

DESIGN,
ART AND
TECHNOLOGY **dat**
journal

v.5 n.3 2020

Curadoria, design expositivo e museu + Dossiê PPG Design UnB
Curatorship, exhibition design and museum + Dossier PPG Design UnB
Curaduría, diseño de exposiciones y museo + Dossier PPG Design UnB

v.5 n.3 2020

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**

Paolo Roberto Inglese Tommasini | Reitor

Programa de Pós-Graduação
Stricto Sensu em Design

Sérgio Nesteriuk | Coordenador

DATJournal

Editores

Gilberto Prado, Sérgio Nesteriuk

Editores Convidados desta Edição

Mirtes Marins, Priscila Arantes, Daniela Favaro Garrossini, Tiago Barros Pontes e Silva

Apoio Editorial

Alceu Paulo da Silva Neto, Marcelo Rafael Carvalho

Conselho Editorial

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]
Fabrizio Poltronieri | Institute of Creative Technologies | De Montfort University [Inglaterra]
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

Cartaz Impresso pela
Gráfica Fidalga, 2008
Acervo: Tadeu Costa
Gentilmente autorizado
por Petrus Vieira |
(11) 98524-2315

Editoria Gráfica
Andréa Graciano

Biblioteca UAM
Marli Cacciator
Walkiria S. Cascardo

Secretaria PPG
Antonia Costa

Lepidus Tecnologia
Mariane Petroski

Sumário

1 Editorial

Mirtes Oliveir, Priscila Arantes, Daniela Favaro Garrossini, Tiago Barros Pontes e Silva

DOSSIÊ 1

Curadoria, design expositivo e museu

10 Objetos desobedientes

Gavin Grindon

33 Ódio entre nós

Lisette Lagnado

42 Uma maloca-museu para Feliciano Lana, o filho dos desenhos dos sonhos

Denilson Baniwa

47 É possível decolonizar o conceito de antropofagia cultural?

María Iñigo Clavo

52 A história da arte afro-brasileira como a história das exposições de arte afro-brasileira

Claudinei Roberto da Silva

58 A exposição Internacional de 1862 em Londres e a origem das megaexposições de arte contemporânea

Vinicius Spricigo

73 Aspectos do design de exposições de Frederick Kiesler

Marcelo Rafael de Carvalho, Mirtes Marins de Oliveira

89 Sobre lampejos em tempos de pandemia

Priscila Arantes

96 FACTORS 7.0: Curadoria e Estratégia Expositiva Online

Nara Cristina Santos

113 O ciberespaço como lugar de produção artística

Maria Amélia Bulhões

126 Design cenográfico em museus: o caso Tim Burton

Alceu Silva Neto, Priscila Arantes

Sumário

DOSSIÊ 2

Pesquisa em Design no Centro-Oeste: um retrato do Programa de Pós-Graduação em Design da UnB

- 144** **Algumas relações entre design, espaço e mediação**
Fátima Aparecida dos Santos, Marisa Cobbe Maass, Rogério Camara
- 156** **BRASÍLIA IMAGINADA: a cidade representada por meio dos seus processos simbólicos**
Daniela Fávaro Garrossini, Fátima Aparecida dos Santos, Beatriz Melo Franco Nery
- 167** **Design, Cultura e Materialidade**
Ana Claudia Maynardes, Dianne Magalhães Viana, Nayara Moreno de Siqueira, Shirley Gomes Queiroz
- 182** **Pesquisa em Design: a Informação e a Interação no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília**
Ana Carolina Kalume Maranhão, Ana Mansur de Oliveira, Célia Kinuko Matsunaga Higawa, Ricardo Ramos Fragelli, Tiago Barros Pontes e Silva, Virginia Tiradentes Souto
- 193** **Rastreamento de aprendizagem informal na perspectiva da aprendizagem ao longo da vida**
Akemi Leandra Kawagoe, Tiago Barros Pontes e Silva

ARTIGOS

- 215** **Design Centrado no Usuário: Uso do User-Capacity Toolkit na obtenção de dados de sujeito com Artrite Reumatoide**
Allisson José Fernandes de Andrade, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Eugenio Andrés Díaz Merino, Franciele Forcelini, Ricardo Triska
- 235** **O Design como Promotor do Conforto da Sociedade de Consumo**
Fabio Henrique Dias Maximo, Luísa Monteiro de Oliveira, Rodrigo Octávio Urban Bernardes de Menezes, Edson José Carpintero Rezende
- 250** **Duregraph: Uma investigação sobre duração na imagem pós-fotográfica**
David Van Vliet, Marcos Mortensen Steagall
- 263** **ENSAIO VISUAL**
Milena Szafr

Summary

4 Editorial

Mirtes Oliveir, Priscila Arantes, Daniela Favaro Garrossini, Tiago Barros Pontes e Silva

DOSSIER 1

Curatorship, exhibition design and museum

10 Disobedient objects

Gavin Grindon

33 Hatred Among Us

Lisette Lagnado

42 A maloca-museum for Feliciano Lana, the son of the drawings of dreams

Denilson Baniwa

47 Is it possible to decolonize the concept of cultural anthropophagy?

María Iñigo Clavo

52 The history of Afro-Brazilian art as the history of Afro-Brazilian art exhibitions

Claudinei Roberto da Silva

58 London's International Exhibition of 1862 and the origin of large scale exhibitions of Contemporary Art

Vinicius Spricigo

73 Aspects of Frederick Kiesler's design of exhibition

Marcelo Rafael de Carvalho, Mirtes Marins de Oliveira

89 On scintilla in times of pandemic

Priscila Arantes

96 FACTORS 7.0: Curatorship and Online Exhibition Strategy

Nara Cristina Santos

113 Cyberspace as a place of artistic production

Maria Amélia Bulhões

126 Scenographic design in museums: the Tim Burton exhibition

Alceu Silva Neto, Priscila Arantes

Summary

DOSSIER 2

Design research in the Brazilian Midwest: a portrait of the Postgraduate Program in Design at UnB

- 144** **On relations between design, space and mediation**
Fátima Aparecida dos Santos, Marisa Cobbe Maass, Rogério Camara
- 156** **BRASÍLIA IMAGINED: the city represented through its symbolic processes**
Daniela Fávaro Garrossini, Fátima Aparecida dos Santos, Beatriz Melo Franco Nery
- 167** **Design, Culture and Materiality**
Ana Claudia Maynardes, Dianne Magalhães Viana, Nayara Moreno de Siqueira, Shirley Gomes Queiroz
- 182** **Design Research: Information and Interaction within the Postgraduate Program in Design at the University of Brasília**
Ana Carolina Kalume Maranhão, Ana Mansur de Oliveira, Célia Kinuko Matsunaga Higawa, Ricardo Ramos Fragelli, Tiago Barros Pontes e Silva, Virginia Tiradentes Souto
- 193** **Informal learning tracking in the perspective of learning throughout life**
Akemi Leandra Kawagoe, Tiago Barros Pontes e Silva

ARTICLES

- 215** **User-Centered Design: Use of the User-Capacity Toolkit to Obtain Subject Data with Rheumatoid Arthritis**
Allisson José Fernandes de Andrade, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Eugenio Andrés Díaz Merino, Franciele Forcelini, Ricardo Triska
- 235** **Design as a Promoter of Consumer Society Comfort**
Fabio Henrique Dias Maximo, Luísa Monteiro de Oliveira, Rodrigo Octávio Urban Bernardes de Menezes, Edson José Carpintero Rezende
- 250** **Duregraph: a study of duration in the post photographic image**
David Van Vliet, Marcos Mortensen Steagall
- 263** **VISUAL ESSAY**
Milena Szafr

Sumario

7 Editorial

Mirtes Oliveir, Priscila Arantes, Daniela Favaro Garrossini, Tiago Barros Pontes e Silva

DOSIER 1

Curaduría, diseño de exposiciones y museo

10 Objetos desobedientes

Gavin Grindon

33 Odio entre nosotros

Lisette Lagnado

42 Una maloca-museo para Feliciano Lana, el hijo de los dibujos oníricos

Denilson Baniwa

47 ¿Es posible descolonizar el concepto de antropofagia cultural?

María Iñigo Clavo

52 La historia del arte afrobrasileño como historia de las exposiciones de arte afro-brasileño

Claudinei Roberto da Silva

58 La exposición internacional de 1862 en Londres y el origen de las mega-exposiciones de arte contemporáneo

Vinicius Spricigo

73 Aspectos del diseño de la exposición de Frederick Kiesler

Marcelo Rafael de Carvalho, Mirtes Marins de Oliveira

89 Acerca de los centelleos en tiempos de pandemia

Priscila Arantes

96 FACTORS 7.0: Curaduría y Estrategia de Exhibición Online

Nara Cristina Santos

113 El ciberespacio como lugar de producción artística

Maria Amélia Bulhões

126 Diseño escenográfico en museos: el caso de Tim Burton

Alceu Silva Neto, Priscila Arantes

Sumario

DOSIER 2

Investigación en diseño en el medio oeste brasileño: un retrato del Programa de Posgrado en Diseño de la UnB

144 Algunas relaciones entre diseño, espacio y mediación

Fátima Aparecida dos Santos, Marisa Cobbe Maass, Rogério Camara

156 BRASILIA IMAGINADA: la ciudad representada a través de sus procesos simbólicos

Daniela Fávaro Garrossini, Fátima Aparecida dos Santos, Beatriz Melo Franco Nery

167 Diseño, Cultura y Materialidad

Ana Claudia Maynardes, Dianne Magalhães Viana, Nayara Moreno de Siqueira, Shirley Gomes Queiroz

182 Investigación en Diseño: Información e Interacción dentro del Programa de Posgrado en Diseño de la Universidad de Brasilia

Ana Carolina Kalume Maranhão, Ana Mansur de Oliveira, Célia Kinuko Matsunaga Higawa, Ricardo Ramos Fragelli, Tiago Barros Pontes e Silva, Virginia Tiradentes Souto

193 Seguimiento del aprendizaje informal desde la perspectiva del aprendizaje permanente

Akemi Leandra Kawagoe, Tiago Barros Pontes e Silva

ARTÍCULOS

215 Diseño centrado en el usuario: uso del kit de herramientas de capacidad del usuario para obtener datos de sujetos con artritis reumatoide

Allisson José Fernandes de Andrade, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Eugenio Andrés Díaz Merino, Franciele Forcelini, Ricardo Triska

235 El diseño como promotor del confort de la sociedad de consumo

Fabio Henrique Dias Maximo, Luísa Monteiro de Oliveira, Rodrigo Octávio Urban Bernardes de Menezes, Edson José Carpintero Rezende

250 Duregraph: una investigación sobre la duración de las imágenes post-fotográficas

David Van Vliet, Marcos Mortensen Steagall

263 ENSAYO VISUAL

Milena Szafr

Editorial

Neste número do DATJournal, além dos textos selecionados regularmente pelo expediente, trazemos dois dossiês. No primeiro deles, que tem como editoras convidadas Mirtes Marins de Oliveira e Priscila Arantes, o tema apresentado é curadoria, design expositivo e museu. O segundo dossiê tem como editores convidados Daniela Garrossini e Tiago Pontes e Silva e apresenta a pesquisa em design no Centro-Oeste brasileiro, com foco no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília. Este segundo dossiê marca o início da série especial do DATJournal sobre os Programas de Pós-Graduação em Design no Brasil, que serão convidados para apresentarem suas trajetórias, características e linhas de força. Com esta iniciativa pretendemos, mais que fazer um mapeamento e celebrar a força e a diversidade destes Programas, estimular o intercâmbio entre os Programas de Pós-Graduação em Design no Brasil.

Agradecemos todas contribuições e desejamos uma boa leitura.

Gilberto Prado e Sérgio Nesteriuk

DOSSIÊ 1

Curadoria, design expositivo e museus

Como proposta inicial para o presente Dossiê Curadoria, Design Expositivo e Museus, consideramos o momento pelo qual a sociedade passa: o de enfrentamento da pandemia, que impactou todas as dimensões da vida, com resultados ainda provisórios e pouco claros seja no campo da economia, saúde, cultura, entre outros. O instante incerto indicou questões ainda sem resposta, mas que necessitam debate: como a arte e cultura, que primam pela presença dos públicos, estavam repensando suas estratégias de sobrevivência; como as normas de saúde e restrições financeiras poderiam contribuir para redesenhar o circuito artístico e cultural, mas talvez até as funções dessas práticas na vida social; quais seriam as outras práticas durante e pós isolamento encontradas para garantir a atividade cultural?

Estas, entre outras questões semelhantes, foram alguns dos pontos de partida que nortearam o desenho desta nova edição do DAT. Assim, propusemos aos autores que refletissem sobre a materialidade de obras, relações com públicos e instituições em contexto do isolamento social imposto. Cada autor teve total autonomia para pensar seu próprio enfoque e abordagem a partir de suas pesquisas, enfatizando desde uma vivência mais pessoal ou comunitária até em processo de revisão crítica de investigações e conclusões consolidadas. Os onze artigos aqui apresentados, de autores não só de universidades, mas também curadores e artistas atuantes no meio cultural, apresentam visões diversas abarcando desde questões mais emergentes do contexto político e social quanto debates relacionados ao impacto da tecnologia na área da cultura e dos museus.

Sem pretender oferecer conclusões para um debate que apenas se inicia, esta edição lança luz para a complexidade da cultura e da arte em nosso país.

Mirtes Marins de Oliveira e Priscila Almeida Cunha Arantes

DOSSIÊ 2

Pesquisa em Design no Centro-Oeste: um retrato do Programa de Pós-Graduação em Design da UnB

O Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG Design UnB) foi criado em maio de 2013 e o curso de Mestrado em Design iniciou suas atividades no segundo semestre de 2013, foi nucleado no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UnB (PPGAV/UnB). O PPG Design UnB faz parte do Departamento de Design, situado no Instituto de Artes (IdA). Atualmente, tem sua área de concentração em Design, Tecnologia e Sociedade, comprometida em produzir conhecimento a partir de uma reflexão crítica sobre as práticas de Design, assim como sua relação com desenvolvimento tecnológico e questões sociais e ambientais. Determina-se para o grupo que compõe o PPG, que a atividade de Design é compreendida como articuladora de transformações sociais, transversal às outras áreas do conhecimento, atuando de modo colaborativo, com espírito científico e respeito aos diferentes saberes.

Construímos nosso programa a partir de três linhas de pesquisa, que se dedicam a explorar as relações entre a tecnologia e a sociedade nas dimensões de cultura e materialidade; da informação e interação; e do espaço e mediações.

O PPG Design UnB é o único programa de pós-graduação em Design na região Centro-Oeste do país e, portanto, enquanto protagonista, desempenha um papel importante no desenvolvimento científico de pesquisas relacionadas a área do Design nesta região. Com isso, o programa tem impacto direto na ampliação das pesquisas desenvolvidas no Distrito Federal e nos estados vizinhos. Desta maneira, a manutenção e construção do Programa busca a ampliação da produção e geração de conhecimento e inovação, impactando diretamente as comunidades locais em dimensões sociais e econômicas, voltadas para a melhoria da qualidade de vida da população e também a ampliação da indústria local. Assim, se especializa nos estudos e atuação direta no potencial aumento da inovação e desenvolvimento socioeconômico, na medida em que grande parte do corpo docente e egressos constroem novas perspectivas do design na composição e construção governamental em conjunto com o governo federal na construção políticas públicas, em locais como a Escola Nacional de Administração Pública, Câmara dos Deputados, Senado Federal, e diversas autarquias federais. Ressalta-se ainda, que é observada uma demanda crescente pela produção de conhecimentos em Design, especificamente no que tange às pesquisas relacionadas com serviços e todas as interfaces da administração pública. Observa-se ainda, uma demanda focada em produção de conhecimento específico e tecnologias para lidar com o design brasileiro a partir das pesquisas realizadas sobre o design nacional. Com isso, amplia-se a participação no crescente desenvolvimento da indústria de software na região e também em empresas de tecnologia no Brasil e exterior.

Editorial

Dos projetos de pesquisa já concluídos até o momento pelos pesquisadores do PPG Design desde sua criação, verifica-se principalmente as pesquisas em âmbito regional e nacional, com áreas sistêmicas que relacionam os espaços urbanos, os espaços informacionais, a educação, os games, a política pública e os estudos culturais. Para apresentar o PPGDesign, as pesquisas produzidas pelo corpo docente e discentes do Programa, apresentamos as linhas de pensamento que perpassam as dimensões apontadas. Elas demonstram a transversalidade nas abordagens de pesquisa do Programa, que articula os diferentes níveis de formação, as linhas internas ao Programa e também outros campos do conhecimento. Ainda, demonstram a vocação da produção do conhecimento aliada à transformação social, envolvendo comunidades locais e nacionais, nas vertentes científicas, projetuais e poéticas derivadas nas investigações realizadas.

Daniela Favaro Garrossini e Tiago Barros Pontes e Silva

Editorial

In this issue of the DATJournal, in addition to the texts selected regularly by the journal, we have 2 dossiers. The first of them, with invited editors Mirtes Marins de Oliveira and Priscila Arantes, the theme presented is curatorship, exhibition design and museum. The second dossier has guest editors Daniela Garrossini and Tiago Pontes e Silva and the theme is research in design in the Center-West Region of Brazil, focusing on the Postgraduate Program in Design at the University of Brasília. This second dossier also marks the beginning of the DATJournal special series on Postgraduate Programs in Design in Brazil, which will be invited to present their trajectories, characteristics and lines of thoughts. With this initiative, we intend, more than mapping and celebrating the strength and diversity of these Programs, to stimulate the exchange between Postgraduate Programs in Design in Brazil

We appreciate all contributions and wish you a good reading.

Gilberto Prado and Sérgio Nesteriuk

DOSSIER 1

Curatorship, exhibition design and museums

As an initial proposal for the present Curatorship, Exhibition Design and Museums Dossier, we considered the moment that society is going through: facing the pandemic which impacted all dimensions of life with results that are still provisional and unclear in the field of economics, health, culture, among others. The uncertain moment indicated questions still unanswered but that need debate: how art and culture, which excel in the presence of audiences, are rethinking their survival strategies; how health standards and financial constraints could contribute to redesigning the artistic and cultural circuit and even the functions of these practices in social life; what other practices during and after isolation would guarantee cultural activity?

These, among other similar issues, were some of the starting points that guided the design of this new edition of DAT. Thus, we proposed to the authors to reflect on the materiality of artworks, relations with audiences and institutions in the context of imposed social isolation. Each author had full autonomy to think his/her own approach based on his/her research, emphasizing from a more personal or community experience to a process of critical review of consolidated investigations and conclusions. The eleven articles presented here, by authors not only from universities but also curators and artists active in the cultural environment, present diverse views ranging from more emerging issues in the political and social context to debates related to the impact of technology in the area of culture and museums.

Without intending to offer conclusions for a debate that has just begun, this edition sheds light on the complexity of culture and art in our country.

Mirtes Marins de Oliveira and Priscila Almeida Cunha Arantes

DOSSIER 2

Design research in the Brazilian Midwest: a portrait of the Postgraduate Program in Design at UnB

The Postgraduate Program in Design at the University of Brasilia (PPG Design UnB) was created in May 2013 and the Master's Course in Design started its activities in the second semester of 2013, rallied around the Postgraduate Program in Visual Arts (PPGAV UnB). The PPG Design UnB is part of the Design Department, located at the Institute of Arts (IdA). Currently, it has an area of concentration in Design, Technology, and Society, committed to producing knowledge from a critical reflection on Design practices, as well as its relationship with technological development and, social and environmental issues. For the group that makes up the PPG Design UnB, the Design activity is understood as an articulator of social transformations, transversally to other areas of knowledge, acting collaboratively with a scientific spirit and respect for different knowledge.

We built our Postgraduate Program based on three research lines that are dedicated to explore the relationships between technology and society in the dimensions of culture and materiality; information and interaction; and, space and mediations.

The PPG Design UnB is the only Postgraduate Program in Design in the Center-West Region of Brazil. So, as a protagonist, it plays an essential role in the scientific development of research related to Design in this region. The Program has a direct impact on the expansion of research developed in the Brazilian Federal District and neighbouring states. The construction and maintenance of the Program seek to expand production and generate knowledge and innovation. This generation directly impact local communities in social and economic dimensions, improving the quality of life of the population and also expanding the local industry. Thus, The PPG Design UnB is specialized in studies and direct action related to the potential of innovation and socio-economic development. This is possible due to a large part of the faculty and alumni who work together with the government to build public policies and new perspectives of design in places like The National School of Public Administration, The Chamber of Representatives, The Federal Senate, and several federal autarchies. It should also be noted that there is a growing demand for the production of knowledge in Design, specifically concerning research related to services and interfaces of public administration. There is also a demand focused on the production of specific knowledge and technologies to deal with Brazilian (national) design approaches. Thereby, the participation in the growing software industry in the region and also in technology companies around Brazil and abroad is increased.

Editorial

Considering our projects concluded so far there is a predominance of researches based on regional and national issues, mostly related to subjects such as urban spaces, informational spaces, education, games, public policy, and cultural studies. To introduce the PPG Design UnB and its researches produced by the Program's faculty members and students, we present the lines of thought that permeate the dimensions indicated above. It demonstrates the transversality in the research approaches, which is articulated to our three research lines, to different levels of education, and also to other fields of knowledge. Still, it demonstrates the vocation of knowledge production combined with social transformation, involving local and national communities in the scientific, projective, and poetic aspects derived from the investigations carried out.

Daniela Favaro Garrossini e Tiago Barros Pontes e Silva

Editorial

En este número de DATJournal, además de los textos seleccionados regularmente, traemos dos dossieres. El primero de ellos, con las editoras invitadas Mirtes Marins de Oliveira y Priscila Arantes, el tema que se presenta es curaduría, diseño expositivo y museo. El segundo dossier cuenta con los editores invitados Daniela Garrossini y Tiago Pontes e Silva y el tema es la investigación en diseño en el centro oeste brasileño, con foco en el Programa de Posgrado en Diseño de la Universidade de Brasília. Este segundo dossier marca el inicio de la serie especial DATJournal sobre Programas de Posgrado en Diseño en Brasil, que serán invitados a presentar sus trayectorias, características y líneas de fuerza. Con esta iniciativa, pretendemos, más que mapear y celebrar la fuerza y diversidad de estos Programas, estimular el intercambio entre los Programas de Posgrado en Diseño en Brasil.

Agradecemos todas las contribuciones y le deseamos una buena lectura.

Gilberto Prado y Sérgio Nesteriuk

DOSIER 1

Curaduría, diseño de exposiciones y museos

Como propuesta inicial para el presente Dossier de Curaduría, Diseño de Exposiciones y Museos, consideramos el momento que atraviesa la sociedad: enfrentar la pandemia, que impactó todas las dimensiones de la vida, con resultados aún provisionales y poco claros en el campo de la economía, salud, cultura, entre otros. El momento incierto indica interrogantes aún sin respuesta pero que requieren debate: cómo el arte y la cultura, que sobresalen en presencia de las audiencias, estaban repensando sus estrategias de supervivencia; cómo los estándares de salud y las limitaciones financieras podrían contribuir a rediseñar el circuito artístico y cultural, pero quizás incluso las funciones de estas prácticas en la vida social; ¿Qué otras prácticas durante y después del aislamiento se encontrarían para garantizar la actividad cultural?

Estos, entre otros temas similares, fueron algunos de los puntos de partida que guiaron el diseño de esta nueva edición de DAT. Así, propusimos a los autores reflexionar sobre la materialidad de las obras, las relaciones con los públicos y las instituciones en el contexto del aislamiento social impuesto. Cada autor tuvo plena autonomía para pensar su propio enfoque y enfoque en base a su investigación, enfatizando desde una experiencia más personal o comunitaria hasta un proceso de revisión crítica de investigaciones y conclusiones consolidadas. Los once artículos aquí presentados, de autores no solo de universidades sino también curadores y artistas activos en el medio cultural, presentan diversas visiones que van desde temas más emergentes en el contexto político y social hasta debates relacionados con el impacto de la tecnología en el área de la cultura y los museos.

Sin pretender ofrecer conclusiones para un debate que recién comienza, esta edición arroja luz sobre la complejidad de la cultura y el arte en nuestro país.

Mirtes Marins de Oliveira y Priscila Almeida Cunha Arantes

DOSIER 2**Investigación en diseño en el medio oeste brasileño: un retrato del Programa de Posgrado en Diseño de la UnB**

El Programa de Posgrado en Diseño de la Universidad de Brasilia (PPG Design UnB) fue creado en mayo de 2013 y el Máster en Diseño comenzó sus actividades en el segundo semestre de 2013, fue incluido en el Programa de Posgrado en Artes Visuales de UnB (PPGAV/UnB). El PPG Design UnB forma una parte del Departamento de Diseño, ubicado en el Instituto de Artes (IdA). Actualmente, cuenta con su área de concentración en Diseño, Tecnología y Sociedad, comprometida con la producción de conocimientos a partir de una reflexión crítica sobre las prácticas de diseño, así como su relación con el desarrollo tecnológico y las cuestiones sociales y medioambientales. Se determina para el grupo que compone el PPG, que la actividad de Diseño se entienda como articulación de transformaciones sociales, transversales a otras áreas del conocimiento, actuando en colaboración, con un espíritu científico y respeto por los diferentes conocimientos.

Construimos nuestro programa en base a tres líneas de investigación, que se dedican a explorar las relaciones entre la tecnología y la sociedad en las dimensiones de la cultura y la materialidad; información e interacción; y el espacio y las mediaciones.

PPG Design UnB es el único programa de posgrado en Diseño en la región del Medio Oeste del país y por lo tanto, como protagonista, desempeña un papel importante en el desarrollo científico de la investigación relacionada con el área de Diseño en esta región. Con esto, el programa tiene un impacto directo en la expansión de la investigación desarrollada en el Distrito Federal y los estados vecinos. De esta manera, el mantenimiento y construcción del Programa busca ampliar la producción y generación de conocimiento e innovación, que impactan directamente a las comunidades locales en dimensiones sociales y económicas, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de la población y también expandir la industria local. Así, se especializa en estudios y acción directa en el potencial aumento de la innovación y el desarrollo socioeconómico, en la medida en que una gran parte de los profesores y los graduados construyen nuevas perspectivas de diseño en la composición y construcción del gobierno junto con el gobierno federal en la construcción de políticas públicas, en lugares como la Escuela Nacional de Administración Pública, La Cámara de Diputados, el Senado Federal, y otras autoridades federales. También es notable que existe una creciente demanda de producción de conocimientos en el Diseño, específicamente en lo que respecta a la investigación relacionada con los servicios y todas las interfaces de la administración pública. También se observa una demanda centrada en la producción de conocimientos y tecnologías específicas para tratar el diseño brasileño a partir de la investigación realizada en el diseño nacional. Esto aumenta la participación en el creciente desarrollo de la industria del software en la región y también en empresas tecnológicas en Brasil y en el extranjero.

Editorial

De los proyectos de investigación ya realizados hasta ahora por los investigadores del PPGDesign desde su creación, están verificadas que principalmente son investigaciones a nivel regional y nacional, con áreas sistémicas que relacionan espacios urbanos, espacios de información, educación, juegos, políticas públicas y estudios culturales. Para presentar el PPGDesign, y las investigaciones producidas por profesores y estudiantes del Programa, presentamos las líneas de pensamiento que impregnan las dimensiones señaladas. Estas demuestran transversalidad en los enfoques de investigación del programa, que articula los diferentes niveles de formación, las líneas internas del Programa y también otros campos del conocimiento. Además, demuestran la vocación de la producción de conocimientos aliados a la transformación social, involucrando a las comunidades locales y nacionales, en los aspectos científicos, proyectivos y poéticos derivados en las investigaciones llevadas adelante.

Daniela Favaro Garrossini e Tiago Barros Pontes e Silva

Gavin Grindon *

Objetos desobedientes

*

Gavin Grindon escreve sobre arte, teoria e política. Sua pesquisa acadêmica se concentra em arte política e práticas curatoriais; história da arte-ativista; e teorias sobre políticas estéticas. Seus interesses enfocam a história intelectual das ideias dos movimentos sociais, especialmente as teorias da revolução-como-festa. Atualmente é professor de arte contemporânea e curador na University of Essex's School of Philosophy and Art History (UK). <ggrindon@essex.ac.uk>

Tradução: Cristiane Mesquita e Mirtes Marins de Oliveira

Resumo O artigo enfoca as culturas dos movimentos sociais - especificamente movimentos sociais autônomos, que têm sido uma forma de organização do movimento global dominante nas duas últimas décadas - e o interesse de algumas instituições em realizar exposições sobre eles. Especialmente, é analisada a pesquisa e desenvolvimento da mostra *Objetos Desobedientes*, curada pelo autor para o *Victoria & Albert Museum* (2014). Por objetos desobedientes, o autor entende os objetos de arte e design produzidos pelos movimentos sociais ativistas populares e independentes. O contexto dos movimentos, sua teoria e prática é o contexto primário para uma compreensão fundamentada da arte ativista, tantas vezes mal enquadrada de forma simplista nos debates abstratos e herméticos do mundo da arte, em abordagens teóricas e estéticas. Para tanto, a perspectiva adotada é a da História da Arte Social.

Palavras chave Ativismo, design, objetos desobedientes, movimentos sociais.

Disobedient objects

Abstract *The article focus on social movement cultures (specifically autonomous social movements, which have been the dominant global movement form of organisation in the last two decades) and the interest of some institutions in exhibiting them. Especially, is analysed the show curated by the author at the Victoria & Albert Museum (2014)- Disobedient Objects -its research and developments. By Disobedient Objects the author understands the objects of art and design produced by grassroots activist social movements. The context of movements, their theory and practice, is the primary context for a grounded understanding of activist art, so often misframed purely by more abstract, internal artworld debates in theory and aesthetics. For this, the perspective adopted is that of Social Art History.*

Keywords *Activism, design, disobedient objects, social movements.*

Objetos desobedientes

Resumen *El artículo se centra en las culturas de los movimientos sociales, específicamente los movimientos sociales autónomos, que han sido una forma de organizar el movimiento global dominante durante las últimas dos décadas - y el interés de algunas instituciones en realizar exposiciones sobre ellos. En particular, se analiza la investigación y desarrollo de la exposición Objetos Desobedientes, comisariada por el autor para el Victoria & Albert Museum (2014). Por objetos desobedientes, el autor comprende el arte y los objetos de diseño producidos por movimientos de activistas sociales populares e independientes. El contexto de los movimientos, su teoría y práctica es el contexto principal para una comprensión bien fundada del arte activista, tan a menudo fuera de lugar de manera simplista en los debates abstractos y herméticos del mundo del arte, en enfoques teóricos y estéticos. Por tanto, la perspectiva adoptada es la de la Historia del Arte Social.*

Palabras clave *Activismo, diseño, objetos desobedientes, movimientos sociales.*

Introdução

A voga de exposições sobre 'arte ativista', desde *Of Direct Action Considered as One of the Fine Arts* (MACBA, 2000), passando por *The Interventionists* (Mass MoCA, 2005), até a Bienal de Istambul (2009) e a Bienal de Berlim (2012), não só envolveu a criação de espaço e visibilidade para as culturas dos movimentos sociais - especificamente movimentos sociais autônomos, que têm sido a forma de organização do movimento global dominante neste período - mas também implicou um cerceamento e recuperação dessas culturas. Essa ambígua virada artístico-institucional em direção ao "ativismo", levanta a questão sobre como a arte produzida no contexto das culturas dos movimentos sociais pode ser escrita de forma produtiva, dado que as instituições e papéis institucionais que tradicionalmente apoiam variadas formas de escrita em arte estão em desacordo com a cultura e com as relações de produção e circulação dos movimentos sociais. Ao tentar abordar métodos e perspectivas que combinam trabalho artístico e participação política, meu foco não está na área de desempenho ou diálogo, mas nos objetos, a categoria mais negligenciada e aparentemente mais problemática para tal trabalho. Os objetos podem parecer particularmente inanimados, removidos das questões de participação e de ação política e mais prontamente reificados - o que afinal, significa que retornar à condição de objetos - e descontextualizados. Formalmente, a música e a performance que emergem dos movimentos sociais talvez tenham recebido maior atenção dos ensaístas, curadores e cineastas, enquanto os objetos materiais dos movimentos estiveram, muitas vezes, aquém de suas atribuições. Entretanto, por essas razões, tais objetos são particularmente reveladores.

Há muitas maneiras pelas quais as práticas de arte e design podem ser politicamente ativas. Entretanto, não me preocupo primordialmente com os enquadramentos institucionais dos gestos, por vezes isolados, de 'design crítico' ou programas de arte participativa 'intervencionista'. Da mesma forma, 'arte ativista' e, mais recentemente, 'design-ativismo' são termos estabelecidos que se referem alternadamente a uma ampla gama de práticas artísticas ou ao design socialmente responsável¹. Não me interessa depreciar tais práticas, e é fato que existem muitos tipos de 'ativismo'. Mas, ao mesmo tempo, o amplo uso do termo 'ativismo' também tem funcionado como uma demarcação de valor cultural, autenticidade e impacto, por parte de artistas profissionais, críticos, designers, corporações e até ONGs. Em vez disso, parece imperativo recuar de alguns desses recortes já existentes e começar com as raízes muitas vezes não reconhecidas da cultura dos movimentos sociais, para contextualizar os muitos debates atuais sobrepostos sobre arte, design, participação e transformação social.

O que são objetos desobedientes?

Por *objetos desobedientes*, compreendo os objetos de arte e design produzidos por movimentos sociais ativistas populares e independentes. O contexto dos movimentos, sua teoria e prática, é o contexto primário para uma compreensão fundamentada da arte ativista, tantas vezes mal enquadrada de forma simplista nos debates abstratos e herméticos do mundo da arte, em abordagens teóricas e estéticas.

A perspectiva que adoto aqui é a da História da Arte Social, especificamente de uma História da Arte contada a partir do ‘povo’². Na história do Atlântico revolucionário dos séculos XVII e XVIII, os historiadores Peter Linebaugh e Marcus Rediker observam que, para os arquitetos com formação clássica sobre a economia atlântica, Hércules representava poder e ordem. Eles viram nos seus trabalhos míticos as suas próprias ambições épicas imperiais e o domínio econômico agressivo do mundo. Assim, colocaram sua imagem em moedas, edifícios e objetos domésticos finamente trabalhados. Imagens dele também foram multiplicadas através de pinturas, esculturas e cerâmicas, em coleções de museus ocidentais. O segundo trabalho de Hércules era destruir a Hidra de Lerna, imagem na qual os líderes do Estado e da indústria viam uma figura antitética de resistência e ‘desordem’. Era um monstro rebelde, parte redemoinho, parte mulher, parte cobra. Quando Hércules cortou uma de suas cabeças, duas outras surgiram em seu lugar. Finalmente ele a matou e, mergulhando flechas na bile da besta morta, aproveitou seu poder para si e seus futuros triunfos:

Desde o início da expansão colonial inglesa no início do século XVII, até a industrialização das metrópoles no início do século XIX, os governantes referiram-se ao mito Hércules-Hidra para descrever a dificuldade de impor ordem a sistemas de trabalho cada vez mais globais. Diversas vezes, eles designaram espíões desapropriados, criminosos em trânsito, trabalhadores forçados, radicais religiosos, piratas, obreiros urbanos, soldados, marinheiros e escravos africanos como mutações numerosas da cabeça do monstro. Mas as cabeças, embora originalmente trazidas para uma combinação produtiva por seus governantes hercúleos, logo desenvolveram entre si novas formas de cooperação contra esses governantes, desde motins e greves, até tumultos e insurreições e revoluções (Linebaugh; Rediker, 2001, p.3,4).

Para Linebaugh e Rediker, a Hydra sugere uma silhueta da história perdida das classes multiétnicas essencial para a construção do mundo moderno. Historiadores como eles tentaram olhar a história de baixo para cima, ao invés de partir da perspectiva dos "grandes homens" e dos agenciamentos do estado e do capital. A história é inevitavelmente uma questão de inclusão seletiva. Isto é igualmente verdadeiro para os objetos

da história da arte e do design, aqueles cujo cânones e coleções são mais frequentemente moldados por um mercado de colecionadores ricos, até mesmo quando alguns artistas críticos, curadores e historiadores tentaram intervir neste campo. Enfocar os objetos desobedientes significa procurar objetos que instauram histórias do fazer ordinário, muitas vezes deixadas de fora da história institucional da arte ou do design. Esses objetos revelam momentos ocultos nos quais, mesmo que apenas em breves lampejos, encontramos a possibilidade de que as coisas poderiam ser diferentes: o mundo também pode ser feito desde as camadas populares, por meio da desobediência coletiva e organizada contra o mundo como está dado. Mas a história ordinária pode ser difícil de ser percebida. Seus protagonistas são pouco documentados e só podemos dizer o mínimo, ao inverter a “prataria”³, de dentro para fora, a fim de revelá-los em lógica reversa. A arte, o design e a cultura material desses movimentos não foram, em sua maioria, recolhidos e preservados, foram excluídos de seu lugar na produção da história. De fato, a imagem do trabalhador heroico, que tornou-se familiar nas faixas de movimentos trabalhistas logo após o imaginário colonial de Hércules, apoiou-se na reapropriação da imagem de Hércules como um poderoso corpo trabalhador. A Hidra tornou-se as restrições do capitalismo, mais tarde retratada como correntes a serem esmagadas. A cultura, entendida em sentido limitado, como o conjunto de objetos e imagens que devemos conhecer e valorizar em nossa história da arte e do design também é frequentemente contada a partir da história convencional. Este ensaio é para a Hidra. Ver através dos olhos da Hidra é, muitas vezes, uma questão de perspectiva histórica. Os movimentos sociais, sejam focados no feminismo, no anticapitalismo, na justiça global ou em outras problemáticas, estão no centro das lutas que conquistaram muitos dos direitos e liberdades as quais desfrutamos agora⁴. Elas estabelecem novas maneiras de ver o mundo e se relacionam entre si, de modo a, muitas vezes, serem tomadas como garantias. Os movimentos sociais são um dos motores primordiais que produzem nossa cultura e política. E isso não é menos verdadeiro quando se trata de arte e design.

Os objetos desobedientes possuem uma história tanto quanto a própria luta social. Pessoas comuns sempre os utilizaram para exercer o “contrapoder” (Gee, 2011). Eles desempenharam papel fundamental em mudanças sociais, juntamente com a performance, a música e as artes visuais. A imaginação e a criatividade do fazer no contexto dos movimentos sociais vem desempenhado papel fundamental na realização de mudanças, derubando termos dos debates públicos e influenciando diretamente a arte comercial e o design mais convencionais. O papel da cultura material no movimento social é, em grande parte, uma história não contada. Existiram muitas exposições de gravuras políticas e de histórias de movimentos, principalmente em museus de história social. Essas mostras incluíram objetos, mas não tinham foco específico neles e na sua criação. Da mesma forma, a escrita sobre a cultura dos movimentos focou a gravura, a performance ou a música, mas foi menos frequente a abordagem sobre a criação de objetos.

Os movimentos sociais, embora possam parecer caóticos, são um dos principais ambientes nos quais a cultura brota e floresce. Os estereótipos mais comuns e estagnados, comumente encontrados em certos jornais, apontam esses movimentos como insensíveis, irrefletidos ou inevitavelmente violentos, delineados pelas mais velhas classistas, racistas e sexistas lógicas vitorianas de selvageria colonial, fundadas no medo burguês em relação aos cidadãos pobres e à cultura 'oriental'⁵. Um pouco melhor se coloca a noção da cultura dos movimentos como mecanismo de demandas políticas contundentes, tal como na perspectiva grosseira da 'propaganda' estadista. A expressão de McPhee e Greenwald sobre "culturas de movimentos sociais" os identifica intencionalmente como um lugar de produção de cultura e de valores⁶. As culturas destes movimentos são o ponto zero da arte política e do design, mas tendem a ser propositadamente ignoradas ou recuperadas por instituições de arte e design de maneira problemática.

As instituições possuem uma compreensão do que constitui a boa arte e o bom design, baseada em critérios de excelência estética, enraizados em expertises, infraestruturas profissionais e perspectivas de conhecimento que se retroalimentam e se perpetuam. Por exemplo, o *Victoria and Albert Museum* (V&A, Londres, UK), que sediou a exposição *Objetos Desobedientes* (2014-15) (Figura 1) – da qual emerge esta discussão – coletou principalmente objetos de produção e de consumo privado da elite. Uma exceção é a coleção de gravuras e pôsteres. A natureza múltipla, barata e de fácil distribuição do cartaz significa que, mesmo em sua forma mais elaborada, ele é integrado à vida pública e cotidiana. A partir do final do século XIX, os museus começaram a colecionar cartazes, precisamente porque seu contexto público sugeria um meio de expressão vanguardista e empolgante. Esta forma, que tem sido comumente usada por ativistas (especialmente a partir do final da década de 1960) já foi estabelecida como um tipo de objeto de museu. Assim, os impressos e cartazes das culturas de movimento sociais escorregaram facilmente, por debaixo das portas dos museus. E quanto à presença e visibilidade de outros tipos de objetos desobedientes?



Fig 1. Instalação que reúne diversos itens integrantes da exposição *Disobedient Objects*.

Fonte: Victoria and Albert Museum, 2014.

Mesmo o enquadramento rigoroso do escorregadio termo ‘ativismo’ sobre os movimentos sociais, corre o risco de apagar as diferenças: os pontos fortes e as fraquezas de políticas diversas ou variações no poder, privilégio e acesso encontrados em diferentes movimentos. Isto pode sugerir uma tipologia estreita dos objetos feitos por ‘ativistas’, uma identidade que nem sempre descreve adequadamente as formas de subjetividade envolvidas em movimentos sociais não ocidentais. Também é essencial reconhecer as políticas do cotidiano, nas quais mudanças sociais ocorrem aquém ou para além da composição de uma subjetividade reconhecidamente ‘ativista’.⁷

Pode-se assumir que os objetos desobedientes também podem incluir objetos conservadores, quem sabe para ‘equilibrar’. Uma história radical vista a partir da perspectiva do povo, afasta-se dos métodos de uma sociologia capitalista liberal que, por vezes, apropria-se desta linguagem, fazendo com que os ‘movimentos sociais’ representem agentes de luta contra a dominação, ao invés de uma definição disciplinar diferente de qualquer organização extrainstitucional contestatória. Esta posição negligencia dois aspectos da composição dos movimentos radicais autônomos. Em primeiro lugar, a organização de movimentos autônomos e, portanto, seus modos de produção cultural, tendem a envolver participação democrática, coletividade, coautoria, consenso e solidariedade. Ao contrário, organizações que promovem, hierarquias rígidas, liderança forte, fixidez e exclusividade, ao mesmo tempo que remontam a um passado imaginário, produzem culturas incomparavelmente diferentes, por meios diferentes. Eles tendem, antes de mais nada, a não promover experimentos culturais radicais com objetos, como robôs grafiteiros ou paralelepípedos infláveis. Em segundo lugar, a categorização destes últimos como objetos de ‘esquerda’ ou ‘direita’ baseia-se num esquema geométrico rígido, originado nos arranjos de assentos da Assembléia Nacional Francesa de 1789. Estas nuances são insuficientes para capturar a diversidade de culturas dos movimentos: eles aparecem de formas variadas e complexas, nas quais as convocações de libertação também podem ser nacionalistas; ou implantar valores tradicionais, até mesmo religiosos; ou opor-se ostensivamente a estados comunistas ‘de esquerda’.

Ao mesmo tempo, os objetos desobedientes não tentam definir uma categoria. O termo pretende ser mais uma proposta evocativa ou um convite, do que uma tipologia ou um conceito fechado. Concentra-se nas táticas e nas estratégias baseadas nos objetos que os movimentos adotam para ter êxito. Suas fronteiras permanecem abertas a perguntas: que outras formas de agenciamento envolvem esses objetos? É possível identificar materialidades nas quais a desobediência começa ou transforma-se em outra coisa? Há algumas políticas incapazes de produzir objetos?

We Want Bread, But Roses Too⁸

Não há estética de protesto. Movimentos políticos são sempre uma questão de ser movido por emoções, mas cada movimento tem sua própria composição estética. Por 'composição estética', entendemos algo próximo da abordagem de Raymond Williams (2011)⁹ para "estrutura ou sentimento", neste caso enfatizando o afeto e a estética não apenas como estruturas determinadas, emergentes ou não, mas também conectadas aos processos de composição política e de classe.

Nesse sentido, os objetos que emergem dessas culturas não são unificados por estilos ou formatos. Podem ser monumentos plenos de simbolismo histórico ou pequenos, cotidianos e domésticos. E, embora muitas vezes sejam lúdicos e engraçados, eles também podem ser simultaneamente traumáticos, atravessados por antagonismos e conflitos. Seus fabricantes geralmente sofrem pressões de governos e de interesses econômicos privados, sob a forma de assédio policial, violência, espionagem, prisão e, até mesmo, assassinato.

A questão do valor desses objetos, não menos importante em termos de beleza e pureza estética, é claramente colocada quando eles são exibidos em um museu como o V&A. Posicionados ao lado do acervo de artes plásticas do Museu, os objetos ativistas podem falhar no que tange aos julgamentos comparativos sobre qualidade estética. Mas justamente esta falha, pode ser uma forma de desobediência em si mesma, não menos importante, ao questionar os estritos fundamentos sobre 'qualidade'. A 'fina arte' muitas vezes pertence a condições sociais privilegiadas que envolvem tempo, treinamento institucional, normatização e patrocínio. Está vinculada à disciplina e administração. Como resultado, os objetos de arte são, em sua maioria, falhas na tarefa de produzir transformações sociais. Assim, os objetos desobedientes exploram o que Halberstam chama de "estranha arte do fracasso" (Halberstam, 2011). Eles podem parecer simples nos processos, mas são ricos nas finalidades. Tal como o grupo *Critical Art Ensemble*¹⁰, é trabalhando em qualquer meio necessário e muitas vezes sob condições de pressão e escassez, que é possível conhecer recursos inusitados, engenhosidade e precisão nas intervenções. Isso não significa equilibrar a qualidade estética e significado social, mas sim começar a repensar o próprio valor estético, tal como Duncombe e Lambert argumentam:

A arte política [...] está engajada no mundo. O mundo está bagunçado. Há muitas partes em movimento. É um material impossível de controlar totalmente ou de dominar [...] Enquanto que o compromisso para o artista tradicional significa sua própria visão, para o artista político o compromisso é a própria essência de seu envolvimento democrático. (Duncombe; Lambert, 2012 s/p)

Desde a década de 1960, *The Bread and Puppets Theatre*¹¹ tem sido o centro da introdução dos fantoches nos movimentos sociais nos Estados Unidos. Através do apelo arquetípico dos fantoches de *papier-mâché* e do Manifesto da Arte Barata, a companhia nega os estereótipos sobre movimentos sociais tidos como toscos ou ingênuos, porque os objetos são produzidos rapidamente, sob pressão e com recursos limitados. Por outro lado, os criadores dos movimentos são artistas, artesãos e técnicos habilidosos, que produzem respostas consistentes e práticas para problemas complexos, que se mostram eficazes e esteticamente poderosas.

Esta menção nos convoca as palavras de William Morris, em *Um sonho de John Ball* (1888, s/p): “Eu ponderei tudo aquilo sobre como os homens lutam e perdem a batalha e aquilo pelo qual eles lutaram acontece, apesar de sua derrota. E quando isso emerge, não é o que eles queriam dizer. Outros homens têm que lutar pelo que eles queriam dizer, sob outro nome.”

O que é insólito e por vezes ambivalente e amargo é que as vitórias dos movimentos complicam qualquer avaliação do sucesso do design dos objetos. Alguns objetos desobedientes podem parecer uma espécie de ‘esperança no escuro’, nas palavras de Rebecca Solnit (2005). Ou seja, soar como improvável de conquistar qualquer mudança. Mas o ato de compor as coisas de forma não convencional, desafiando tudo aquilo que está errado ao seu redor, pode ser entendido como uma espécie de ‘bonito fracasso’, que questiona as definições teleológicas do sucesso. Além disso, todos os movimentos bem-sucedidos são compostos por um grande número de pessoas realizando pequenos experimentos aparentemente utópicos, sem necessariamente ver ou saber uns dos outros; sem ter ideia das oportunidades, por vezes improváveis, daquilo que seus atos podem criar e sem necessariamente perceber que já estão costurando o tecido da mudança histórica.

Enquanto as organizações que produzem objetos desobedientes têm pouca visibilidade cultural para começar, os movimentos sociais são *instauradores*: pretendem instituir novas formas de viver, leis e organizações sociais. Como observou William Morris, os movimentos sociais, muitas vezes, encontram-se entrelaçados em novos contextos inesperados, que obscurecem suas origens. Ou segundo David Graeber: “O que os reformadores precisam entender é que eles nunca chegarão a lugar nenhum sem radicais e revolucionários para serem traídos” (Graeber, 2013. s/p). Na Bolívia, os movimentos kataristas dos anos 1970 reviveram a bandeira de *Wiphala*, que simboliza *Qullasuyu*, o quadrante do império Inca, como parte de suas políticas rurais, indígenas e anticoloniais. A bandeira do arco-íris de quarenta e nove quadrados relembra os designs pré-colombianos e espalhou-se pelas mobilizações indígenas na década de 1990. Mas entre 2007 e 2009, quando uma nova constituição refundou o país, as ressonâncias da bandeira de *Wiphala* se alteraram quando se tornou uma bandeira oficial do estado, hasteada em prédios do governo e presa aos uniformes da polícia e dos soldados. Se os governos às vezes reivindicam crédito pelas vitórias do movimento e se apropriam de suas culturas estabelecidas, as empresas o fazem mais frequentemente com suas inovações culturais.

A proliferação atual de bicicletas públicas arrendáveis nas cidades começou em Amsterdã com o grupo de artistas anarquistas da década de 1960, chamado Provos, que deixava bicicletas brancas em espaços públicos para qualquer pessoa usar e depois largar para outros usuários. A polícia confiscou as bicicletas, dizendo que as pessoas poderiam roubá-las. Alguns Provos responderam roubando bicicletas da polícia e deixando-as em público, também pintadas de branco. A 'conspiração das bicicletas brancas' acabou levando o governo a apoiar programas semelhantes, desde então adotados por outros governos municipais em todo o mundo. Da mesma forma, a rotulação problemática da recente Primavera Árabe como a 'revolução do Twitter' desmente outra genealogia: o próprio Twitter foi inspirado por um projeto de mídia ativista - o Instituto de Autonomia Aplicada TXTMob - lançado para contornar a mídia de massa e manifestantes das redes durante a Convenção Nacional Republicana de 2004, em Nova York, juntamente com o RNC *Text Alert Service* da Ruckus Society.

Por sua vez, essas iniciativas foram inspiradas nos primeiros experimentos com telefones celulares e mensagens de texto, realizados por movimentos europeus nos anos 1990, especialmente *Reclaim the Streets*¹², na Grã-Bretanha.

Criando Problemas: Design de Enxame e Ecologias de Interseção

Objetos desobedientes são mais comumente objetos cotidianos, apropriados e voltados para um novo propósito, desde o sapato de madeira do sabotador (de *sabot*, termo em francês para sapato de madeira) atirado na máquina de uma fábrica, até o sapato jogado por um jornalista iraquiano no presidente americano George Bush, durante uma coletiva de imprensa, com as palavras: "este é um beijo de despedida do povo iraquiano, seu cachorro."¹³ A apropriação coletiva pode ser encontrada no barulho das panelas e frigideiras, usadas nos *cacerolazos* do Chile, na década de 1970. Estes objetos arquetípicos do design doméstico ressoaram numa contraesfera pública, tal como o tilintar em massa das chaves, que trouxeram uma lufada de ar no espaço público, durante a Revolução de Veludo Tcheca (*Velvet Revolution*), em 1989. Da mesma forma, na América Latina, o facão machete - ferramenta tradicional usada pelos agricultores - incorporados em várias tradições populares locais, também assumem poderoso papel simbólico nos protestos. Em 1959, Fidel Castro anunciou o machete como símbolo da revolução cubana, ecoando os arados, foices e martelos da iconografia socialista europeia e russa. A função simbólica do facão é apoiada por sua longa história como arma para agricultores pobres e escravos libertos, em guerras de independência. Ainda sobre seu uso, os machetes são, muitas vezes, carregados como símbolo de luta em manifestações, ao invés de representados graficamente. Em 2012, eles puderam ser vistos em atos estudantis no México, juntamente com as máscaras de Guy Fawkes.¹⁴

Contudo, objetos desobedientes são tanto sobre fazer quanto sobre subverter. A desobediência pode envolver *hackeamento* DIY (*do-it-yourself* – faça você mesmo) e também o design de novas maneiras de desobedecer. A reutilização de objetos acessíveis, como os barris de carga de embarcação das barricadas (termo que vem do francês *barrique*) no século XIX, implicam esses objetos na dialética inacabada da luta social e os tornam um meio de circulação global de lutas. Por exemplo, os páletes de madeira – estruturas de cargas unitárias – foram produzidas pela padronização do transporte internacional de contêineres, em meados do século XX. Foram trazidos pelo avanço da ideia de eficiência enraizada na desqualificação, com o objetivo de desestruturar o poder de sindicalização dos estivadores. Entretanto, essas molduras de madeira produzidas em massa, projetadas para disciplinar o trabalho e a circulação de mercadorias, tornaram-se em todo o mundo, uma base de infraestrutura compartilhada para as primeiras *tree-sittings*¹⁵ da década de 1970, na Nova Zelândia; elementos de mobília e barricada nas ocupações *Kabouter* dos anos 1970, ou para os *squattings* Okupa na Espanha. Mais recentemente, foram base de 123 projetos do *Occupy*, para apoiar as unidades de protesto das tendas do *Occupy Wall Street*.

Objetos desobedientes não são meros adereços. Ou melhor, como estudiosos da deficiência física observaram, a democracia é “protética”. O sistema de votação, por exemplo, sempre foi apoiado por objetos. Desde o apelo dos Chartistas¹⁶ pelo comprometimento democratizante das cédulas secretas, nas quais o papel substitui as vozes, até as urnas eletrônicas, introduzidas na Índia nos anos 1980, o que facilitou a votação para cidadãos analfabetos. Os movimentos sociais também têm seus próprios adereços e podem até mesmo cair sem eles, embora, nos movimentos ecológicos britânicos, as principais infraestruturas materiais dos eventos de protesto sejam referidas, auto depreciativamente, como ‘*tat-ativista*’.¹⁷ Apesar de evitar o termo, é possível pensa-las como ‘objetos ativistas’, no sentido que são ativas na interseção com mudanças sociais, ou seja, os objetos não são ativos por si, mas promovem mudanças ao serem agenciados como parte de ecologias compostas por outros objetos, músicas, corpos performáticos, tecnologias, leis, organizações e efeitos.

Um poder mais fraco e empobrecido de recursos pode triunfar através de inovações assimétricas e, desde os anos 1980, as vantagens estratégicas da pequenez e da mobilidade aumentaram. Assim, embora os objetos desobedientes sejam frequentemente apropriados, eles também costumam apropriar-se de contextos arquitetônicos ou de situações pré-existentes, desbloqueando-os para reformular uma situação ou produzir novas relações. Como muitos argumentaram, a melhor resposta para um inimigo poderoso pode ser uma história ainda mais poderosa. Os paralelepípedos infláveis do *Eclectic Electric Collective*¹⁸ jogados na polícia desestabilizam as relações entre policiais e manifestantes de forma lúdica, enquanto que o *Book Bloc*¹⁹ implica a polícia em uma espécie de dança com os manifestantes: a tentativa da polícia de controlar as ruas usando a violência na história da austeridade é reenquadrada, ao enfatizar o próprio controle como um

ataque ao acesso à educação. Os buracos forjados pelos cassetetes da polícia nos escudos-capas-de-livros dos manifestantes são parte da própria tática, pois imprimem uma ‘assinatura’ que certifica uma inconsciente coautoria violenta da polícia.

Enquanto seus contextos sociais e geográficos variam amplamente, os objetos desobedientes compartilham modos comuns de produção, de linhas de comunicação e de influência. A história vista na perspectiva popular, implica multiplicidade e nos concentramos no entrelaçamento de diferentes momentos históricos. Esses objetos não se movem do produtor para o mercado na circulação de mercadorias, como no esquema marxista -Dinheiro-Mercadoria-Dinheiro, MCM, do inglês *Money-Commodity-Money*²⁰ - mas sim como um meio de uma circulação de lutas, quem sabe Movimento-Objeto-Movimento. Construir um novo mundo é sempre um experimento, mas isso não acontece em um laboratório isolado. Os objetos envolvidos são protótipos que existem por aí afora, modificados e retrabalhados para atender às necessidades de diferentes épocas e lugares. Eles têm uma autoria coletiva e compartilhada, envolvendo múltiplas reapropriações e retrabalhos que os movimentos aprendem uns com os outros e aprimoram as táticas uns dos outros para abordar problemas semelhantes, com abordagens paralelas.

Tripés

Os tripés, objetos que aumentam a capacidade do corpo de bloquear, são um exemplo arquetípico do design de enxame. Em 26 de março de 1974, madeireiros chegaram à aldeia de Reni, em Uttarakhand, no norte da Índia. As mulheres aldeãs foram ameaçadas com armas de fogo, depois de tentar argumentar, explicando a eles que dependiam das árvores para seu sustento. Em resposta, ampliaram os métodos propostos por Ghandi para *chipko*: abraçar as árvores com o corpo, criando um bloqueio corporal. Seu sucesso na conservação da floresta tornaram-se um ponto estratégico para o nascente movimento ecológico. Em 1978, na Nova Zelândia, como parte dos protestos contra o desmatamento que levaram à fundação do Parque Florestal de Pureora, os ativistas estenderam esse tipo de bloqueio das derrubadas, deslocando-se do fácil acesso, por meio da construção de plataformas de paletes de madeira no alto das árvores. A tática *tree-sittings* também foi adotada no Terrania Creek, na Austrália em 1979, que se tornou a terra dos parques nacionais, incluindo as pitorescas Cataratas dos *Protesters*; e nos EUA, em 1985, para impedir a extração madeireira na Willamette National Forest, em Oregon.

À medida que a tática se espalhava, empresas de poda de árvores ou indústrias de acesso por corda eram por vezes contratadas nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha, para ajudar policiais e oficiais de justiça na retirada de manifestantes alocados nas árvores. Mas os manifestantes projetaram as autoridades para fora novamente. Em 1989, durante enormes bloqueios

contra o desmatamento na Floresta Estadual de Coolangubra, na Austrália, os ativistas ergueram um tripé de três pernas com cerca de seis metros de altura, que bloqueou a única estrada madeireira na floresta: a tática do *tree-sit*, sem a árvore em si. O primeiro tripé era um andaime de metal, levado para o local por um veículo, mas outros bloqueios paralelos, como o de Chalundi, usavam troncos de madeira. Uma pessoa sentava-se no topo do tripé, de modo que o ato de remover qualquer uma das pernas faria com que a pessoa caísse e se machucasse. Mais tarde, algumas dessas florestas tornaram-se parques nacionais. O Guia de Bloqueios Intercontinental Deluxe (1991), do grupo de preservação florestal *North East Forest Alliance*, divulgou projetos de tripés e de *lock-on*²¹ para o Reino Unido e EUA. Alguns ativistas autônomos também viajaram para realizar ações nesses países e na Austrália. Nos Estados Unidos, os tripés de madeira apareceram pela primeira vez em 1992, protegendo o deserto de Cove Mallard. Na Grã-Bretanha, os tripés foram adotados pelo *Reclaim the Streets*, quando ativistas urbanos com fortes laços com os *tree-sittings* britânicos fizeram tripés nos postes de andaimes de aço. Em um contexto urbano, esta tática também constituía ‘barricadas inteligentes’, que fechavam estradas para carros, mas as mantinham abertas para pedestres e bicicletas. Em 1994, os tripés tornaram possíveis as festas do *Reclaim the Streets*, em Londres, começando na Angel High Street. Este tipo de design se difundiu através do guia prático *Raging Road*.

Bipés e monopés, juntamente com complexas combinações arquitetônicas de múltiplos tripés de pernas sobrepostas, proliferaram nos Estados Unidos, na Ásia e na Europa, por vezes em resposta ao desenvolvimento de unidades de remoção de policiais especializados. Grupos investiram em postes de alumínio ou de bambu, mais leves e mais rápidos de serem erigidos sobre andaimes de aço. A partir dos protestos do *British Climate Camp* de 2006, o tripé se tornou um ícone gráfico de protesto e por vezes foi erguido nas entradas dos campos, por razões puramente simbólicas.

Essa ecologia de interseção também envolve diferentes contextos e relações de poder, atravessando e transformando esses objetos. O papel da lei talvez seja o exemplo mais claro. O estado, num paradoxo de soberania, tenta definir o que é legal e o que são formas aceitáveis de protesto contra ele. Muitas formas modernas de ação, como sindicatos ou greves, foram ilegais em outros tempos, e exigiam sigilo, ou explicitavam evidentes infrações legais. Recentemente, na Grã-Bretanha, novas leis redefinem a ‘ordem pública’, bem como cortes na assistência jurídica e investimentos públicos em vigilância e na interrupção de movimentos pacíficos, restringiram o direito de protestar. Objetos estão intimamente envolvidos nessa negociação do que constitui o espaço do protesto ‘legítimo’.

Os *bust cards*²² a serem carregados no bolso, foram desenvolvidos pela primeira vez por comunidades negras e *queer* americanas e inglesas, detalhando direitos legais e conselhos em caso de prisão, são agora lugares comuns em manifestações públicas, à medida que os protestos democráticos são cada vez mais criminalizados. Nos EUA, ao longo dos anos 2000, os bastões que sustentam fantoches dançantes foram reclassificados como

‘armas em potencial’, o que talvez explique a opção por infláveis, feita por alguns grupos. Na Grã-Bretanha, a Lei de Justiça Criminal de 1994 - Seção 60, fez com que um tipo de máscara utilizada em protestos - por exemplo, em oposição a equipes policiais para a coleta de dados - fosse considerada um delito. Em 2012, a polícia dos Emirados Árabes anunciou que as pessoas não deveriam usar máscaras de Guy Fawkes, pois "os objetos que possam instigar agitação são ilegais", enquanto a importação dessas máscaras para o País pérsico Bahrein foi proibida, em 2013.

O coquetel Molotov, que apareceu pela primeira vez durante a Guerra Civil Espanhola e mais tarde na resistência finlandesa à invasão soviética, nos anos 1930, acarretou uma mudança semipermanente no status conceitual das garrafas de vidro produzidas em massa como objetos cotidianos incapazes de criar problemas. Em Belfast, no início da década de 1990, estudantes de arte carregando garrafas de leite (nas quais costumavam lavar seus pincéis) eram frequentemente detidos como terroristas em potencial, porque - para o Estado - suas ferramentas artísticas haviam se tornado irrevogavelmente associadas a apropriações mais insurgentes. Aqui também é preciso incluir os muitos objetos desobedientes imaginários que foram assim enunciados pela polícia e alimentados pela mídia, que, em muitos momentos, serviram de pretexto para a repressão dos protestos. Apesar de suas potenciais associações simbólicas, esses objetos nunca emergiram em protestos e contam com poucas razões para isso acontecer na prática: dos preservativos cheios de urina, nos protestos contra a Organização Mundial do Comércio, em Seattle (1999) aos desordeiros “armados com espadas e facões samurai”, nos protestos do *May Day*, de Londres, em 2001. Algumas vezes, o imaginativo enquadramento dos objetos, enunciado pelos meios de comunicação é abraçado ou torna-se definitivo para os movimentos, desde a fictícia ‘queima dos sutiãs’, anunciada em reportagens sobre os protestos acontecidos no Miss América, de 1968 (Dow, 2003) até a cunhagem do termo ‘black bloc’ pela imprensa alemã, nos anos 1980, para descrever a vestimenta de alguns dos *Autonomen*²³.

As ferramentas do mestre nunca dismantelarão a casa do mestre (Audre Lorde, *Sister Outsider*, 1984)

Contexto é tudo. Devemos ser cautelosos com qualquer afirmação acrítica sobre o poder de fazer, ativismo ‘criativo’ ou ‘inovação transversal’, na seara das relações neoliberais das ‘indústrias criativas’. Em vez disso, a contradição permanece em aberto: para produzir qualquer valor, o capital depende da mesma capacidade de ser criativo que também está sempre escapando e recusando esse contexto. Essa criatividade pode vir da mobilização de tradições e valores religiosos ou espirituais, tanto quanto as novidades experimentais, por exemplo. Por exemplo, na densa iconografia da bandeira do sindicato dos trabalhadores britânicos, há uma adaptação das

tradições do teatro de bonecos de *wayang*, do grupo indonésio Taring Padi e um símbolo Maori entalhado, referente à marcha pelos direitos territoriais maori, de 1975. Ou no avatar da Deusa da Boa Governança, que protege vendedores ambulantes no mercado de Sewa Nagar em Deli (Índia), que, em seus muitos braços, segura uma câmera de vídeo para filmar a polícia.

Muitos objetos desobedientes lúdicos ou criativos só funcionam em contextos social-democratas específicos, nos quais os governos, ainda que de forma cada vez mais limitada, reconhecem as pessoas como sujeitos com direito de resistência para falar e agir politicamente. Sem esse reconhecimento, muito frequentemente, no caso de movimentos negros e comunidades indígenas, na autodefesa nas cidades, na guerrilha rural ou no deserto, as lutas por direitos e liberdades por vezes necessariamente assumem diferentes formas. Seus objetos tornam-se necessariamente objetos improvisados pela força física muitas vezes superiores, mas dialeticamente ligados à violência e opressão à qual resistem: das '*fards*' - armas de tiro único feitas por ferreiros de sucata, usadas por grupos de proteção local, nas áreas mais pobres da revolução egípcia de 2011, até os '*technicals*' - veículos de batalha improvisados - criados por rebeldes anti-Gaddafi, também no ano de 2011, na Revolução Líbia.

Mesmo entre outros movimentos, a diversidade de táticas tem sido, muitas vezes, a chave para o seu sucesso, que inclui objetos de defesa da comunidade militante ou destruição de propriedade, como a apropriação de uma garrafa da bebida energética Lucozade como arma entre os antifascistas britânicos dos anos 1980 ao confrontar os neonazistas; ou a tática *tree spiking*²⁴, no sucesso das campanhas americanas de proteção florestal (Bari, 1994).

Sabedoria da Indisciplina

Eu pulei e disse 'Me arme - eu vou matar um cara branco agora!' Toda a reunião [Black Panther] ficou quieta. Eles me chamaram para a frente da sala e o irmão que estava dirigindo a reunião me olhou por um minuto e enfiou a mão na gaveta da mesa. Meu coração estava batendo. Eu estava tipo, 'Oh meu Deus, ele vai me dar uma arma grande!' E ele me entregou uma pilha de livros ... Eu disse: 'Com licença, senhor, eu pensei que você fosse me armar?'. Ele disse: 'Eu acabei de fazer isso'. (Jamal Joseph, em entrevista à Time Magazine. 9 de fevereiro de 2012).

Objetos desobedientes também nos levam a pensar sobre como os movimentos produzem novas formas de conhecimento e estratégias que nos ajudam a enxergar a partir do povo. Enquanto se pode encontrar pontos de apoio em várias disciplinas, eles também criam a partir das tradições populares globais e locais, nas margens da arte e do design profissional.

Algumas delas são evocadas por muitas publicações sobre 'como fazer', que indicam aos leitores sobre o design da desobediência: os diagramas de barricadas de 1866 de Auguste Blanqui, em *Instructions for an Insurrection*; 68 *Ways to Make Really Big Puppets*, do grupo Bread and Puppet Theatre; *Eco-defense: A Field Guide to Monkeywrenching*, de Dave Foreman; *The Squatter's Handbook*; *The Activist Tat Collective Recipe Book*, direcionados para acampamentos e convergências, ou a recente coleção *Beautiful Trouble*.

Esses objetos incorporam conhecimentos e habilidades. Eles não vêm do nada. Poderíamos considerar a seção de *Grundrisse* de Marx (1993), na qual ele argumenta que o capital fixo das máquinas fabris incorpora materialmente o "intelecto geral" dos trabalhadores: suas habilidades e conhecimentos sociais agregados. Isso pode nos levar a imaginar que, em outras máquinas anticapitalistas, o intelecto geral pode imaginar e se implicar. Poderíamos pensar nos objetos e performances dos movimentos sociais como tais máquinas, que incorporam o conhecimento de outra forma.

Há certamente um motim de conhecimento profissional nesses objetos, incluindo arte e design. Mas eles também são moldados pelo conhecimento coletivo, informal e experimental das leis locais, em torno do protesto, de como negociar com a polícia, de reuniões políticas e de dinâmicas de protesto nas ruas. Além disso, eles nascem de uma base de habilidades domésticas e de lazer - dos acampamentos ao tricô e à costura - que se tornam ferramentas políticas. Por trás do design dos tripés, destacam-se outras mudanças no lazer e na educação, como por exemplo, o crescimento da escalada como atividade esportiva e o aumento do exercício de subidas *indoor*, na década de 1980, que apareceram primeiramente em academias universitárias. Tais conhecimentos são um exemplo do que Harney e Moten chamam de "*undercommons*"²⁵. A exposição dos objetos desobedientes no museu, faz ecoar seu papel no ambiente acadêmico. Documentá-los sem traí-los aqui, é uma tentativa de apropriar-se da academia (ou do museu) como um meio de amplificação, transmissão e reflexão.

Não se pode negar que a universidade é um lugar de refúgio e não se pode aceitar que a universidade seja um lugar de iluminação. Diante dessas condições, é possível entrar na universidade e roubar o que se pode. Abusar de sua hospitalidade, apesar de sua missão, juntar-se à sua colônia de refugiados, ao seu acampamento cigano, para estar dentro, mas não ser de lá - este é o caminho do intelectual subversivo na universidade moderna. (Harney; Moten, 2003, p. 26)

Essa posição, ao mesmo tempo 'dentro e contra' uma instituição, emerge principalmente da atenção cuidadosa a esses objetos e ao seu próprio poder institucional (Raunig, 2005). Não se trata apenas de antagonismo, embora isso seja importante. Pelo contrário, implica um simultâneo "com e para", no sentido de criar uma aliança em favor dos objetos. À me-

didada que os espaços de autonomia do projeto se desenvolvem, menos tempo pode ser gasto em antagonismos e mais em pesquisas cooperativas para um projeto coletivo, compondo muitos 'sins', por trás dos 'nãos' que se apresentam institucionalmente. Ao atender a esses objetos, deve-se retornar, em certo sentido, a uma ideia bastante tradicional das raízes etimológicas de um curador, como alguém que se importa, que cuida. O 'cuidado' é aqui usado não no sentido de administração burocrática ou disciplina, mas como uma ética de solidariedade, ajuda mútua, até mesmo amor²⁶. Cuidar desses objetos, envolve se posicionar 'com' e 'em favor' deles, escutá-los e compreender como sua criação está vinculada a uma produção histórica, ambas negligenciadas e incompletas.

Objetos inacabados

Os cartazes produzidos pelo Atelier Populaire são armas a serviço da luta e parte inseparável dela. Seu lugar de direito está nos centros de conflito, isto é, nas ruas e nas paredes das fábricas. Usá-los para fins decorativos, exibi-los em lugares de cultura burgueses ou considerá-los como objetos de interesse estético, é prejudicar tanto sua função quanto seu efeito. É por isso que o Atelier Populaire sempre se recusou a colocá-los à venda. Mesmo mantê-los como evidência histórica de um certo estágio da luta é uma traição, pois a luta em si é de importância primordial e difere da posição de um observador 'externo' - uma ficção que, inevitavelmente, toca nas mãos da classe dominante. É por isso que estas obras não devem ser tomadas como o resultado final de uma experiência, mas como um incentivo para encontrar, através do contato com as massas, novos níveis de ação, tanto no plano cultural quanto no plano político. (Declaração do Atelier Populaire, 1968)

Objetos criados na lógica do design-enxame são necessariamente coisas brutas e cruas, cujas margens estão abertas a modificações e apropriações adicionais. É o contexto de uso que os tornam 'completos'. E isso imprime outros sentidos, mais teleológicos, nesses objetos inacabados. Documentados ou exibidos, em vez de estarem 'mortos' como uma borboleta dentro de um estojo, os objetos desobedientes estão incompletos, como um adesivo político que resiste à retirada: sua esperança e raiva ainda se mantêm firmes, no verso laminado do suporte. Sua aura é a de uma promessa não cumprida. Mas essa incompletude não precisa ser um sinal melancólico de fracasso, mas sim de algum possível.

Um conjunto de chá sufragista, promotor do direito de votos para mulheres, é um objeto confortável de se contemplar, na medida em que se formou um consenso sobre a luta que o produziu, ou seja, sobre o que aconteceu, quem ganhou e o que isso significa. No entanto, o perigo, o trauma e

a dor encapsulados em muitos dos objetos desobedientes contemporâneos, são crus e contínuos, de maneiras a torná-los desconfortáveis ou perturbadores. Eles incorporam verdades incômodas sobre o presente e desestabilizam a diretriz oficial de políticos e de organizações midiáticas. Eles estão cheios de incerteza e das ideias fortalecedoras e aterradoras de que nossas próprias ações - e nossa inação - podem fazer diferença.

A crítica do *Atelier Populaire*, embora totalizadora, é bem fundamentada. Os movimentos sociais, ao contestarem nossos modos de ver e agir, se veem envolvidos por uma longa e recente história de deturpação, na qual são ignorados ou difamados pela mídia de massa, sendo simultaneamente apropriados em sua vitalidade e autenticidade. Os museus não estão imunes a esse processo de caricaturização. Visitando o arquivo de Documentação e Disseminação Política do MoMA em Nova York, dois pesquisadores independentes encontraram uma coleção de cartazes não documentados do movimento dos índios americanos. Dentro da gaveta, havia um post-it que dizia: "não é legal o suficiente para catalogar" (Sholette, 2011, p.88)²⁷. Outros grupos, como o *Laboratory of Insurrectionary Imagination* ou os vários movimentos Occupy, viram-se convidados a participar de programas de museus, como parte do conteúdo.

Frequentemente, o museu tenta conter ou sufocar a mesma vitalidade organizadora que originalmente o atraiu, quando torna-se claro que isso poderia atrapalhar patrocínios ou relações trabalhistas.²⁸ A resistência do *Atelier Populaire* à institucionalização se cruza com uma proposta do grupo Panteras Negras, que sugere que a reflexão pode ser tão importante quanto a ação. Mas os termos nos quais se produz essa reflexão são cruciais e o problema da representação deve ser a principal preocupação ao (re) apresentar objetos dos movimentos sociais. Quando esses objetos aparecem em museus, geralmente são apresentados como efêmeros e são exibidos sem atenção própria, como objetos incidentais, presentes enquanto uma mudança social importante estava acontecendo. Mais raramente, eles vêm sendo mostrados como fetiches, valorizados como capital cultural 'fronteiriço' ou 'vital' e, assim, mercantilizados de formas contrárias às causas políticas que originaram seus objetivos. Essas duas condições - efemeridade e fetichização - são os principais perigos.

Essa discussão, essencialmente metodológica, sobre como podemos começar a abordar a arte ativista com fundamentação nas culturas de movimentos sociais, foi acompanhada por um experimento prático: uma exposição com o mesmo nome - *Objetos Desobedientes* - realizada em uma importante instituição cultural.

Qualquer que seja nossa reação emocional ou identificação com esses objetos inacabados, nós os encontramos apenas em breves momentos, e em geral, sempre mediados por outros objetos e relações sociais: talvez a centímetros de nossos corpos em uma multidão, carregados por ou até mesmo sustentando os corpos de nossos amigos ou companheiros, em imagens e notícias sobre pessoas que poderiam ser nós mesmos, em fotografias de dias que se vão com o tempo, ou repentinamente, reaparecendo em um tri-

bunal de justiça. A exposição ou a documentação acadêmica desses objetos é um momento que você pode realmente passar um tempo maior com eles, bem à sua frente, podendo examiná-los lentamente. Como esse momento, quando os objetos são colocados e relativizados em contextos históricos, se relaciona com essas outras ocasiões pontuais, seu uso por ativistas, fotógrafos de jornais, e assim por diante? Os *undercommons* testam a alegação de um museu ou universidade sobre de fato ser um espaço ‘público’, de participação. O convite para uma conexão com a manobra que o crítico cultural e pesquisador americano Brian Holmes chama de “*game of liar’s poker*” (Holmes, 2007)²⁹, apresentando objetos desobedientes em contextos institucionais, define a aposta no que a instituição faz com os objetos desobedientes e o que eles fazem à instituição. De maneira crucial, é isto o que pode ser instituído como um por vir. O processo de escrever ou expor é por si só uma crítica institucional, mas também pode ser um processo contrainstituinte.

Objetos desobedientes não foram criados com a ideia de um museu em mente. Eles também não confiam no museu para legitimá-los - mas isso não significa que não tenham nada a ganhar aparecendo ali. Que uma exposição pode fornecer um espaço considerável, longe do ímpeto de uma ação política ou da hipérbole dos meios de comunicação, isso foi demonstrado no espaço de trabalho coletivo chamado ARTPLAY³⁰, em Moscou, durante as manifestações (ou comícios por “eleições justas”), contra a eleição de Putin como presidente, em 2012. Reconhecendo que um novo estilo de protesto público estava surgindo na Rússia, exemplificado por cartazes artesanais individualizados e, muitas vezes, espirituosos, o Design Center ARTPLAY convidou manifestantes a empresta-los à galeria do espaço, por um curto período de tempo, quando organizaram uma exposição intitulada *You don’t even represent us / You can’t even imagine us* (Você não nos representa / Você sequer pode nos imaginar). Assim, muitos dos cartazes foram coletados pelos frequentadores do espaço e levados em outras manifestações.

O guia de como fazer uma máscara de gás improvisada (Figura2), integrante da exposição do V&A, (Londres, UK), baseado em um projeto usado na ocupação do parque Gezi em Istambul (Turquia) no ano de 2013, foi compartilhado em blogs e no Twitter, durante a exposição (2014), com a *hashtag* #Ferguson. Isto por causa do pesado uso de gás lacrimogêneo nos protestos na cidade de Ferguson (Missouri - EUA), motivado pelos tiros da polícia sobre um adolescente desarmado. Os manifestantes americanos fizeram máscaras a partir deste projeto, para se protegerem e cuidar uns dos outros. As máscaras baseadas no projeto do V&A foram feitas e usadas em escala ainda maior, durante os protestos pró-democracia de Hong Kong (China), em 2014. A visibilidade do museu como um lugar de ampliação do olhar projetou e generalizou esse saber em torno de uma solidária criação de máscaras, de um *undercommons* para outro (Bell, 2014).



Fig 2. Guia de como fazer uma máscara protetora, de Marwan Kaabour e Barnbrook Design, integrante da exposição **Disobedient Objects**.

Fonte: Victoria and Albert Museum, 2014.

Bolhas de carbono infláveis, feitas durante oficinas educativas do V&A apareceram nas ruas durante as marchas pela justiça climática (2014) em Nova York e Londres. Nesse sentido, como historiador ou curador, vale mencionar por fim que o engajamento com as lutas inacabadas, das quais a arte ativista faz parte, não é apenas uma questão abstrata de metodologia, representação ou crítica (institucional ou não), mas de estratégia. A estratégia implica a posição do narrador como participante, e essa perspectiva crítica deve incluir uma reflexão sobre nossa própria participação, privilégio e responsabilidade.

1 Exemplos podem ser encontrados nas exposições Design for the Other 90% (Nova York, 2007 _ <https://www.designother90.org/>), Design for the Elastic Mind (Nova York, 2008 _ <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/>) e em THORPE, Ann, Ed. Routledge. Londres: 2012.

2 Nota das Tradutoras: O termo usado pelo autor é "history from below", em tradução literal, "história vista de baixo". Esta perspectiva – oriunda da História Social - procura tomar como sujeitos as pessoas comuns e ordinárias. Concentra-se em suas experiências e pontos de vista, procurando contrastar-se com o estereótipo da história convencional e seu foco nas ações dos "grandes homens". Doravante, as notas serão identificadas como NT:.

3 NT. O termo "prataria" está relacionado à exposição Mining the Museum, (1990), em referência à prataria da "casa grande", em contraposição aos grilhões dos escravos, que produziam ambos.

4 'Movimento social' é um termo sociológico que nomeia as organizações que organizam o que é comumente chamado de 'protesto', 'ato' ou 'ação'. Os sociólogos ainda debatem sua definição exatas, suas fronteiras e limites. Entretanto, essencialmente, um movimento social engloba grandes grupos informais e não institucionais de pessoas, que se concentram em questões políticas e sociais.

5 Sobre essa abjeção social no contexto contemporâneo, ver Tyler, Imogen. *Revolting Subject: Social Abjection and Resistance in Neoliberal Britain*. Zed Books, NY: 2013.

6 Mais sobre o assunto em Greenwald, Dara; McPhee, Josh (Ed.) *Signs of Change: Social Movement Cultures 1960s to Now*. AK Press. Edinburgh, 2010). Sobre este estereótipo, veja Tyler, Imogen. *Revolting Subjects. Social Abjection and Resistance in Neoliberal Britain*. Zed Books, NY: 2013.

7 Mais sobre essa perspectiva em Andrew X, 'Give Up Activism', *Do or Die* 9 (2000), pp.160–6 (publicado originalmente em Londres como parte do panfleto *Reflections on June 18th*, 1999). Disponível em <https://theanarchistlibrary.org/library/andrew-x-give-up-activism> Acesso em 09 Set 2020.

8 NT: Sobre a expressão "Nós queremos pão, mas também queremos rosas", vale mencionar que o termo "Bread and Roses" é título de um poema de James Oppenheim. Como slogan político, é atribuído à Rose Schneiderman, em discurso realizado por ocasião da greve da Lawrence Textiles, em Massachusetts (USA), 1912. "The worker must have bread, but she must have roses, too" diz respeito às reivindicações de direitos para além das condições de subsistência.

9 Ver também Gould, Deborah, *Moving Politics: Emotion and ACT UP's Fight against AIDS*. University of Chicago Press, Chicago: 2009.

10 NT: CAE é um coletivo de mídia táctica formado por cinco profissionais com várias especializações, incluindo computação gráfica, web design, cinema, vídeo, fotografia, texto e performance. <http://critical-art.net/>

11 NT: <http://breadandpuppet.org/>

12 NT: Movimento anárquico representado por ocupações coletivas dos espaços públicos e ruas. Tem cunho ecológico e contesta os efeitos negativos da globalização sobre a vida urbana, como o uso predominante do automóveis.

13 O aiatolá Ahmad Jannati pediu esses sapatos, 'mais valiosos do que coroa', para serem colocados em um museu iraquiano, mas eles foram destruídos pelas forças de segurança dos Estados Unidos. O jornalista Muntazer al-Zaidi foi condenado a três anos de prisão no Iraque, pelos quais cumpriu nove meses. Ver, por exemplo, *The Nation* - <http://nation.com.pk/international/20-Dec-2008/Iranian-cleric-Jannati-dubs-Muntazer-act-shoe-intifada> (Acesso 5 de nov 2014); al-Zaidi, Muntazer, 'Why I threw the shoe' e *The Guardian*, 17 de setembro de 2009, <http://www.theguardian.com/commentisfree/2009/sep/17/why-i-threw-shoe-bush> (Acesso em 5 nov 2014).

14 NT: Esta máscara é uma representação estilizada de Guy Fawkes, soldado inglês integrante da "Conspiração da pólvora", cujo plano era assassinar o rei inglês Jaime I e todos os membros do parlamento, durante uma sessão em 1605 - ato que significaria o início de um levante popular. Em protestos no Brasil, a máscara foi associada ao grupo hacker Anonymous.

15 NT: Ato de desobediência ambientalista na qual um manifestante se posiciona em uma pequena plataforma construída numa árvore, para protegê-la de ser cortada, contando que madeiros não colocarão vidas humanas em risco ao cortar uma árvore "ocupada".

16 NT: Movimento britânico da metade do século XIX, partido político representante de classes trabalhadoras.

17 NT: O termo inglês *tat* pode ser traduzido como bugiganga, que, na adjetivação da palavra ativista, pode ser entendido como um certo menosprezo.

18 NT: Grupo que cria peças infláveis para manifestações e protestos. Imagens disponíveis em <https://www.vam.ac.uk/blog/disobedient-objects/tools-for-action-interview-with-artur-van-balen>. Acesso em 05 Set 2020.

19 NT: O movimento *book bloc* aparece em protestos desde o ano de 2010, em diversos países, usando reproduções de capas de livros como escudos de proteção. <https://www.mhpbooks.com/book-covers-for-protests-the-rise-of-the-book-bloc/> e <https://theoccupiedtimes.org/?p=13145> Acesso em 05 Set 2020.

20 Para uma introdução da ideia de 'circulation of struggles', see Witherford, Nick Dyer, *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High-Technology Capitalism*. University of Illinois Press. Chicago: 1999.

21 NT. Baseada em estratégias mercadológicas, de promoção de dependência entre cliente e fornecedor para produtos e serviços, nas quais a ideia de mudar de fornecedor é dificultada ou impossibilitada por custos de troca substanciais, reais ou ilusórios. Em termos práticos, uma empresa torna extremamente difícil para os clientes deixá-los, mesmo que o cliente queira.

22 NT. Este termo refere-se à carta de baralho que apresenta instruções do tradicional jogo Black Jack. No caso dos protestos, inclui instruções úteis para manifestantes, em casos de repressão ou detenção, de modo a garantir por exemplo, o número de telefone de advogados de defesa, experientes nesses casos. Podem incluir também uma lista com os direitos civis em caso de revista ou registros policiais, entre outras informações relevantes.

23 NT. Foi no movimento autonomista, ocorrido em Berlim Ocidental, que a tática *black bloc* foi empregada pela primeira vez. As referências origens ideológicas dos Autonomen variam entre marxismo, feminismo radical, ambientalismo, anarquismo, diversidade praticada como 'garantia de liberdade'.

24 NT. Espigões de metal ou cerâmica, cravados nas profundezas das árvores, com o objetivo de danificar serras ou lâminas dos madeiros.

25 NT. Conceito relativo a postura crítica que pode ser produzida numa espécie de "intervalo" entre o que está posto em uma dada situação e, ao mesmo tempo, um deslocamento disruptivo da mesma.

26 Mais sobre o assunto em Hardt, Michael, *The Procedures of Love*, Documenta Series 068 [Documenta 13] of 100 Notizen—100 Gedanken/100 Notes, 100 Thoughts (Kassel, 2012), e Heckert, Jamie, 'Listening, Caring, Becoming: Anarchism as an Ethics of Direct Relationships', in Benjamin Franks and Matthew Wilson (eds), *Anarchism and Moral Philosophy* (London, 2010), pp.186–207.

27 Mais sobre o assunto em Jordan, John, 'On Refusing to Pretend to do Politics in a Museum', *Art Monthly* 334

(March, 2010), p.35, disponível online em <http://www.artmonthly.co.uk/magazine/site/article/on-refusing-to-pretend-to-do-politics-in-a->. Acesso em 09 Set 2020.

28 Um outro lugar não público que eu e meu cocurador não buscamos foram aqueles de posse não divulgada de objetos apreendidos ou roubados pelo Estado, embora tenhamos encontrado vestígios desses arquivos fantasmas em histórias de um confiscado e não documentado banner de protesto usado como decoração zombeteira em uma delegacia de polícia britânica ou o suposto arquivo de longa data do governo chinês de objetos entregues ou deixados na rua após as manifestações,

ou as barricadas de Occupy Wall Street que reapareceram do lado de fora do escritório do chefe de polícia em seu aniversário, conforme relatado em 'Whodunit at Police Headquarters: Occupy Accuses Police', New York Times, 17 November 2012.

29 NT: O jogo de mentiroso combina raciocínio estatístico com blefe e é jogado com os oito dígitos do número de série nas notas de dólares americanos.

30 NT: O espaço colaborativo de trabalho reúne designers, arquitetos, lojas de iluminação, artesanato, cerâmica e decoração, além de fornecedores, de equipamentos para essas áreas de atuação.

Referências

- Bari, Judi. "The Secret History of Tree Spiking," in *Timber Wars*, Common Courage Press Monroe, Maine, 1994, pp.264-282.
- Bell, Alice, 'The Global Network of DIY Tear Gas Masks', http://www.howwegettonext.com/Article/VEQ_cTUAADeAjFQ3/the-global-network-of-diy-tear-gas-masks and *Designing Protest*, BBC Radio 4, 25 November 2014, <http://www.bbc.co.uk/programmes/b04ps6py>. Acesso em 1 Dez 2014.
- Dow, Bonnie J., 'Feminism, Miss America, and Media Mythology', *Rhetoric & Public Affairs* 6/1 (2003), pp.127-49. Michigan State University Press. Volume 6, Number 1, Spring 2003. doi:10.1353/rap.2003.0028.
- Duncombe, Stephen and Lambert, Steve. *An Open Letter to Critics Writing About Political Art*; Center for Artistic Activism, 20 October 2012. Disponível em <http://artisticactivism.org/2012/10/an-open-letter-to-critics-writing-about-political-art/>. Acesso em 10 Dez 2014.
- Gee, Tim, *Counterpower: Making Change Happen*. World Changing. Ed. London, 2011.
- Graeber, David, online question and answer session on reddit, 28 January 2013, 16:58 UTC, reply to 'effigies'. Disponível em http://www.reddit.com/r/IAMA/comments/17fi6l/i_am_david_graeber_an_anthropologist_activist/. Acesso em 5 Nov 2014.
- Halberstam, Judith Jack, *The Queer Art of Failure*. Duke University Press. Durham: 2011.
- Harney, Stefano; Moten, Fred. *The Undercommons: Fugitive Planning and Black Study*. Minor Compositions Ed. London, 2013.
- Brian Holmes, "Liar's Poker," in *Unleashing the Collective Phantoms: Essays in Reverse Imagination* (New York: Autonomedia, 2008)
- Linebaugh, Peter and Rediker, Marcus. *The Many-Headed Hydra: Sailors, Slaves, Commoners, and the Hidden History of the Revolutionary Atlantic*. Beacon Press (Boston, 2001), pp.3-4.
- Marx, Karl, *Grundrisse: Outlines of the Critique of Political Economy*, trans. Martin Nicolaus. Penguin Books in association with New Left Review (London, 1973), pp.690-712
- Raunig, Gerald, 'Instituent Practices: Fleeing, Instituting, Transforming', *Art and Contemporary Critical Practice: Reinventing Institutional Critique*, ed. Gene Ray and Gerald Raunig. May Fly Books (London, 2005).
- Sholette, Gregory, "'Not Cool Enough to Catalog": Social Movement Culture and its Phantom Archive', in *Peace Press Graphics 1967-1987: Art in the Pursuit of Social Change*, exh. Cat. CSU Long Beach University Art Museum (Long Beach, 2011), pp.87-96
- Solnit, Rebecca. *Hope in the Dark: The Untold History of People Power*. Canongate (Edinburgh, 2005) .
- Williams, Raymond. *The Country and the City [1973]* (Nottingham, 2011) Spokesman Books.

Recebido: 08 de maio de 2020.

Aprovado: 19 de junho de 2020.

Lisette Lagnado *

Hatred Among Us

*

Lisette Lagnado é crítica de arte, curadora e escritora, atualmente uma das curadoras da 11a edição da Bienal de Berlim. Doutora em Filosofia, de 2014 a 2017 esteve integralmente envolvida na governança da Escola de Artes Visuais do Parque Lage na cidade do Rio de Janeiro, seja como diretora e curadora de Ensino e Programas Públicos. Antes dessa mostra, foi curadora da 27ª Bienal de São Paulo (“Como Viver Junto”, 2006), com escopo conceitual baseado no Programa ambiental de Hélio Oiticica.

Abstract *The article describes and analyzes in a historical context the Experiências of Flávio de Carvalho (1899–1973) carried out since the first half of the 20th century, as well as presenting connections of those artistic actions with the contemporary cultural and political scene in Brazil, marked by religious interference. The artist is mentioned in the 11th edition of the Berlin Biennale, of which the author is one of the curators. The exhibition was structured based on the free updating of themes exposed in four “experiences” of FC. The exhibition is spread over four venues (until 11/1/2020), each with its own repertoire: the Anti-church (Kunst -Werke), the Showcase for dissident bodies (the daad), the inverted Museum (Gropius Bau) and the Living Archive (ExRotaprint). (This text was first published in Flávio de Carvalho: Experience no. 2, Performed on a Corpus Christi Procession. A Possible Theory and an Experiment, published by the Berlin Biennale for Contemporary Art, 2020. Copyright: Lisette Lagnado and Berlin Biennale for Contemporary Art).*

Keywords *Flavio de Carvalho, Experiências, Nationalism, CAM (Clube dos Artistas Modernos), 11th Berlin Biennial.*

Ódio entre nós

Resumo O artigo descreve e analisa em contexto histórico as Experiências de Flávio de Carvalho (1899–1973) realizadas desde a primeira metade do século XX assim como apresenta conexões daquelas ações artísticas com a cena cultural e política contemporânea no Brasil, marcada por interferências religiosas. O artista é evocado na 11ª edição da Bienal de Berlim, da qual a autora é uma das curadoras. A mostra foi estruturada a partir da livre atualização de temas expostos em quatro “experiências” de FC. A exposição se espalha em quatro sedes (até 1/11/2020), cada uma com um repertório próprio: a Anti-igreja (Kunst-Werke), a Vitrine para corpos dissidentes (o daad), o Museu invertido (Gropius Bau) e o Arquivo vivo (ExRotaprint). (Este texto foi primeiramente publicado em Flávio de Carvalho: Experience no. 2, Performed on a Corpus Christi Procession. A Possible Theory and an Experiment, published by the Berlin Biennale for Contemporary Art, 2020. Copyright: Lisette Lagnado and Berlin Biennale for Contemporary Art).

Palavras chave Flavio de Carvalho, Experiências, Nacionalismo, CAM (Clube dos Artistas Modernos), 11ª Bienal de Berlim.

Odio entre nosotros

Resumen El artículo describe y analiza en un contexto histórico las Experiencias de Flávio de Carvalho (1899–1973) llevadas a cabo desde la primera mitad del siglo XX, además de presentar conexiones entre esas acciones artísticas y la escena cultural y política contemporánea en Brasil, marcada por la interferencia religiosa. El artista es mencionado en la 11ª edición de la Bienal de Berlín, de la cual la autora es una de los curadores. La exposición se estructuró en base a la actualización de los temas expuestos en cuatro “experiencias” de FC. La exposición se distribuye en cuatro sedes (hasta el 1/11/2020), cada una con su repertorio propio: la Anti-iglesia (Kunst -Werke), la Escaparate de los cuerpos disidentes (el daad), el Museo invertido (Gropius Bau) y el Archivo Vivo (ExRotaprint). (Este texto se publica por primera vez en Flávio de Carvalho: Experience no. 2, Performed on a Corpus Christi Procession. A Possible Theory and an Experiment, published by the Berlin Biennale for Contemporary Art, 2020. Copyright: Lisette Lagnado and Berlin Biennale for Contemporary Art).

Palabras clave Flavio de Carvalho, Experiências, Nacionalismo, CAM (Clube dos Artistas Modernos), 11ª Bienal de Berlin.

Considering that the book *Experiência no. 2, realizada sobre uma procissão de Corpus Christi* [Experience no. 2, Performed on a Corpus Christi Procession] was ironically dedicated to the Pope Pius XI and the then Archbishop of São Paulo upon publication in 1931, one cannot help wondering to whom would it be addressed today. An initiative by the Brazilian architect and artist Flávio de Carvalho (1899–1973), the book chronicles and analyzes a public experiment that he carried out in the streets of downtown São Paulo, where he decided to conspicuously walk against the flow of a religious procession without removing his hat. As de Carvalho moves along the street, the crowd watching the procession grows increasingly hostile, and ultimately the police have to protect him from being lynched by an angry mob.

The original publication, printed in a signed and numbered edition of 3,000 copies, was divided in various chapters and illustrated with the artist's own drawings, the whereabouts of which are currently unknown.¹ De Carvalho subtitled the book to add an additional layer of meaning: "A Possible Theory and an Experiment." Reproducing only the section dedicated to the account of the events as they unfolded, the actual experiment, this present edition constitutes the first translation of the Portuguese text into English and German. It is worth noting that de Carvalho describes the events in a language suggesting that the psycho-social nature of the setup presented a kind of scientific experiment, thus consciously using terms such as "reagent," "mechanism," and "results." The reproduction of a newspaper report on the episode at the front of the book functions as a piece of "evidence" underlining that the experiment really did take place. *Experiência no. 2* features all the elements of an artistic happening and has fueled several art historical readings drawing from the context and language of performance. Nevertheless, considering de Carvalho's wide-ranging study of urbanism, it may be more productive to look at his walk in close relation to certain irreverent Situationist drifts.²

The description of de Carvalho's experience during his experiment—chapter one in the original publication, "A Experiência" [The Experiment]—is reproduced here.³ This was followed by a chapter of critical analysis "Analyse," in which de Carvalho outlines a powerful parallel between a religious procession and a nationalist parade—both driven by invisible leaders—and touches on topics such as "the idea of god and homeland," "political totemism," the crowd as a "living organism," and the "process of fetishism," as indicated by the headings of subchapters. Four additional chapters study the soul of worshippers and the bond between religion and the idea of nation: "O parâmetro da artúcia," [The Parameter of Astuteness] "A triologia" [The Trilogy], "O complexo de onipotência" [The Omnipotence Complex], and "Instincto grvegario" [Herd Instinct]. None of them has been included in this publication since their contents would lead too far into the debate surrounding the theoretical perspectives current at the time.

Written in the first person, the text “An Experiment” is an empirical enquiry guided by the artist’s reading of Sigmund Freud’s *Totem and Taboo* (1913) but also works by authors like James George Frazer, Francis James Gillen, and Walther Baldwin Spencer. If one reads beyond the (obviously) outdated references to psychology as a science— notions that were still new and not widespread in Brazil at the time— and a certain chauvinistic arrogance that occasionally rears its head, the document is pioneering in describing a defenseless body caught up in the destructive emotions of a fervent crowd. The text’s contemporary relevance is the historical arc it draws from the 1930s to the current rise of far-right politics; from the Catholic religiosity of de Carvalho’s era to the infiltration of Pentecostalism into many Latin American countries today. Certain complexes withstand the passing of time, as demonstrated by the Dresden city council’s recent declaration of a “Nazi emergency,” and by the larger world captured by far-right demonstrations of fanaticism. De Carvalho is almost lynched for provoking a religious crowd: “I needed to make the crowd think, establish some kind of doubt ...” The essay makes a devastating diagnosis: contradicting the core beliefs shared by a group of people triggers their fascist drives, and in the face of an angry mob any attempt at communication is doomed to failure: “I had the feeling that once incited, people join in a mass of collective hatred.” At this moment, all voices are shouting “Lynch!” The angry choir is unanimous, uniting young and old, men and women ... and priests. De Carvalho survives the call for him to be lynched through his “astuteness,” as he describes, but what turn might events have taken, if the hunted had been someone other than a well-dressed, white male?

Four Experiências of Flávio de Carvalho

Flávio de Carvalho was one of Brazil’s major Modernist artists and intellectuals during the period from the 1930s to the 1950s, before the emergence of Concretism. He is known for producing theoretical investigations inspired by a constant critical rethinking of and experimentation with social space.⁴ At the core of his work is the very particular sense of *experiência* that he puts into practice. It underlies a profusion of articles, interviews, and manifestos, in which the artist—acting as a kind of sociologist of culture—examines several elements of the quotidian, focusing on the conceptual figure of the despot-patriarch, whether in the form of the “father-god” or the “beloved homeland.” When analyzing the basis for a new era, he assumed the “Christian cycle” brought by colonization would not withstand industrial capitalism, which was still in an embryonic phase in the Brazil of the 1930s.

At the 4th Pan American Congress of Architects in Rio de Janeiro in 1930, de Carvalho presented his vision of *A cidade do homem nu* [The City of the Naked Man], in which he asserts that family and private property will be prohibited in the “city of the future.” His urban complex features a center for

the reanimation of exhausted desires, a research center based on scientific criteria, a teaching and orientation center, a gestation center, and a (smaller) hospital center. The center for food and religion is located at the erotic zone, occupying a prominent position as a place where the libido is freed. The arrival of modernity would thus bring liberation from the “scholastic” taboos rooted in “Old Europe” and disseminated throughout the American continent by Christianity.⁵

As a mixture of literary reportage and the accounts of an amateur ethnologist, de Carvalho’s writings hold a singular position within the realm of texts by artists. Indeed, de Carvalho did not (and could not!) predict the civilizing crisis of the post-colonial, post-extractive city. De Carvalho’s “new ego” carries the revolutionary germ of anti-colonialism, while also fetishizing technology—a paradigm underlying avant-garde (but also fascist) discourses. Hence this case study is extremely pertinent to understanding certain contradictions of the present political climate, such as the popular support for attacks on democracy.

The genealogy of de Carvalho’s *Experiências* is not easy to trace. There is no work that the artist ever formally designated as *Experiência no. 1*, which can best be described in terms of rumor. Various sources offer possible explanations as to why he publicly started with *Experiência no. 2*, skipping over the first. De Carvalho’s biographer, J. Toledo, considers the first to be a simulated attempt at drowning himself which the artist undertook in order to test the reaction of a group of acquaintances. *Experiência no. 1* could also have been the architecture project he submitted in 1927, using the pseudonym “Eficácia” [Efficacy], for the Government Palace of São Paulo; or the project entered in the Christopher Columbus Memorial Lighthouse Competition of 1928. Both were rejected but announced with wide press coverage.⁶ This eccentric self-proclaimed “ex-engineer” also considered himself an inventor, and he managed to assure that each of his interventions was extensively documented, even leaking snippets of information to the press in a manner that today would be considered fake news. His strategic use of the press to document his work is an aspect of all his *Experiências*. However, in terms of *Experiência no. 1* it does not matter which rumor is the most truthful. Fact is: rumors matter in art and political history.

After *Experiência no. 2*, de Carvalho expanded his interest in mass phenomena to include studies of the psychology of entertainment.⁷ In 1932, together with fellow artists, he founded the Clube dos Artistas Modernos [Club of Modern Artists]. The CAM became an important hub for diverse activities, equipped with a library and a bar, and offered an intense cultural agenda for a provincial São Paulo at the time of its industrial transformation. In this lively space, Trotskyist and art critic Mário Pedrosa introduced the works of German artist Käthe Kollwitz in an exhibition. A conference by Mexican muralist David Alfaro Siqueiros, Russian posters, and proletarian artworks were presented in Brazil for the first time at CAM. The same year, 1933, de Carvalho worked with the doctor Osório César to organize a month dedicated to exhibiting and discussing the artistic production of children and mental health patients. In this context, it is worth highlighting that de Carvalho was reading Sigmund Freud’s

essays on mass psychology, which had not been translated to Portuguese at the time. Despite its many activities, the lifespan of this space for experimentation was abruptly cut short in 1934, when the police forbade the performance of de Carvalho's play *O Bailado do Deus Morto* [The Dance of the Dead God] on grounds of profanity. The piece was part of de Carvalho's *Teatro da Experiência* [Theater of Experience], a new kind of theater that involved a combined experimental use of lights, costumes, vocals, and choreographies performed by non-actors.

Experiência no. 3 from 1956 marks a return to de Carvalho's investigation on human flows in urban spaces through the launch of his *New Look*, a masculine outfit designed for the "New Man" of the tropics. The artist's concept for a contemporary dress code was informed by his extensive research into dress cultures of diverse periods and geographies. To present his "look," the architect took to the streets in a prêt-à-porter protest against the inadequacy of European dress for inhabitants of tropical cities. The action was preceded by a series of articles published in *Diário de São Paulo* focusing on the transformations of clothing through different epochs. *Experiência no. 3* makes a fundamental link between the garments we wear and how our bodies inhabit and transform the environment. No longer a placid agrarian society, São Paulo was undergoing the changes brought by the advent of wild capitalism, and a new capital (Brasília) had been announced. Whereas in the previous *Experiência* the artist had been forced to flee the mob in order to survive, in the latter action de Carvalho assumes the role of the leader marching at the front of a parade.

Experiência no. 4 (1958) is inspired by the idea of finding the supposedly lost descendants of Umbelinda Valério, a (perhaps fictional) white woman abducted by an indigenous tribe. This narrative becomes the plot for a film to be shot in the rainforest of the Upper Amazon. A highly problematic expedition combining de Carvalho's appetite for art and ethnology was the basis for *Experiência no. 4*. Every detail (vaccines, medicine, food) was anticipated, and more than 300 entries were assembled in a Xirianã dictionary to help the crew communicate with the shaman. The artist—who rejected perspectives that Claude Lévi-Strauss had enshrined in the book *Tristes Tropiques* (1955)—planned a series of articles on the everyday life of indigenous people. To the press, he also announced that he was carrying hundreds of objects to be exchanged with the indigenous population, in order to build a collection for a potential Ethnological Museum.⁸ Promoted by de Carvalho in the press, the actual expedition was a complete failure, in which the artist came much closer to losing his life than in *Experiência no. 2*. In the rainforest he was swallowed by the green expanse, did not understand the indigenous rituals, and knew that snakebite could kill him. He did indeed face real danger at the Rio Negro during an argument with the guide.⁹ Before the backdrop of contemporary debates surrounding the restitution of cultural heritage, this dreadful expedition assumes allegorical proportions in relation to the ethics behind Western ethnographic collections.

Throughout his various public experiments de Carvalho addressed marches, processions, and parades from artistic, religious, psychoanalytical, and political perspectives. The psychological parallels drawn in *Experiência no. 2* between religious processions and nationalist parades are linked to the

constant return in his work to the figure of the father and what could today be understood as the necropolitical drive of the patriarch. Using methods later adopted by conceptual artists (such as the use of mass media for self-promotion), de Carvalho remains an emblematic figure within Latin American utopianism, its projects and its failures.¹⁰ And although history is traditionally narrated through successful events, it is the investigation of some of his fiascoes that uncovers relevant epistemological shifts.

People, Crowd, Mass, Horde, Herd ...

It is Sunday, the day of Corpus Christi, 1931. Flávio de Carvalho takes to the streets in downtown São Paulo and inserts himself into a religious procession, walking against the current of Christian worshippers. Strategically keeping to the edge of the procession allows him to observe and establish direct eye contact with participants in the parade on the one side and with the public watching it on the other. The event brings together a heterogeneous mass—of “old, resigned Black men,” “old women of both colors,” “brotherhoods of Colored men.” But the unusual presence of this white, tall man, wearing a green hat and moving against the flow, quickly incites hostile reactions from the crowd. Through his actions and words de Carvalho decides to amplify the indignation of the crowd, which is initially diffuse and contained. Confronting the tumult caused by his irreverent stance, he simultaneously adopts an attitude of arrogance, starting to swiftly flirt and express superiority towards the procession’s female contingent. He describes the “daughters of Mary” with typical alpha male expressions: noting that some are “quite pretty,” others “ugly” and “fat women,” and observing to what extent they became “submissive” in response to his flirting with them.¹¹ At the same time, he admits his own “arrogance,” describing in confessional detail how he relished these interactions and the “heroic” stance he enjoyed in the eyes of the women—all while claiming to be in mortal danger. Conveying a certain humor, this passage ultimately highlights his utter disregard for the supposed sanctity of the procession.

The sacrifice of the father-god, a thesis formulated in Sigmund Freud’s 1915 text *Thoughts for the Times on War and Death*, traverses de Carvalho’s “Analyse,” the second chapter of his account about the procession experience. Freud developed the myth of primordial parricide to pinpoint the origins of the emotional impulse to annihilate an identified “enemy.” The concepts of “Christ” and “homeland” take on the function of patriarchal entities, both products of narcissistic projections forging an image of an “invisible leader.” In contrast to the “submission” of the worshippers and other “effeminate” subjects, the desire for murder displays itself as a “virile revolt.” De Carvalho reasons, preaches, and protests: “I’m alone ... I’m one against a thousand ...- I’m just one.” Vainly.

The description of the experiment unfolds in two movements: it

reveals how a profane person can succeed in throwing the stance of the pious off balance, reaching its climax with cries for the artist to be lynched; and how fear disintegrates a living organism facing the threat of death. The artist's perception, illustrated step by step, brings together details ranging from clothing to architecture. It analyzes the formation of one mass of humans inside another, resorting to analogies with herds of animals. The crowd possesses rhythm, plasticity, and volume. De Carvalho's text is valuable as a testimony from an age that overlaps with unspeakable things unfolding in Europe—the barbarity coming from the masses bewitched by fascism and Nazism. Elias Canetti would dedicate a monumental book to this issue in 1960—*Crowds and Power*—which begins with a surprising premise: the panic surrounding physical contact with and contamination by the unknown Other. Viewed in this context, Carvalho acts as a precursor to the twentieth-century discussion surrounding the dissolution of the individual in the crowd and the assimilation of the crowd in the individual, and more critically, addressing the figures of the survivor, the schizophrenic with delusions of persecution.¹² His remarks on an invisible leader carry even more interesting connotations in the digital age.

* * *

Since 1997 the city of São Paulo has been hosting the LGBTQI+ Pride Parade in June, the same month as the Corpus Christi celebration. One million people take to the streets.¹³ Such scale would have been unthinkable to de Carvalho. Today, the figures of “Christ” and “homeland” that he analyzed have merged in an accelerated manner, together attracting big crowds who reject the separation of religion and the state, as evidenced in the March for Jesus, an annual international event organized in Brazil by the Igreja Renascer em Cristo [Reborn in Christ Church]. The threat to the secularity of the state posed by the influence of Evangelical churches is a phenomenon that follows in the footsteps of the neoliberal motto of individualism and entrepreneurship.

Reading de Carvalho's text written in 1931, one cannot help but draw parallels with other warning signs of the reemergence of the totalitarianism that the world had supposedly rooted out after World War II. “History repeats itself ... first as tragedy, then as farce,” wrote Karl Marx in his *Eighteenth Brumaire of Louis Napoleon* in 1852. Marx's quote comes back to us again to sound the alarm in the face of ongoing genocides. Achille Mbembe's scrutiny of “enmity” emphasizes the “fantasy of extermination” as a compelling desire: for an enemy, for apartheid, for separation and enclosure.¹⁴ The historical figures of the *Nègre* and the *Jude* must include any type of human being deprived of rights, any dissident, immigrant, or refugee escaping totalitarian regimes.

While in 1931 Flávio de Carvalho wryly dedicated his *Experiência* no. 2 to the pope and archbishop, an appropriate dedication today could be to the Brazilian cultural official, who in January 2020 deliberately and

- 1 The original book was designated a second edition by the artist, who wanted to give the impression that the first edition had sold out.
- 2 In 2010, I organized an exhibition that explored the hypothesis of Flávio de Carvalho as a Situationist avant la lettre. See: Drifts and Derivations. Experiences, journeys, and morphologies (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010).
- 3 It should be stressed that the term *experiência* can either be translated as “experience” or “experiment” and entails both connotations.
- 4 Based on a similar restlessness, the exp. 1 exhibition of the 11th Berlin Biennale for Contemporary Art was titled *The Bones of the World*, after the travelogue *Os ossos do mundo* written by the artist during his time in Europe from 1934 to 1935. Part of the exhibition drew potential analogies between Flávio de Carvalho’s chronicles of his travels to Europe and the current rise in fascist policies around the world. The curators are certainly aware of the problems inherent to theses developed by a white male educated in civil engineering at Durham University. Nonetheless, the actions of defiance and nonconformity in which he engaged illuminate productive contradictions.
- 5 To follow Flávio de Carvalho’s ideas, it is important to understand the role of poet Oswald de Andrade’s concept of “cultural anthropophagy” from 1928 in the development of Brazilian Modernism. However, Modernism as a vanguardist movement has become controversial due to its colonial scaffolding and appropriation of indigenous symbols. For more information, see the story of Makunaimã by Jaider Esbell: <https://jaideresbell.com.br/site/2019/09/13/makunaima-omito-atraves-do-tempo> (last accessed January 18, 2020).
- 6 Flávio de Carvalho’s project was reproduced in: Albert Kelsey, *Programas y Reglas de la segunda etapa del concurso para la selección del arquitecto que construirá el Faro Monumental que las naciones del mundo erigirán en la República Dominicana a la Memoria de Cristóbal Colón* junto con el informe del jurado internacional, los diseños premiados y otros muchos también sometidos a la primera etapa, Unión Panamericana (New York, 1931).
- 7 Flávio de Carvalho’s interest in entertainment relates to Siegfried Kraauer’s studies on popular culture in the Weimar Republic of Germany.
- 8 See chapter 20 of J. Toledo, *Flávio de Carvalho: o comedor de emoções* (São Paulo: Brasiliense/Campina: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1994).
- 9 According to an unpublished statement by Raymond Frajmund, the photographer who was with de Carvalho on the expedition to the Amazon, as communicated to the author in November 2009 in São Paulo.
- 10 Flávio de Carvalho’s proposal from 1957 for an International University of Music, which was to be built in the mountains of São Paulo, figures as an authentic example of both utopian and failed initiatives. The original blueprints are considered lost.
- 11 According to artist and researcher Marcelo Moreschi, Flávio de Carvalho had an Argentinean edition of *Sex and Character* (1903) by Otto Weininger in his library. I am thankful for the valuable exchange with Moreschi while preparing this essay.
- 12 In his book *Crowds and Power* (1960), Elias Canetti’s interpretation of the famous clinical case of the German judge Daniel Paul Schreber highlights the link between National Socialism and the development of madness.
- 13 Protesting gender violence, the *Marcha das Vadias* is a reframing of the Slut Walk, a gathering of mothers, daughters, grandmothers, prostitutes, saints, sluts ... See: <https://marchadasvadiasdf.wordpress.com/manifesto-porquemarchamos> (last accessed January 20, 2020).
- 14 Achille Mbembe, “The Society of Enmity,” in *Necropolitics* (Theory in Forms) (Durham, NC: Duke University Press, 2019).

Recebido: 21 de junho de 2020.

Aprovado: 31 de junho de 2020.

Denilson Baniwa *

Uma maloca-museu para Feliciano Lana, o filho dos desenhos dos sonhos

*

Denilson Baniwa, 36 anos, nasceu em Mariuá, no Rio Negro, Amazonas. Sua trajetória como artista inicia-se a partir das referências culturais de seu povo já na infância. Na juventude, o artista inicia a sua trajetória na luta pelos direitos dos povos indígenas e transita pelo universo não-indígena apreendendo referenciais que fortaleceriam o palco dessa resistência. Denilson Baniwa é um artista antropólogo, pois apropria-se de linguagens ocidentais para descolonizá-las em sua obra. O artista em sua trajetória contemporânea consolida-se como referência, rompendo paradigmas e abrindo caminhos ao protagonismo dos indígenas no território nacional. <denilsonbaniwa@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-1763-5830

Resumo Quando um mestre morre leva com ele uma infinidade de experiências e conhecimentos, foi assim que nos sentimos quando perdemos o Sr Feliciano Lana, indígena do povo Desana que o Covid-19 levou nesta crise de saúde mundial. O texto que compartilho aqui é uma reivindicação ao que o Sr Feliciano Lana representa aos artistas indígenas contemporâneos e também uma tentativa de levar sua memória para além das fronteiras índio-aldeia. É preciso compreender a produção de Lana como uma importante geografia no que podemos repensar a arte brasileira, ou arte originária. O legado que Lana nos deixa é um banco de dados, conhecimentos mágicos e cotidianos que conectam os mundos, que precisam ser estudados, preservados e compartilhados com todos, principalmente com aqueles que ainda irão nascer. Enquanto índio-artista eu preciso cuidar da memória para que ela esteja presente nos pensamentos vivos, pois entender o passado é cuidar para que o futuro seja uma boa experiência para os que virão. É preciso enquanto artista pensar sobre uma arte-pussanga e uma maloca-museu para ampliarmos o sentido da arte.

Palavras chave Arte Indígena, Arte Contemporânea, Legado, Memória.

A maloca-museum for Feliciano Lana, the son of the drawings of dreams

Abstract *When a master dies he takes a multitude of experiences and knowledge with him, that's how we felt when we lost Mr. Feliciano Lana, an indigenous of the Desana people that Covid-19 took in this world health crisis. The text I share here is a claim to what Mr Feliciano Lana represents to contemporary indigenous artists and also an attempt to take his memory beyond the indian-village boundaries. It is necessary to understand Lana's production as an important geography in which we can rethink Brazilian art, or original art. The legacy that Lana leaves us is a database, magical and everyday knowledge that connect the worlds, which need to be studied, preserved and shared with everyone, especially those who are yet to be born. As an indian artist, I need to take care of memory so that it is present in living thoughts, because understanding the past is taking care to make the future a good experience for those who will come. It is necessary as an artist to think about an art-pussanga and a maloca-museum to expand the meaning of art.*

Keywords *Indigenous art, Contemporary art, Legacy, Memory.*

Una maloca-museo para Feliciano Lana, el hijo de los dibujos oníricos

Resumen *Cuando un maestro muere se lleva multitud de experiencias y conocimientos, así nos sentimos cuando perdimos al señor Feliciano Lana, un indígena del pueblo Desana que tomó Covid-19 en esta crisis de salud mundial. El texto que comparto aquí es un reclamo de lo que el Sr. Feliciano Lana representa para los artistas indígenas contemporáneos y también un intento de llevar su memoria más allá de los límites de las aldeas indígenas. Es necesario entender la producción de Lana como una geografía importante en la que podemos repensar el arte brasileño, o el arte original. El legado que nos deja Lana es una base de datos, conocimientos mágicos y cotidianos que conectan los mundos, que necesitan ser estudiados, preservados y compartidos con todos, especialmente con los que están por nacer. Como artista indio, necesito cuidar la memoria para que esté presente en los pensamientos vivos, porque comprender el pasado es cuidar que el futuro sea una buena experiencia para los que vendrán. Es necesario como artista pensar en un arte-pussanga y una maloca-museo para ampliar el significado del arte.*

Palabras clave *Arte indígena, Arte Contemporáneo, Legado, Memoria.*

Antes do azul
Vem o pensamento
Antes do vermelho
Vem o conhecimento
Antes do amarelo
Surgiu o tempo

Antes do carvão morder o papel
Vem o estalar germinal da História
Antes da tinta embebedar a trama
Vem o reconhecimento do céu

Antes da memória
O tempo não existia
Antes da arte
O mundo não existia

Antes do tempo a escuridão dominava, tudo era um grande vazio sem memória. O nada existia e era ele mesmo seu próprio pensamento. Houve um estalo no silêncio como de uma semente a germinar. E sentada num banco de quartzo, empunhando em uma das mãos uma cuia de ipadu¹ e em outra uma forquilha para segurar o cigarro de tabaco, surgiu por sua própria vontade Yebá Buró, a Avó do Mundo, aquela que por si mesma quisera Ser, por isso a chamamos de a Não-Criada, pois ela mesma se fez em seu pensamento. Coberta com enfeites mágicos e brilhantes, sua presença era tão magnífica que o reflexo de seu brilho deu vida à escuridão e até onde alcançou aquela luz ficou conhecido como Utãboho Taribu, o Quarto de Quartzo Branco.

Ainda sentada e mirando o vazio da memória ela comeu ipadu, fumou tabaco e refletiu sobre o futuro do Cosmos e dos seres. Foi ela quem pensou como deveria ser o passado, presente e futuro. Que nada mais são, que toda a memória em gestação a partir daquele momento.

Esta é minha interpretação sobre uma das versões da Gênese que conheci através da família Lana, que em meados dos anos 80 resolveram que iriam registrar em símbolos gráficos ocidentais as suas memórias guardadas e aprendidas por seu povo desde quando Yebá Buró surgiu.

O livro-narrativa escrito pelo Sr. Firmiano Lana e Luiz Lana foi o primeiro registro do que eu poderia entender sobre a estética da arte indígena moderna. O Sr Feliciano Lana, sobrinho de Firmiano e primo de Luiz, deu continuidade ao legado de seus parentes, cada vez mais indo criando um estilo próprio e aumentando o repertório de narrativas visuais desana e por vezes criando suas próprias narrativas a partir de suas experiências diárias.

O que só compreendo hoje é a importância dos Lana na criação de uma imagética inédita na cultura indígena brasileira. Assim como o cristianismo criou a imagem de seu Deus e o difundiu através da arte, assim a família Lana deu registro aos “deuses” da cosmogonia desana, que antes só sabíamos oralmente através dos pajés, que eram os únicos a conseguirem o trânsito livre pelos Mundos.

As tintas e pinceladas de Feliciano Lana me deram a experiência de saber como eram a Cobra-Canoa, Yebá Buró, Lago de Leite e as Malocas do Universo. A importância da energia criativa de Feliciano Lana é incalculável para o mundo inteiro, ainda mais para um artista indígena como eu sou. Antes dos Lana toda a oralidade era transformada em nossa imaginação, como será o Umukomahsü Boreka? Seria alto, baixo, magro, gordo, que expressão há em seu rosto? Somente os escolhidos pajés sabiam seus rostos, cabia a nós meros curumins criar nossas próprias imaginações daqueles heróis de um tempo antes do mundo existir. Os Lana resolveram isto e hoje sabemos como é Umukomahsü Boreka, o chefe dos Desana.

Alguns podem levantar coro e dizer: quem é Feliciano Lana para dizer o que é e como são as coisas? Engana-se quem pensa que as imagens produzidas era apenas rascunhos da imaginação solitária de um artista, não é tão simples assim. Feliciano Lana é da linhagem Kêhíripõrã, que significa “filho dos desenhos dos sonhos”, já nasceu predestinado a ser quem foi. O que registrou em tinta sobre papel não eram apenas arte era um profundo conhecimento sobre a cosmologia repassadas por seu tio, grande Kumu² e Bayá³ dos Kêhíripõrã e depois pelas viagens pelas aldeias e conversas com outros mestres indígenas.

A importância de Feliciano Lana para as artes, para a mitologia Desana e para os artistas indígenas contemporâneos posso colocar no mesmo patamar da importância que Michelangelo tem para a história do cristianismo e da arte ocidental. Porém sem um Papa Júlio II no Alto Rio Negro, Feliciano Lana teve o Padre Casimiro Béksta como patrono. Sem acesso ao teto de uma Capela Sistina, Feliciano Lana pintou o teto da Maloca-Universo, onde é possível acompanhar a Gênese, a criação do primeiro ser humano, o dilúvio e incêndio do mundo, a grande Cobra-Canoa. Com ajuda de um padre, Feliciano nos fez acompanhar os primeiros suspiros deste planeta que chamamos de casa, a partir da mitologia Desana, o que é bem irônico, visto que a igreja foi responsável pela grande parte das violências contra os conhecimentos e espiritualidades indígenas. Feliciano também narrava o tempo atual com tintas sobre papel ou tela, esteve em diversas exposições no Brasil e na Europa, pode conhecer o mundo além da aldeia, colocou em seus registros tudo o que aprendia de novo.

A produção de Lana é um banco de dados, conhecimentos mágicos e cotidianos que precisam ser estudados, preservados e compartilhados com todos, principalmente com aqueles que ainda irão nascer.

Feliciano Lana, tem como márter a aldeia de São João Batista, no rio Tiquié, no Distrito de Pari-Cachoeira. No território onde vivem outros vinte e dois povos indígenas. Território que sabe bem sobre a resistência

de ter que sobreviver a inúmeras epidemias e violências trazidas pelo Estado, assim como todos os povos indígenas deste país, aliás. Infelizmente em 2020 tivemos mais um tempo difícil que não estávamos preparados para enfrentar, longe do Estado e das políticas públicas o interior do Amazonas foi atingido em cheio pelo Covid-19. Infelizmente, assim como outros amigos e amigas o Sr. Feliciano Lana foi levado por este vírus. Se Feliciano fosse Baniwa como eu, diríamos que se transformou em estrela e está agora junto com aqueles que estiveram na Gênese do Universo; como é Desana talvez esteja agora junto a Yebá Buró, talvez escutando com atenção os segredos que não o fora revelado em vida. Talvez esteja registrando o que escuta em papéis e tintas mágicas, que só Yebá Buró conhece.

Os desana perdem, a arte perde, o mundo perde. Toda vez que um mestre, um velho se transforma em estrela do Cosmos o mundo perde uma biblioteca de conhecimentos e poesia. Enquanto artista perco um amigo e mestre, um grande exemplo do poder que a arte possui para povos que não tem acesso às camadas mais altas do reconhecimento artístico, mas que mesmo assim mudam completamente o mundo de muitas pessoas, como mudou transformou o meu.

Enquanto artista e indígena, meu dever é manter a memória e legado do Sr. Feliciano vivo e presente, para que a poesia e magnitude dele seja conhecido pelo maior número de pessoas. Cuidar da memória para que ela esteja presente nos pensamentos vivos, pois entender o passado é cuidar para que o futuro seja uma boa experiência para os que virão.

Antes do tempo das cores a escuridão dominava, tudo era um grande vazio. Como um pensamento mágico, surgiu sentado em seu kumurô⁴, empunhando em suas mãos pincéis e tintas, e ele criou pela sua própria vontade a arte. Antes de Feliciano Lana a arte não existia. Antes da arte o mundo não existia.

1 Ipadu. Ahpĩ em desana. Coca (*Erythroxylum coca* var, ipadu) cujas folhas tostadas e piladas são mascadas e engolidas.

2 Kumu = em desana, o benzedor; mestre dos encantamentos e curas, conhecedor do cosmos; pajé; xamã.

3 Bayá = em desana, mestre das danças; chefes de cerimônia; conhecedor dos rituais.

4 Kumurô = em desana, banco de madeira onde sentam os mestres; banco do kumu e bayá.

Recebido: 21 de junho de 2020.

Aprovado: 31 de junho de 2020.

María Iñigo Clavo *

Is it possible to decolonize the concept of cultural anthropophagy?”

*

María Iñigo Clavo is a researcher, curator and professor of Open University of Catalonia, with a PhD in Fine Arts from the Universidad Complutense in Madrid, Spain.

ORCID: 0000-0001-7086-1218

Abstract *The article analyzes the origins of the Anthropophagy category that arises at the beginning of the 20th century based on Oswald de Andrade's elaboration and asks about the possibility or impossibility of its re-elaboration in the contemporary curatorial context in connection with the category of decolonization. August 12, 2016.*

Keywords *Cultural anthropophagy, Decolonial, Curatorial criticism, Latin America.*

É possível decolonizar o conceito de antropofagia cultural?

Resumo O artigo analisa as origens da categoria Antropofagia, que surge no início do século XX, a partir da elaboração de Oswald de Andrade e a possibilidade ou impossibilidade de sua reelaboração no contexto curatorial contemporâneo em conexão com outra categoria, a decolonização. Agosto 12, 2016

Palavras chave Antropofagia cultural, Decolonial, Crítica curatorial, América Latina.

¿Es posible descolonizar el concepto de antropofagia cultural?

Resumen El artículo analiza los orígenes de la categoría de Antropofagia que surge a principios del siglo XX basada en la elaboración de Oswald de Andrade y la posibilidad o imposibilidad de su reelaboración en el contexto curatorial contemporáneo en relación con otra categoría, la decolonización. Agosto 12, 2016.

Palabras clave Antropofagia cultural, Decolonial, Crítica curatorial, América Latina.

Is it possible to decolonize the concept of cultural anthropophagy? I think that this is a key question, because the concepts of *mestizaje* and cultural anthropophagy have in common their conservation of both the virtues and defaults with which they were born at the beginning of the 20th century.

If exhibitions such as *Mostra do Redescobrimento* divided objects in discrete spaces dedicated to indigenous, Afro-Brazilian, baroque, folk, modern and contemporary art, in recent years, new exhibitions have displayed these objects face to face. This tactic has resulted in challenging shows that, by necessity, demonstrate the nature of relationships between production, spheres of knowledge, politics, and culture. *Histórias Mestiças* and the 34 *Panorama de Arte Brasileira* mixed objects from these different fields, and MAR in Rio de Janeiro has used this methodology for its exhibitions since its inception.

The concept of cultural anthropophagy supposed a movement of decolonization of 19th-century European national ideology. Theorists such as Silvio Romero, Euclides da Cunha, and Nina Rodríguez tried desperately to adjust Brazilian reality to the patrons of European Modernity, and the contradictions were painful and impossible to hide. It was easier to blame the blacks, indigenous people, and/or the tropical climate for the country's problems. The concept of anthropophagy in the 1920s acknowledged Brazil's specificities and created new paradigms of self-definition differentiated from the European parameters. It was created as an expression of national identity accepting and celebrating its postcolonial character, including (at the end!) the country's indigenous and Afro descent.

So, it's true, one cannot deny the fact that the notion of anthropophagy has generated productive analyses for many disciplines, including literature, psychoanalysis, art, theatre, music, and political theory, through the 20th century and into the present. And in the 1960s, anthropophagy was crucial in liberating artists from leftist debates that demanded of Latin American art and cultural production an impossible purity impervious to foreign influence.

Once one acknowledges this, I would like to ask, what has been the place of indigenous and Afro-Brazilian people in these powerful national rhetorics? To answer, we would need to turn our gaze away from the imperial colonial power relationships between countries, stop accusing each other of Eurocentrism, and analyze and interrogate Brazil's internal colonialism and our complicity with it.

Then we would realize that the idea of indigeniety has been used as inspiration for intellectual production, frequently linked to national images of Brazilianness, and/or has been an object of study in the long tradition of anthropology in Brazil. But contact with the reality of the social and political communities has been really poor. Antonio Riséiro² has shown how literary texts in Brazil, often inspired by African or indigenous texts, do not really take their grammatical structures and creative methods seriously, failing to truly integrate them into Brazil's textual heritage. Oswald de Andrade made use of European ethnographic literature to elaborate his idea of the indigenous, and "didn't care about contemporary 'Indians' that shoot arrows at Mato Grosso and Goias...even though the Kaingang were quite close by, right there, to the west of São Paulo."

From this vantage point we can use the postcolonial perspective to shed light on how, in de Andrade's *Manifesto Antropófago*, we can see the strategy involving the incorporation of the "other" that would be substituted by its representations. In this last case, "representation works as a substitute for the active presence—naming it is equivalent to not knowing it"³. Images are a substitute for presence, and in this sense the concept of cultural anthropophagy is absolutely colonial. These problems have been inherited by exhibitions of contemporary art about history such as the 24th São Paulo Bienal of Anthropophagy or *Histórias Mestiças*. The latter used objects of ethnography or material culture. What the exhibitions of these collectives are not showing are a real political presence, an agency that is not just resisting, but also contributing to the independence process, to the insurgencies, to the history of the Republics, to the end of dictatorship, and to a Brazilian and Amazonian citizenship. They can relate something other than a history of victims and propose new models to inhabit politically.

The anthropologist Roberto da Matta⁴ said that in a hierarchical society such as Brazil's, it is not being different that's a crime, but rather failing to occupy the place allotted to you. This is my feeling about these exhibitions, that these objects occupy the place allotted to them by the Brazilian intelligentsia without disturbing the hegemonic national narrative. In this sense, we could go as far as saying that rather than a history of these collectives, these exhibitions could be seen as examples of how to narrate the history of a national elite and its school of thought regarding alterity.⁵

In conclusion, I will point to the second barrier that I think blocks a critical rereading of Brazilian history. The persistence of colonial structures in our time is supported by the continued defence and celebration of the Nation. As postcolonial theorists have insisted, the Nation is an important accomplice of colonialism, because the models of Nation for Latin America were (north) European and colonial in nature. Without access to alternative models of Nation, the indigenous continued to occupy the same place after the independences as they had before. Thus, to overcome Brazil's internal colonialism would necessitate an acknowledgment of the ways in which the national discourses have hidden and fostered coloniality and have concealed resistant collectives in the past and in the present.

Exhibitions focused on the celebration of Nation, demonstrating again and again its foundational myths, therefore contradict a real critical review of colonial power relationships of the past and present that a truly postcolonial perspective could offer. In the last three years we have witnessed for the first time the emergence of Afro-Brazilian collectives reclaiming their visibility in the art circuit. Is it possible to go beyond a multiculturalism model based on (supposed) inclusion? How can we offer strategies that don't use alterity in Brazil as content or a theme, but propose a challenge of its structures, forces that could change the forms? Is it possible to decolonize the nation?

1 Silvia Rivera Cusicanqui asked, "is it possible to decolonize mestizaje?", Boaventura de Sousa Santos in his side formulated a similar question, is it possible to decolonize marxism?

2 Risério, Antonio. *Textos e tribos: Poéticas Extraocidentais nos trópicos brasileiros*. Rio de Janeiro, Imago, 1993. p.107

3 Barthes describes two ways of incorporating the Other: "Inoculation, in which the other is absorbed only to the extent necessary to make it innocuous; and incorporation, where the other becomes incorporeal by means of its representation." quoted in Foster, Hal, *Recodings: Art, Spectacle, Cultural Politics*. New York, The New Press 1998.

4 Da Matta, Roberto. *Relativizando: uma Introdução à Antropologia Social*. Rio de Janeiro, Rocco, 1987. p. 79

5 Some of the questions posted here are explained further in a text entitled, *Is Brazil a postcolonial country?*, focused on the *Historias Mestizas* exhibition. This text will be published by *Paragrana* magazine at Freie University of Berlin this fall as a result of the conference *F(r)ictions of Arts* organized by Freie University and Goldsmiths University.

Recebido: 08 de maio de 2020.

Aprovado: 19 de junho de 2020.

Claudinei Roberto da Silva *

A história da arte afro-brasileira como a história das exposições de arte afro-brasileira

*

Claudinei Roberto da Silva nasceu em São Paulo em 1963, professor licenciado em Educação Artística pelo Departamento de Artes da USP, artista visual, e curador. Algumas curadorias: Sidney Amaral “O Banzo, o amor e a Cozinha” no museu Afro Brasil e a série “Pretitude: insurgência, emergência e afirmação na arte afro-brasileira contemporânea” que visitou 5 unidades do Sesc SP. Coordenou entre outros, o núcleo educativo do museu Afro Brasil.
<claudineiroberto20@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-7589-1560

Resumo Os protestos detonados pelo assassinato do afro americano George Floyd denunciam uma vez mais o racismo estrutural que caracteriza as sociedades ocidentais de todos os quadrantes, a violência que o atingiu foi promovida pelo Estado e é a mesma que aniquila cotidianamente nas periferias de todo mundo a vida de negras e negros, notadamente dos mais jovens, e confirma que a desigualdade é marca indelével não só das sociedades submetidas ao jugo colonialista mas também daquelas que o promovem. Isso vem sugerindo, ou antes, exigindo a construção de novas estratégias pedagógicas e protocolos éticos que tornem possível consolidar e tornar visíveis narrativas divergentes que contemplem a produção simbólica dos grupos historicamente excluídos para benefício de cenários sociais mais democráticos e plurais. É, portanto, central o papel que as artes exercem na construção de imaginários anti e/ou não racistas e anticoloniais o que torna incontornável a construção e difusão de uma história que contemple essa opção.

Palavras chave Colonialismo, História, Circulação/Arte, Racismo.

The history of Afro-Brazilian art as the history of Afro-Brazilian art exhibitions

Abstract *The protests triggered by the murder of the African American George Floyd once again denounce the structural racism that characterizes Western societies from all quarters, the violence that has been promoted by the State and is the same that everyday annihilate in the suburbs of the whole world the lives of female and male blacks, notably the youngest, and confirms that inequality is an indelible mark not only of societies subjected to the colonialist yoke but also of those who promote it. This has suggested, or rather, demanded the construction of new pedagogical strategies and ethical protocols that make it possible to consolidate and make visible divergent narratives that contemplate the symbolic production of historically excluded groups for the benefit of more democratic and plural social scenarios. Therefore, the role that the arts play in the construction of anti and/or non-racist and anti-colonial imaginary is central, which making essential the construction and diffusion of a story that contemplates this option.*

Keywords Colonialism, History, Circulation / Art, Racism.

La historia del arte afrobrasileño como historia de las exposiciones de arte afrobrasileño

Resumen *Las protestas desencadenadas por el asesinato del afroamericano George Floyd denuncian una vez más el racismo estructural que caracteriza a las sociedades occidentales desde todos los ámbitos, la violencia que la ha afectado ha sido promovida por el Estado y es la misma que aniquila las periferias de la vida cotidiana de todos negros y negros, en especial los más jóvenes, y confirma que la desigualdad es una marca indeleble no solo de las sociedades sometidas al yugo colonialista sino también de las que lo promueven. Esto viene sugiriendo, o más bien, exigiendo la construcción de nuevas estrategias pedagógicas y protocolos éticos que permitan consolidar y visibilizar narrativas divergentes que contemplan la producción simbólica de grupos históricamente excluidos en beneficio de escenarios sociales más democráticos y plurales. Por tanto, es central el papel que ejercen las artes en la construcción de imaginarios anti y/o no racistas y anticoloniales, lo que hace imprescindible la construcción y difusión de un relato que contemple esta opción.*

Palabras clave Colonialismo, Historia, Circulación/Arte, Racismo.

Os protestos detonados pelo assassinato do afro americano George Floyd mais uma vez denunciam o racismo estrutural que caracteriza em maior ou menor grau as sociedades ocidentais, a violência que atingiu Floyd foi, como não raro acontece promovida pelo Estado; a mesma violência cotidianamente interdita e aniquila a vida de multidões de negras e negros nas periferias daqui, notadamente daqueles que dentre eles são os mais jovens e pobres, violência que confirma a desigualdade e a injustiça como à marca indelével não apenas das sociedades que foram submetidas ao jugo colonialista, mas também daquelas que promovem e exercem seu poder imperialista e neocolonial.

Isso vem sugerindo, ou antes, exigindo, a constituição de novas estratégias pedagógicas e inéditos compromissos éticos que ao confrontar o racismo torne possível a circulação de narrativas divergentes àquelas consagradas pela hierarquia branca e heteronormativa, e que, portanto, contemple a complexidade da produção simbólica dos grupos historicamente excluídos para benefício e avanço de cenários sociais mais profundamente democráticos e mais agudamente comprometidos com a diversidade. É central, desse modo, o papel exercido pelas artes na elaboração de imaginários negros, anti e não racistas, anticolonialistas e descolonizados, o que tornará incontornável a construção e difusão de uma história alternativa (inclusive de arte) que contemple essa opção pluralista e descentralizante.

As disputas em torno das matérias que pretendem definir conceitos sobre o que seria o partido estético consagrado nas manifestações artísticas afro-brasileiras ou afrodiaspóricas são relativamente recentes. Essas disputas reverberam às vezes uma ideologia que procura naturalizar uma suposta inferioridade dos negros; ideologia já observada entre os iluministas europeus que manipulavam a filosofia e a ciência no sentido de afirmar a supremacia do homem branco e europeu sobre todos os demais, essa tese é considerada na obra *“A invenção do ser negro – Um percurso das idéias que naturalizaram a inferioridade dos negros”* da professora e Doutora Gislene Aparecida dos Santos. Embora o protagonismo dxs negrxs na luta por sua emancipação seja antigo de séculos, como, aliás, demonstra o cientista social e jornalista Clóvis Moura em seu clássico de 1959 *“Rebeliões da Senzala – Quilombos, insurreições, guerrilhas”* esse protagonismo só recentemente tem sido reconhecido e administrado no meio social e acadêmico e isto graças, mais uma vez, a mobilização das parcelas organizadas da própria comunidade negra brasileira e da sensibilidade antirracista e humanista de uma porção, infelizmente ainda pequena, da coletividade branca.

Essas jornadas de luta que espelham a busca por emancipação e afirmação dxs negrxs do Brasil e de fora dele dizem respeito à sua paulatina inserção na sociedade como protagonistas de sua história, pois quando escravizados eram desumanizados e uma vez libertos transformam-se em massa excluída a quem direitos elementares que mesmo sendo escassos naquele período da história lhes foram negados. Existe, desse modo, um

paralelo entre a luta política por direitos civis, do combate ao racismo e o surgimento de uma história de arte que inclua na sua dinâmica aspectos da civilização africano-brasileira.

A ausência de tradição e desconhecimento de autorias tem sido alegadas como argumentos válidos para desqualificação daqueles que pretendem atribuir aos negros brasileiros uma história qualquer de arte, esse argumento está mais ou menos embasado numa concepção eurocêntrica de história e desconsidera por isso mesmo as particularidades de manifestações culturais de outros centros, que a propósito são vistos como subalternos àquela matriz europeia.

Aqui vale mencionar o historiador francês Jacques Le Goff que afirma:

“Faço notar também que a reflexão histórica se aplica hoje a ausência de documentos, aos silêncios da história. Michel de Certeau analisou com sutileza os “desvios” do historiador para as “zonas silenciosas”, das quais dá como exemplo “a feitiçaria, a loucura, a festa, a literatura popular, o mundo esquecido do camponês, a Occitânia etc.” [1974, p.27]. Falar dos silêncios da historiografia tradicional não basta; penso que é preciso ir mais longe: questionar a documentação histórica sobre as lacunas, interrogar-se sobre os esquecimentos, os hiatos, os espaços em branco da história. Devemos fazer o inventário dos arquivos do silêncio e fazer a história a partir dos documentos e da ausência de documentos” (2016, p.107).

No Brasil a controversa eliminação de documentos que se referissem à escravidão foi ordenada pelo jurista e político Rui Barbosa em 1890 (LACOMBE; SILVA; BARBOSA, 1988), e a destruição e captura de objetos de culto religioso, adereços e instrumentos musicais utilizados por negros em suas práticas religiosas ou recreativas foram rotinas corriqueiras das polícias do Estado até pelo menos a primeira metade do século XX, essa prática continua pela ação de milícias neopentecostais. Talvez exista nisso certo paralelo com o inqualificável incêndio que na noite do dia 02 de setembro de 2018 devastou no Rio de Janeiro o Museu Nacional, destruindo parte inestimável do acervo daquela instituição, o acontecimento denuncia a histórica insensibilidade do Estado nas questões que afetam à preservação da memória nacional em seus múltiplos aspectos.

Apesar dos inúmeros percalços que dificultam sua aplicação a Lei número 10632/12 que confirma a obrigatoriedade do ensino da história da África e dos afrodescendentes do Brasil, a mesma provou-se um avanço no processo de amadurecimento da democracia no país, concomitante a ela está a adesão das instituições de ensino às políticas inclusão social via ampliação do acesso à educação superior por meio das cotas raciais. Tentativas de contestar e solapar essas conquistas ainda estão em curso afinal, contrariar a necessidade de políticas de reparação está em acordo com o racismo estrutural que não pode mesmo admiti-las. Não obstante, esse acesso ao ensino superior que permite, entre outras coisas, uma maior amplitude dos horizontes intelectuais à própria academia, tem também a capacida-

de de promover uma maior inserção dxs negrxs no mercado de trabalho em setores geralmente relegados ao elemento branco, tal inserção, porém, não redime o fosso social criado pelo racismo, já que trabalhadorxs negrxs recebem remuneração sensivelmente menor que aquela recebida por um trabalhador branco que ocupe função similar a sua. Desse modo o ingresso do consumidor negro ao universo do circuito da arte e do colecionismo fica bastante comprometido e a discriminação se prova um elemento também pernicioso à circulação da obra pela via do seu consumo por outros grupos sociais além daqueles já estabelecidos.

As efemérides de caráter celebratório associadas a movimentos sociais de vulto acabam por criar condições para os exercícios de reflexão sobre nossa história social e cultural. Foi assim em 1978, 1988 e no ano 2000. O ano de 1978, 90 anos após a Abolição e em plena vigência da ditadura cívico-militar, viu a primeira grande manifestação do “Movimento Negro Unificado” acontecer nas escadarias do Teatro Municipal de São Paulo; dez anos depois em 1988, no centenário da Abolição da Escravidão aconteceria nas dependências do MAM-SP a fundamental exposição “A Mão Afro Brasileira” organizada pelo artista e curador Emanuel Araújo. A mostra de caráter enciclopédico permanece como um marco, pois entre seus méritos está o fato ter sido proposta e organizada como um levantamento exaustivo da contribuição do afrodescendente á sociedade e cultura brasileira, proposta e organizada, repetimos, por um curador e artista negro. No ano 2000 celebravam-se os 500 anos de “achamento” do Brasil (sendo habitado o território já pertencia a vários outros grupos humanos, já havia, portanto, sido “descoberto”) a ocasião deu ensejo para uma série de grandes exposições acontecidas principalmente em São Paulo e reunidas sob o título de “Mostra do Redescobrimento”, entre essas mostras estava a também enciclopédica “Negro de Corpo e Alma”, novamente organizada por Emanuel Araujo. Estas e outras exposições menores, mas com o mesmo caráter, precederam a criação do Museu Afro Brasil em 2004.

Não é ocioso confirmar a importância de um museu que, fato relevante, está situado na capital do maior Estado da Federação dedicando-se à história, cultura e arte de uma parcela da população discriminada, precarizada e geralmente silenciada, desse modo o museu configura-se também como acontecimento ético ao salvaguardar uma produção de objetos, artefatos e obras que vão de documentos relativos ao período escravagista como cartas de alforria, recibos de venda e compra de escravizados, até artefatos de culto religioso, e claro objetos de arte que contemplam uma história que percorre o período Colonial, passa pela Academia no século XIX, Modernismo e contemporâneos. As exposições que considerando a arte e a cultura afro-brasileiras precederam ou sucederam a criação do museu Afro Brasil quase sempre acompanharam o duro amadurecimento das instituições democráticas nacionais e do avanço dos direitos civis da população, mostras que às vezes são um espelho da sociedade que contemplada em seus múltiplos aspectos.

Referências

- LACOMBE, Américo Jacobina; SILVA, Eduardo; BARBOSA, Francisco de Assis. **Rui Barbosa e a queima dos arquivos**. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 1988.
- LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. 7. ed. Campinas: Unicamp, 2016.
- MOURA, Clóvis. **Rebeliões da senzala: quilombos, insurreições, guerrilhas**. 5. ed. São Paulo: Anita Garibaldi/Fundação Maurício Grabois, 2014. 243 p.
- SANTOS, Gislene Aparecida dos. **A invenção do ser negro: um percurso das idéias que naturalizaram a inferioridade dos negros**. Rio de Janeiro/São Paulo: Educ/Fapesp/Pallas, 2002. 176 p.

Recebido: 23 de maio de 2020.

Aprovado: 19 de junho de 2020.

Vinicius Spricigo *

A exposição Internacional de 1862 em Londres e a origem das megaexposições de arte contemporânea

*

Vinicius Spricigo ensina curadoria e história das exposições no Departamento de História da Arte da UNIFESP. Foi Curador associado ao Fórum Permanente: Museus de Arte; entre o público e o privado (2006-2008) e à Associação Cultural Videobrasil (para a realização da exposição Geopoéticas do artista Isaac Julien no SESC Pompéia, 2012). Realizou pesquisa de pós-doutorado junto ao Research Centre for Transnational Art Identity and Nation da University of the Arts London (2019-2020) e contribuiu, entre outros textos publicados, para os livros *The Biennial Reader* e *German Art in São Paulo*, ambos pela Hatje Cantz. <vinicius.spricigo@unifesp.br>
ORCID: 0000-0003-3320-1805

Resumo O presente artigo trata da origem das exposições internacionais de arte no século XIX, sobretudo as exposições de Londres de 1851 e 1862, enquanto modelo para as bienais contemporâneas. Nele é apresentada uma revisão historiográfica sobre o tema, abrangendo também outros modos de exposição criados no período, como os museus de arte e as exposições sazonais da academia. O trabalho trata ainda da questão das representações nacionais nesse âmbito.

Palavras chave Exposições Internacionais, Londres, Representações nacionais, Curadoria.

London's International Exhibition of 1862 and the origin of large scale exhibitions of Contemporary Art

Abstract *This paper analyses the origin of international exhibitions in the nineteenth century as a model for contemporary biennials, with emphasis on London exhibitions of 1851 and 1862. It presents a bibliography review about the subject, comprising other modes of exhibition created in that period, such as museums and periodical exhibitions held by the art academy. The article approaches the question of national representation in this realm.*

Keywords *International Exhibitions, London, National Representations, Curating.*

La exposición internacional de 1862 en Londres y el origen de las mega-exposiciones de arte contemporáneo

Resumen *Este artículo aborda el origen de las exposiciones internacionales de arte en el siglo XIX, especialmente las exposiciones de Londres de 1851 y 1862, como modelo para las bienales contemporáneas. Presenta una revisión historiográfica sobre el tema, cubriendo también otras modalidades expositivas creadas en la época, como los museos de arte y las exposiciones estacionales de la academia. El trabajo también aborda el tema de las representaciones nacionales en este contexto.*

Palabras clave *Exposiciones Internacionales, Londres, Representaciones Nacionales, Curaduría.*

Introdução

Gostaria de iniciar com algumas considerações introdutórias sobre a metodologia empregada na pesquisa realizada durante um estágio de pós-doutorado no *Research Centre for Transnational Art Identity and Nation da University of the Arts London*, no segundo semestre de 2019, com o apoio da Fundação de Amparo à pesquisa no estado de São Paulo (FAPESP). Em primeiro lugar, faço uma consideração acerca da nomenclatura aqui utilizada. No projeto inicial, ponto de partida para a pesquisa, foi empregado o termo megaexposições ‘periódicas’ de arte contemporânea com referência aos estudos de exposições bienais dentre os quais ela se insere. No entanto, quando aplicado às megaexposições do século XIX, o termo apresenta algumas inconsistências. Embora tenham sido realizadas com alguma periodicidade, sobretudo as *expositions universelles* de Paris (1855, 1867, 1878, 1889, 1900 e 1937), as exposições de Londres, por exemplo, foram interrompidas na sua segunda edição. Diferentemente do modelo surgido com a *Biennale di Venezia* (1895), as megaexposições do século XIX não apresentavam um regularidade ou periodicidade definida, mesmo que as constantes repetições possam sugerir tal aspecto. Não se trata de um detalhe menor. Pelo contrário, os estudos sobre as bienais pregam que as megaexposições periódicas de arte contemporânea seguiram o modelo novecentista (Filipovic; Van Hal; Øvstebø, 2010). Contudo, se a organização das exposições tendo como formato as representações nacionais demonstra uma transição do período moderno ao contemporâneo, a recorrência de tais exposições no século XIX, a meu ver, não deveria ser confundida com uma serialidade. A depender do seu sucesso ou de condições financeiras e políticas favoráveis, novas edições de uma determinada exposição poderiam ser novamente realizadas ou não. Investigações futuras podem aprofundar essa discussão, abordando a forma como a *Biennale di Venezia* inaugura um novo modelo de megaexposições que se repetem numa série regular sem interrupções. Por hora, no presente artigo, passo a utilizar o termo (mega)exposições internacionais para designar os eventos ocorridos no século XIX, e (mega)exposições periódicas quando me refiro às bienais criadas segundo o modelo veneziano.

Da mesma forma, a ideia da origem das megaexposições periódicas de arte contemporânea em meados do século XIX pode ser repensada, ao menos quando situamos como marco inaugural a *Great Exhibition of the Works of All Nations*, realizada em 1851, no *Crystal Palace* projetado por Joseph Paxton. A bibliografia sobre as megaexposições internacionais do século XIX destacam o impacto que a construção de Paxton teve sobre o público, criando aliás uma grande expectativa com relação aos planos de uma exposição subsequente em Londres, que seria frustrada com a construção de um novo edifício em 1862 (DISHON, 2017: 70). Entretanto, a importância atribuída ao Palácio de Cristal não se resume ao seu aspecto espetacular. Segundo Donald Preziosi, o Palácio de Cristal, com sua transparência, seria

um ‘véu cristalino’ que cobre e ao mesmo tempo revela a posição de centralidade epistemológica assumida pela história da arte¹ como o ‘cérebro do corpo do planeta’ (PREZIOSI, 2003). A Grande Exposição de 1851, assim como a história da arte, permitem não somente reunir objetos dos quatro cantos do mundo, mas também organizá-los hierarquicamente e atribuir significados a partir dessa lógica de organização, segundo Preziosi (2003). Adotado com marco teórico para o estudo das bienais (Filipovic; Van Hal; Øvstebø, 2010), Preziosi aponta para a origem das exposições internacionais na Grande Exposição de 1851. T tamanha importância dada ao Palácio de Cristal enquanto marco inaugural de uma história das megaexposições do século XIX faz com que a exposição tenha obscurecido a sua sucessora, como sugere John Davis:

While the Exhibition of 1851 is known as ‘Great’, that of 1862 is not given any sobriquet. The Great Exhibition of 1851 is a landmark for historians of Victorian Britain, widely viewed as the highpoint, totem, or epitome of the age, and linked specifically to the emergence of Britain from a period of unrest into one of economic growth, confidence and equipoise. That of 1862, meanwhile, is rarely mentioned in general histories, scarcely known about in detail and frequently lost in the usual chronological accounts of the period. If it is remarked on at all, it is usually as a sort of ugly sister to the glorious event eleven years previously in Hyde Park: a warped reflection of the Crystal Palace, of which Thomas Prasch asks ‘Can a palace of glass cast a shadow?’ (DAVIS, 1999: 10)

Apesar de ter sido encoberta pelas sombras do Palácio de Cristal, a exposição de 1862 nos interessa sobremaneira. Um aspecto que parece ter passado despercebido para Davis e outros autores que tratam do tema foi a atribuição à segunda megaexposição de Londres da alcunha de ‘Internacional’. Apesar de analisarem a internacionalização das exposições do ponto de vista do imperialismo britânico da Era Vitoriana, os autores dão pouca atenção ao fato da exposição de 1862 ter sido a primeira a adotar essa nomenclatura, ao substituir o adjetivo ‘grande’ por ‘internacional’. Ademais, não há menções para as possíveis distinções do termo ‘universal’ empregado pelos franceses no mesmo período. Paul Young (2009), único autor a problematizar essa questão ao vincular uma visão político-econômica da globalização ao fenômeno das exposições, acaba recaindo na hipótese mais aceita da associação da Grande Exposição com a expansão capitalista e a industrialização do século XIX. Aliás, não foi somente a grandiosidade da exposição de 1851 a responsável pelo seu tremendo sucesso a ponto de ser considerada como a fundadora de um modelo de megaexposições. A inclusão de *Works of All Nations* fez com que ela tenha superado também neste aspecto as suas antecessoras, as mostra nacionais realizadas repetidamente em Paris em 1802, 1806, 1819, 1823, 1827, 1834, 1839, 1844 and 1849. Ao romper

com o localismo dessas precursoras, a Grande Exposição de 1851 teria inaugurado uma nova era de expansão comercial e *softpower* atrelados ao entretenimento do público. Talvez a mudança na nomenclatura em 1862 tenha sido resposta à *Exposition Universelle* de 1855, a mesma que realizou uma grande transformação no modelo das megaexposições ao incluir a apresentação de obras de arte ao lado dos avanços tecnológicos e dos resultados da sua aplicação na fabricação de produtos comerciais. Além de ter sido aclamada pelo público, a galeria de pinturas da Exposição Internacional de 1862 foi responsável por uma ampliação significativa no campo conceitual das exposições de Londres, bem como com relação à primeira tentativa francesa de apresentar a arte contemporânea em uma exposição internacional em 1855 (INTERNATIONAL EXHIBITION, 1862a: 50). Em comparação com essa última, a exposição de 1862 não se resumiu a incluir as artes plásticas em suas galerias, mas tratou também de apresentar uma delimitação temporal que incluísse obras de um passado recente. Notavelmente, ao invés de destacar importantes nomes contemporâneos como fizeram os franceses com Eugene Delacroix, Jean-Auguste-Dominique Ingres e Gustave Courbet em 1855, a representação inglesa apresentava a formação de uma escola nacional com William Hogarth, Joshua Reynolds, Thomas Gainsborough e William Turner (BRYANT, 2014: 58-81). Essa disputa entre Londres e Paris na realização de megaexposições atraindo milhões de visitantes marca o contexto de rivalidade entre os dois maiores impérios do século XIX e, nesse aspecto, a exposição de 1862 parece ter tido um papel mais importante para a historicização da arte moderna do que as suas precursoras, mesmo sem ter recebido a mesma atenção dos historiadores.

Ao abordar as megaexposições dando ênfase ao modo como elas articularam o binômio nacional-internacional, o presente estudo tem o intuito de avançar no debate atual para além dos dois aspectos (sazonalidade e espetacularidade) que marcam os eixos dos estudos até agora citados. Para nós, compreender as exposições como uma 'arena pacífica' (loais de disputa regulamentada e premiações) para o exercício do *soft power* pelas nações hegemônicas, nas quais as diferenças são definidas a partir de uma concepção internacionalista (ou universalista), é uma invenção moderna que persiste até os dias de hoje, como '*a dream from which we have yet to awaken*' (PREZIOSI, 2008: 97). Diferentemente de uma Babel, como sugere um texto de época (INTERNATIONAL EXHIBITION, 1862b: 353), onde cada indivíduo fala sua própria língua, no espaço das exposições internacionais fala-se a língua colonial do internacionalismo ou do globalismo (*avant la lettre*). Nesse sentido, a nossa reflexão sobre a origem do internacionalismo em exposições do século XIX, pode contribuir para o estudo de exposições bienais e outras megaexposições de arte contemporânea.

Revisão historiográfica

A pesquisa no exterior permitiu acesso à livros, periódicos e teses publicados no Reino Unido, ou seja, à uma bibliografia em língua inglesa que fundamentou a análise da Exposição Internacional de 1862. Confirmou-se a hipótese apresentada anteriormente de que a exposição de 1862 foi praticamente esquecida. Mesmo Rezende (2010), pesquisadora brasileira que cursou história do design no *Royal College of Art*, um curso promovido em parceria com o *Victoria & Albert Museum*, instituição que abriga a documentação referente às megaexposições realizadas em Londres, em 1851 e 1862, deu pouca atenção para essa última.² Apesar de sua importância para o estudo das representações brasileiras em megaexposições no século XIX e início do século XX, sobretudo para o campo do design, do ponto de vista metodológico, a fundamentação teórica empregada por Rezende se alinha conceitualmente à obra *Ephemeral Vistas*,³ adotando uma narrativa histórica que se restringe à análise dos objetivos imperialistas das exposições internacionais, um problema aliás já apontado por Davis com relação à Greenhalgh (1999: XV). Outro problema apontado por Davis, entre o número crescente de publicações que surge sobre o tema a partir dos anos 1990, é o tom celebratório e a tendência a glorificar a Grande Exposição de 1851, visto em obras como *The Great Exhibitions: 150 years*, originalmente publicada por John Allwood, em 1977, quando o assunto ainda era negligenciado por muitos autores e pesquisadores. Outro exemplo de reducionismo é a obra de Nikolaus Pevsner, *High Victorian Design*, publicado na ocasião da realização do Festival of Britain em 1951. A crítica do autor à produção industrial apresentada na Grande Exposição de 1851 estava fundamentada somente numa seleção de produtos exibidos e artigos publicados no *The Art Journal*, sem dar a devida atenção aos aspectos mais amplos que envolveram o desenvolvimento do design britânico em meados do século XIX. A atitude de Pevsner com relação ao design vitoriano, afirma Davis, *'passed on to a later generation: his standards [damning Victorian aesthetics] became the new aesthetic orthodoxy, possibly with disastrous results for the treatment of Victorian heritage'* (1999: XV).

Naquilo que concerne a nossa pesquisa, tantos os trabalhos seminais de Pevsner (1951) e Allwood (2001), quanto as abordagens históricas de Greenhalgh (1988) e Davis (1999), assumem sem contestações a Grande Exposição de 1851 como uma marco inaugural, com breves menções à eventos precedentes, como as feiras medievais, as exposições industriais da França pós-revolucionária, bem como as exposições promovidas pela *Society of Arts* e as exposições de verão da *Royal Academy*, centrais para se compreender a emergência de uma noção moderna de exposição no século XIX. Aqui também o livro de Richard Altick (1978), *The Shows of London*, deve ser mencionado, por apontar para uma grande variedade de 'entretenimentos' públicos como gabinetes de curiosidade, museus de cera, exibições de engenhocas, panoramas e dioramas, *freak* e *folk shows*, jardins zoológicos, que vão da *'Middle Ages, with "scientific" and "historical" rarities [as objects of curiosity]* até a *'decade following that exhilarating apotheosis of the London exhibition, the Chrystal Palace of 1851.'* (Altick, 1978: 3)

Origem das exposições e dos museus

Na medida em que compreendemos que a origem das exposições internacionais está inserida nesse contexto mais amplo, a Grande Exposição de 1851 passa a ser visto como mais um evento importante numa sucessão de outras realizações iniciadas na primeira metade do século XIX, sobretudo na França pós-revolucionária (GREENHALG 1988: 3-8). Não por acaso, o surrealista George Bataille assinalou as ligações entre a Revolução Francesa e o surgimento de exposições públicas, espetáculos e museus. *'The origin of the modern museum [...] is linked to the development of the guillotine'*, escreveu Bataille (1986: 24). Importante ressaltar ainda uma sincronia no surgimento de exposições e de museus modernos, conforme assinala Tony Bennett (1995). O autor tem como ponto de partida a oposição que Michel Foucault traça entre os museus, enquanto um espaço heterotópico que permite reunir todas as temporalidades e especialidades no seu interior, e as feiras populares, com suas localidades descentralizadas nos arredores das cidades e seu apelo à curiosidade e ao entretenimento. No entanto, Bennett resalta que os parques de diversões, que surgem nos Estados Unidos a partir das *World Fairs*, estão situados em uma zona nebulosa onde essa distinção e oposição não estão bem definidas. Além disso, esses 'outros espaços', assim como as exposições internacionais, são organizados a partir da mesma lógica dos museus, segundo ele (BENNETT 1995). O livro sobre *'The Birth of the Museum'* busca assim compreender a lógica de organização desses espaços a partir de uma fundamentação teórica baseada certamente em Foucault, mas também em Gramsci, Habermas e autores da área da museologia. No âmbito desta pesquisa, interessa sobretudo alguns aspectos assinalados por Bennett, bem como por autores como Carol Duncan (2004), a saber: o papel do colecionismo na formação dos museus modernos; a relação entre a formação de museus e estados nacionais no século XIX; o papel dos museus na definição e divulgação da noção de cidadania e dos comportamentos necessários para o convívio social dentro da nova ordem política estabelecida após o fim dos absolutismos. Para dar um exemplo, poderíamos comparar o *studiolo* de Francisco I de Medici no *Palazzo Vecchio* em Florença e os *displays* das exposições universais de Paris. No primeiro, o acesso privado é restrito ao próprio soberano. Sua escala é limitada a um pequeno estúdio no qual o próprio 'príncipe' assume o centro da representação. Mais tarde quando as coleções reais são abertas ao público - ainda no sentido restrito àqueles que podiam adentrar as Galerias dos Ofícios a partir de 1765, lembrando que elas se tornaram um museu público no sentido moderno somente em 1865, após a unificação italiana - o governante continua sendo o centro das representações mesmo que agora o reconhecimento do espectador seja requerido. Nas exposições universais essa lógica é transformada completamente. No centro da representação está o progresso da sociedade moderna, no limite o capital colocado no centro do prédio construído para a *Exposition Universelle* de 1867 em Paris. Além disso, o acesso público é massivo e, portanto, o seu fluxo deve ser organizado e controlado. Por esse motivo, são

construídas obras como o Palácio de Cristal e as salas e aposentos dos antigos palácios como o Louvre foram transformadas em galerias de exposição quando esses foram convertidos em museus. Da mesma forma, a organização das obras que antes representava a centralidade do rei como soberano, passa a ser estabelecida a partir de um discurso sobre a nação, bem como as obras e artistas são organizados por escolas nacionais, e sua apresentação está fundamentada no discurso estético da história da arte.

O museu do Louvre foi '*the prototypical public art museum*', argumenta Duncan:

It first offered the civic ritual that other nations would emulate. [...] The Louvre was not the first royal collection to be turned into a public art museum, but its transformation was the most politically significant and influential. In 1793 the French Revolutionary government, seizing an opportunity to dramatize the creation of the new Republican state, nationalized the king's art collection and declared the Louvre a public institution. The Louvre, once the palace of Kings, was now reorganized as a museum for the people, to be open to everyone free of charge. It thus became a lucid symbol of the fall of the Old Regime and the rise of a new order. (DUNCAN 2004: 250-251)

Com o objetivo de alcançar seu novo objetivo público, o museu moderno precisou reorganizar a sua de forma organizar as coleções da realeza seguindo inicialmente uma nova forma de '*bourgeois connoisseurship*'. De acordo com Duncan (2004: 254), após a Revolução Francesa, esse '*gentlemanly type of installation*' de coleções privadas e principescas deu lugar aos novos '*art-historical arrangements*' dos museus modernos:

Historians of museums often see the new art-historical hang as the triumph of an advanced, Enlightenment thinking that sought to replace earlier systems of classification with a more rational one. To be sure, the new construct was more in keeping with Enlightenment rationality. But more significant to the concerns of this study was its ideological usefulness to emerging bourgeois states, all of which, in the course of nineteenth century, adopted it for their public art museums. Although still pitched to an educated elite and still built up on a universal and international standard, the new system, by giving special emphasis to the 'genius' of national schools, could both acknowledge and promote the growth of state power and national identity. (DUNCAN 2004: 255)

Desde o início, as galerias dos museus foram organizadas por escolas nacionais. No caso do Louvre, após a sua reabertura em como *Musée*

Napoléon sob a direção de Vivant Denon (DUNCAN 2004: 256). Embora essa narrativa histórica possa ser generalizada para todos os países da Europa, bem como para aqueles das Américas que constituíram seus museus nacionais no modelo europeu, há distinções claras quando analisamos o caso britânico neste estudo. Retornando à afirmação de Bataille sobre a origem dos museus modernos, pode-se igualmente sublinhar o contraste com os empreendimentos privados da Grã Bretanha, quando ele aponta que: ‘*Nevertheless, the collection of the Ashmolean Museum in Oxford, founded at the end of the seventeenth century, was already a public one, belonging to the university*’ (Bataille 1986: 24). Carecendo de uma coleção real que pudesse ser transformada em patrimônio nacional (por razões históricas, a coleção constituída por Carlos I na primeira metade do século XVII foi desfeita após a sua deposição e execução e os museus britânicos foram criados a partir de coleções privadas), as instituições britânicas respondiam ao gosto dos colecionadores e não traziam consigo, necessariamente, a mesma ideologia que na França fundamentaria os discursos nacionalistas e identitários. Além disso, a criação de uma galeria nacional no Reino Unido aconteceu somente 1824, tendo a coleção privada de John Julius Angerstein como seu núcleo central, apesar de muitas dessas coleções já estarem disponíveis à visitação pública mediante o pagamento de uma entrada, como era o caso da coleção de ‘raridades’ da família Tradescant recebida por Elias Ashmole e posteriormente doada à Universidade de Oxford em 1677. Nesse sentido, acrescenta Duncan:

Art galleries signified social distinction precisely because they were seen as more than simply signs of wealthy and power. Art was understood to be a source of valuable moral and spiritual experience. In this sense, it was cultural property, something to be shared by a whole community. Eighteenth-century Englishmen as well as Frenchmen had the idea that an art collection could belong to a nation, however they understood that term. The French pamphleteers who called for the nationalization of the royal collection and the creation of a national art museum had British counterparts who criticized rich collectors for excluding from their galleries a large public, especially artists and writers. (DUNCAN 2004: p.265-266)

Ao lado da criação dos museus, um dos principais instrumentos para permitir o acesso do público à arte, antes um privilégio de colecionadores e nobres, foram as exposições de arte. No Reino Unido, instituições como a *Society of Arts*, criada em 1754, desempenharam um papel importante na realização de exposições - notavelmente a exposição anual da academia, sobretudo pelo fato dela ter contado inicialmente com o apoio da sociedade pela seção de uma sala para exposições anuais de artistas que a precederam - e na constituição de galerias de arte abertas ao público, bem como foi a

Society of Arts a principal promotora das duas edições da megaexposições de Londres. Segundo Sidney Hutchison, a sociedade realizou em 1759, uma exposição anual de arte contemporânea que ‘*may be looked upon as a father figure of the Royal Academy*’, fundada em 1768, e ‘*the forerunner of the Summer Exhibitions held annually from 1769*’ (Hutchison 1986: 17). Para Davis (1999: 4), ‘*these art exhibitions were organised by a group of artists that breakup with the Society of Arts and held independently until 1783*’.

O papel desempenhado pela *Society of Arts*, relatado no anuário da Exposição Internacional de 1862, incluiu ainda colecionar matérias primas e produtos manufaturados e organizar exposições anuais de produtos manufaturados e tecnologias industriais. O que parece estar em questão em meados do século XIX é uma evidente divisão entre exposições industriais organizadas pela *Society of Arts* e exposições de arte organizadas por artistas dissidentes que levaram à criação da *Royal Academy*, a qual em 1851 estava situada em Trafalgar Square na região central de Londres juntamente com a *National Gallery*, dividindo assim a atenção do público naquele verão com a Grande Exposição situada no Hyde Park. Por fim, do ponto de vista da sustentabilidade das exposições, a diferença com relação aos eventos ocorridos na França é significativa, uma vez que embora tenham o apoio do governo elas não dependem exclusivamente dele para a sua realização. Nas megaexposições de Londres, o envolvimento do empresariado, da elite econômica e a cobrança pelos ingressos eram fundamentais para a sua realização.

Internacionalização das exposições

Se em muitos aspectos ‘*the activities of fairs, museums and exhibitions interacted with one another*’ (Bennet 1985: 5), no entanto, o marco inaugural para uma série de megaexposições foi a internacionalização de um padrão estabelecido pelas exposições industriais francesas da primeira metade do século XIX. Em 1849, Henry Cole, servidor do *Public Record Office* que organizou a primeira *Annual Exhibition of Select Specimens of British Arts and Manufactures* em 1847, visitou a *French National Exhibition* e no seu retorno ele ‘*had the opportunity to discuss with Prince Albert the possibility of making the London exhibition an international one*’ (Young 2009: 17). No entanto, como assinala Davis, ‘*one cannot pinpoint any particular person to whom the idea of throwing open the doors of the exhibition for foreign country can be attributed*’. (Davis 1999: 10) Apesar da ênfase que a bibliografia dá ao papel desempenhado por Cole e pelo Príncipe Albert como os principais organizadores da *Great Exhibition*, é importante compreender nesse contexto a confiança dos empreendedores britânicos em seus produtos, decisivos para a decisão de organizar uma primeira exposição internacional, afirma Davis:

By 1850 [...], when the largest exhibition ever held in Britain was going through its initial planning phase, it was decided, for the first time anywhere, to invite all nations of the world to participate. The raisin d'être of English exhibitions had thus gone through an abrupt change. Whilst in London English industry was still considered to lead the world, it was also recognised that competition was growing and that the only way to defeat it was to out-sell it. To invite all nations of the world to take part in 'the friendly competition' of an international exhibition was to create a potential market expansion abroad. One of the main motives behind the international character of the Great Exhibition of 1851 therefore was economic; Britain wanted more market, and was confident when foreigner came he would buy British goods. (DAVIS 1999: 10)

O escopo internacional - bem como outras decisões como a divisão das galerias em quatro núcleos: matérias primas, maquinário, produtos manufaturados e escultura e artes plásticas - foi confirmado em uma reunião dos organizadores sobre a égide da *Society of Arts*, presidida pelo Príncipe Albert desde 1843.⁴ No que concerne a organização da exposição, uma comissão real '*that would have the authority of a state institution [...] but would also be a body of independent of state finances an untainted by by political connections*' (DAVIS 1999: 27), foi formada para assumir a sua direção, também sendo presidida pelo Príncipe Albert. Apesar do fato da participação de muitos indivíduos ter sido crucial para o desenvolvimento dos planos para a exposição é a figura de Albert e Cole que se destaca quando se fala sobre os principais responsáveis para o sucesso do empreendimento:

When Henry Cole and Prince Albert set in motion plans for the 1851 exhibition, they were building on the combined foundations of the Industrial Revolution, the scope and reserves of the British Empire and the entire intellectual and social outlook of the period. Although they might not have realised it, they were also giving a new shape to a universal human attribute - they were making an exhibition of themselves or, more simply, showing-off. It is a trait much despised when found in the individual but the life-blood of commerce and industry. (ALLWOOD 2001: 1)

Em outras palavras, eles parecem ter antecipado o papel de celebridades assumido por muitos curadores contemporâneos na mesma medida em que promoviam transformações profundas no âmbito das exposições. Talvez por causa desse ímpeto exibicionista esses eventos também buscavam se tornar sempre maiores do que os seus antecessores. No entanto, como afirma Allwood: '*London in 1862 had far more, and in many cases far better exhibits than the 1851 exhibition, but today who knows that there was an International Exhibition in London in 1862, let alone where it was or what the building looked like?*' (2001: 1)

À guisa de conclusão

A Galeria de Pinturas foi o principal destaque da Exposição Internacional de 1862, bem como o eixo ao redor do qual se articulou a análise aqui apresentada. Ainda em comparação com o Palácio de Cristal, vale observar o fato de que um dos motivos da não inclusão de pinturas na exposição inaugural de 1851, para além das limitações técnicas do edifício, teria sido a concomitância com o salão da *Royal Academy* (Bryant 2014: 60). Este aspecto deve ser ressaltado, uma vez que isso indicaria que a internacionalidade pretendida pela exposição de 1851 não teria se estendido para o campo das artes visuais. No entanto, o próprio Bryant refuta a hipótese de que as artes visuais tenham sido subestimadas para o Império britânico:

Fine art was not a novel addition in 1862, simply assembled in reply to its presence in Paris in 1855: it featured in the Great Exhibition of 1851, despite many historians' accounts to the contrary. The British were not totally preoccupied with industry, trade and empire (Bryant 2014: 60).

Apesar dessa controvérsia, somente em 1862 a exposição de Londres tornar-se plenamente internacional, com a inclusão de uma galeria de pinturas. O plano era para que o edifício a ser construído para a exposição permanecesse para receber a coleção da *National Gallery* que ainda compartilhava um espaço provisório com a *Royal Academy* (Bryant 2014: 61). Um artigo se refere ao edifício como um

ambitious project of raising at Brompton a revival of the Alexandrian “Museum” out of the debris of the 1851 Exhibition. The removal of the National Gallery from Trafalgar Square, which formed an element in the calculation, happened to arrest public attention when other proposals would not have possessed an interest outside learned circles. (INTERNATIONAL EXHIBITION 1862c: 181)

Do ponto de vista do caráter internacional da exposição, chama a atenção a afirmação de uma superioridade da representação britânica. Se por um lado, a mostra internacional de artes era promovida como um âmbito de representação das diferenças entre a arte dos diversos países participantes, por outro lado, a afirmação da galeria dedicada às pinturas do Reino Unido como o principal destaque da exposição demonstra a clara estratégia de construção de hierarquias e hegemonias no campo das artes. Apesar da abrangência da seleção incluir

productions of modern Art, gathered out of the museums, the palaces, the private galleries, and the studios of almost every European capital', a crítica enfatiza uma perspectiva nacionalista na qual pode-se 'trace the progress and see the latest results of English Art, side by side with the art of every other contemporary school.' (INTERNATIONAL EXHIBITION 1862e: 246).

Para Bryant, se por um lado essas exposições levantavam

the state of modern art around the world', elas 'also provided the opportunity for nations to present their national identities through the histories of their own art. For the host nation, the Exhibition was a landmark in the definition, presentation and appreciation of the British School of painting and sculpture (BRYANT 2014: 59).

A historiografia sobre as megaexposições internacionais tem abordado as questões da definição de identidades nacionais no contexto de expansão do capitalismo do século XIX e do estabelecimento de trocas comerciais em escala global. Muito embora se fale dos desenvolvimentos do processo de colonização no auge de um sistema Imperial de dominação política e econômica, as leituras se voltam para a forma como cada país em particular definiu no âmbito das exposições uma representação de suas culturas e identidades nacionais. No limite, essas reflexões permitem compreender a forma países centrais como a França e o Reino Unido, bem como países periféricos articulavam suas representações dentro de um sistema binário de oposições entre o nacional e o internacional. Partindo assim de uma reflexão sobre a origem das megaexposições internacionais de arte contemporânea, poder-se-ia ir além nessas reflexões sobre os nacionalismos nas artes, adentrando em reflexões sobre transculturalidade no contexto atual de globalização cultural.

Assim, o recuo histórico realizado pela pesquisa abre caminho para futuras análises, como por exemplo, sobre a questão da recepção da arte brasileira no Reino Unido e sua consequente internacionalização, tema a ser tratado em outro artigo. Por hora, chegamos à conclusão de que as exposições foram historicamente locais privilegiados para trocas culturais. Não somente as exposições internacionais, mas todo um sistema de representação, ou, dito em outras palavras, de um aparato colonial que contribuiu no estabelecimento de identidades nacionais na esfera internacional das exposições. Por meio desse sistema, os impérios buscaram inscrever uma determinada construção de sua própria cultura dentro de uma perspectiva internacional. Entretanto, apesar do fato das exposições do século XIX oferecerem à 'todas as nações' o acesso à uma linguagem universal, o universalismo de uma representação dita internacional não era reconhecido

em todos os países. Nesse sentido, as exposições internacionais poderiam sim ser vistas como uma grande 'babel', contrariando a crítica da época, onde muitas línguas diferentes são faladas, representando suas respectivas nacionalidades, sobretudo no campo das artes. Por outro lado, buscava-se ao mesmo tempo falar a 'língua franca' do internacionalismo, alinhada ideologicamente ao livre comércio e ao capitalismo do século XIX. Não à toa no âmbito dos debates sobre o pós-colonial, as exposições de arte têm se transformado em um objeto de estudo bastante revisitado, bem como as próprias megaexposições internacionais de arte contemporânea transformaram-se em plataformas de debate e discussão sobre o tema.

1 Preziosi escreve a partir da perspectiva de uma revisão crítica da história da arte que aconteceu nas últimas décadas do século XX. No seu ponto de vista, a história da arte e a museologia foram constituídas enquanto disciplinas acadêmicas no centro de um sistema mais amplo de estabelecimento de uma hegemonia cultural pelos países ditos 'ocidentais'. Dessa forma, ele associa o 'universalismo' proposto por essas disciplinas modernas à definição de uma identidade 'ocidental' e 'civilizada' que definiria ao mesmo tempo o 'outro', ou seja, tudo aquilo que não é 'ocidental', como 'primitivo' e 'exótico', na melhor das alternativas, ou 'bárbaro' no limite.

2 Talvez isso se deu pelo fato da representação do Império do Brasil em 1862 ter suprimido o seu 'sotaque', diferentemente das representações que ocorreram nas Expositions Universelles de Paris e nas World Fairs dos Estados Unidos analisadas por Rezende (2010). Segundo ela, o Império do Brasil foi representado de maneira informal na Grande Exposição de 1851 e na Exposição Universal de 1855, perdendo assim uma oportunidade de se apresentar nesse âmbito como uma nação 'civilizada' (REZENDE, 2010: 16-17). A despeito disso, da Exposição Internacional de 1862 até o final do Império em 1889, as exposições 'became prime sites to form symbols and connections for national unity and identity, at home and abroad', afirma Rezende. Sua Tese apresenta 'a particular notion of nationality, a notion that aimed to identify Brazil as a distinct nation abroad and as a cohesive unit for foreigners and its people' que foram materializadas por meio dos objetos e materiais exibidos (REZENDE, 2010: 18). A autora foca também no papel desempenhado pelas elites e representantes governamentais na organização dessas representações de acordo com suas visões políticas, por meio da construção de uma noção de 'brasilidade'.

3 Um compêndio que abarca um vasto período de tempo, de meados do século XIX até a Segunda Guerra Mundial, ou seja, do surgimento ao ocaso de uma série de mega exposições como 'World's Fairs', 'Expositions Universelles', e 'Weltausstellungen'.

4 Nesse primeiro encontro participaram Scott Russel, secretário da Society of Art, Francis Fuller, agente imobiliário de Londres e Thomas Cubitt, assessor para a construção do edifício para abrigar o evento, e sócio de seu irmão William, um dos membros da Royal Commission juntamente com o arquiteto C. R. Cockeferell do Ashmolean Museum, entre outros. Dentre os membros do merece destaque o Primeiro Ministro, Lord John Russell.

Referências

- ALLWOOD, John. **The Great Exhibitions: 150 years**. 2 ed. London: Exhibition Consultants Ltd., 2001.
- ALTICK, Richard. **The Shows of London**. Cambridge, Mass.: Belknap Press, 1978.
- BATAILLE, George; Michelson, Annette, **Museum**, October, Vol. 36, Georges Bataille: Writings on Laughter, Sacrifice, Nietzsche, Unknowing, 1986, pp. 24.
- BENNETT, Tony. **The Birth of the Museum** : History, Theory, Politics. Culture : Policies and Politics. London: Routledge, 1995.
- BRYANT, Julius. The progress and present condition of Modern Art': Fine Art at the 1862 Exhibition. **The Journal of the Decorative Arts Society 1850 - the Present**, No. 38, Almost Forgotten: the International Exhibition of 1862, 2014, pp. 58-81.
- DAVIS, John R. **The Great Exhibition**. Stroud: Sutton, 1999.
- DISHON, Dale. South Kensington's Forgotten Palace: The Rise and Fall of the 1862 Exhibition. **The Journal of the Decorative Arts Society 1850 - the Present**, No. 38, Almost Forgotten: the International Exhibition of 1862, 2014, pp. 20-43.
- DUNCAN, Carol. From the Princely Gallery to the Public Art Museum: The Louvre Museum and the National Gallery, London. In Preziosi, Donald; Farago, Claire. **Grasping the World** : The Idea of the Museum. Aldershot, Hants, England: Ashgate Pub, 2004, p.250-277.
- FILIPOVIC, Elena; VAN HAL; Marieka, ØVSTEBØ, Sølveig. **The Biennial Reader**: Anthology of essays on the global phenomena of biennials. Ostfildern: Hatje Cantz, 2010.
- GREENHALGH, Paul. **Ephemeral vistas**: the expositions universelles, great exhibitions and world's fairs, 1951-1939. Manchester University Press, 1988.
- HUTCHISON, Sidney C. **The History of the Royal Academy 1768-1986**. 2 ed. London: Royce, 1986.
- INTERNATIONAL EXHIBITION. **Remarks on the Foreign** Pictures Now in London, 1862a, p.50-57.
- INTERNATIONAL EXHIBITION. **Pictures, British and Foreign**. Edinburgh: Blackwood, 1862b, p.353-371.
- MOREIRA, Francisco. **Relatório Sobre a Exposição Internacional em 1862 Apresentado a S. M. o Imperador**, Thomas London: Brettell, 1863.
- PEVSNER, Nikolaus. **High Victorian Design**: A Study of the Exhibits of 1851. London: Architectural Press, 1951.
- PREZIOSI, Donald. **Brain of the Earth's Body** : Art, Museums, and the Phantasms of Modernity. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003.
- REZENDE, Livia. **The Raw and the Manufactured**: Brazilian Modernity and National Identity as Projected in International Exhibitions (1862-1922), PhD thesis, Royal College of Art, 2010.
- YOUNG, Paul. **Globalization and the Great Exhibition** : The Victorian New World Order. Palgrave Studies in Nineteenth-Century Writing and Culture. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

Recebido: 23 de junho de 2020.

Aprovado: 21 de setembro de 2020.

Marcelo Rafael de Carvalho, Mirtes Marins de Oliveira *

Aspectos do design de exposições de Frederick Kiesler

*

Marcelo Rafael de Carvalho é Mestre em Design pela pós-graduação da Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista Capes Prosup/UAM/Bolsa. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Mackenzie. Atuou como supervisor do serviço educativo do MAB (Museu de Arte Brasileira), assistente de coordenação do educativo do Instituto Cultural Itaú e coordenador da ação educativa da 26ª Bienal de São Paulo. <marcelorafac@gmail.com>
ORCID: 0000-0001-5134-5963

Resumo O presente artigo tem como objetivo contribuir com os estudos do design de exposições e campos correlatos ao apresentar e organizar numa perspectiva histórica algumas das contribuições e propostas realizadas por Frederick Kiesler (1890-1965), designer de exposições, arquiteto, cenógrafo, artista e teórico, para espaços expositivos na primeira metade do século XX. Seus projetos expositivos desenvolvidos na Europa e nos Estados Unidos, privilegiavam estruturas adaptáveis e moveis, capaz de responder as percepções e aos movimentos do usuário, os quais estariam envolvidos de forma dinâmica nas proposições, sendo assim enfatizado o papel ativo do visitante.

Palavras chave Frederick Kiesler, Design de exposições, História das exposições.

Mirtes Marins de Oliveira é Curadora, pesquisadora e docente da pós-graduação (mestrado e doutorado) em Design na Universidade Anhembi Morumbi. Pós-Doutorado em Educação - DE-USP. Possui graduação em Educação Artística- Artes Plásticas pela Universidade de São Paulo (1986), mestrado (1997) e doutorado (2002) em Educação: História, Política, Sociedade pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. <mirtescmoliveira@gmail.com > ORCID: 0000-0002-7132-0875

Aspects of Frederick Kiesler's design of exhibition

Abstract *The paper aims to contribute to the studies of exhibition design and related fields by presenting and organizing in a historical perspective some of the contributions and proposals made by Frederick Kiesler (1890-1965), exhibition designer, architect, set designer, artist and theorist, for exhibition spaces in the first half of the 20th century. His exhibition projects developed in Europe and the United States, favored adaptable and mobile structures, capable of responding to the user's perceptions and movements, which would be dynamically involved in the propositions, thus emphasizing the active role of the visitor.*

Keywords *Frederick Kiesler, Design of Exhibitions, Histories of Exhibitions.*

Aspectos del diseño de la exposición de Frederick Kiesler

Resumen *Este artículo tiene como objetivo contribuir a los estudios de diseño de exposiciones y campos relacionados presentando y organizando en una perspectiva histórica algunas de las contribuciones y propuestas hechas por Frederick Kiesler (1890-1965), diseñador de exposiciones, arquitecto, escenógrafo, artista y teórico, para espacios expositivos en la primera mitad del siglo XX. Sus proyectos de exhibición desarrollados en Europa y Estados Unidos, favorecieron estructuras adaptables y móviles, capaces de responder a las percepciones y movimientos del usuario, que estarían involucrados dinámicamente en las proposiciones, enfatizando así el papel activo del visitante.*

Palabras clave *Frederick Kiesler Diseño de exposiciones, historia de exposiciones.*

Introdução

É crescente o interesse e relevância que os estudos de design de exposições vêm adquirindo, não somente para o campo do design, mas também para campos correlatos, como o da história e crítica de arte e estudos culturais. O presente artigo tem como objetivo contribuir com os estudos das exposições ao apresentar e organizar numa perspectiva histórica algumas das contribuições e propostas realizadas por Frederick Kiesler para espaços expositivos na primeira metade do século XX.

Frederick Kiesler foi arquiteto, cenógrafo, designer de exposições, artista e teórico. Seus trabalhos em Berlim, Viena e Paris como designer cenográfico e exposições no início da década de 1920 o colocam em evidência aproximando-o de membros do movimento Dada e De Stijl. Em 1926 muda-se para New York onde projetará um cinema, ambientes cênicos, exposições, vitrines, móveis e luminárias. Cofundador do International Theatre Arts Institute in Brooklyn, foi diretor cênico da Juilliard School of Music de 1934 a 1957 e conferencista e pesquisador visitante nas universidades de Columbia e Yale entre 1936 e 1952, nas quais criou um dos primeiros laboratórios de pesquisa em design a partir de um modelo inovador e experimental.

Portanto, o artigo será dividido em três partes. Em uma primeira será apresentado sua teoria na qual defendia existir uma relação integral entre cada objeto ou indivíduo e seus ambiente, e suas propostas expositivas desenvolvidos na década de 1920 na Europa. Na segunda parte será discorrido sobre sua produção em New York a partir de 1926 até a concepção da galeria *The Art of This Century* de Peggy Guggenheim. Na terceira serão descritas as duas exposições realizadas em 1947, resultado da aproximação e amadurecimento das relações entre Kiesler e o círculo de artistas surrealistas.

Kiesler no Velho Mundo

A abordagem de Kiesler desafiou e superou as fronteiras convencionais de várias disciplinas como arte, arquitetura, teatro e design, combinando em suas pesquisas os campos da estética, da biologia, da morfologia e da psicologia a fim de desenvolver novas práticas de construções espaciais.

Elaborou uma teoria denominada *Correalismo*, na qual defendia a crença numa relação integral entre cada objeto ou indivíduo e seu ambiente. Em suas palavras, correalismo representaria “a dinâmica da interação contínua entre o homem e seus ambientes naturais e tecnológicos”¹ (KIESLER², 1939, p. 61 *apud* GOODMAN, 1989, p.63, tradução nossa).

Em seu *Segundo Manifesto do Correalismo*, declara:

Fig 1. Display "T"

Fonte <http://www.bildarchivaustria.at/Preview/13535963.jpg>

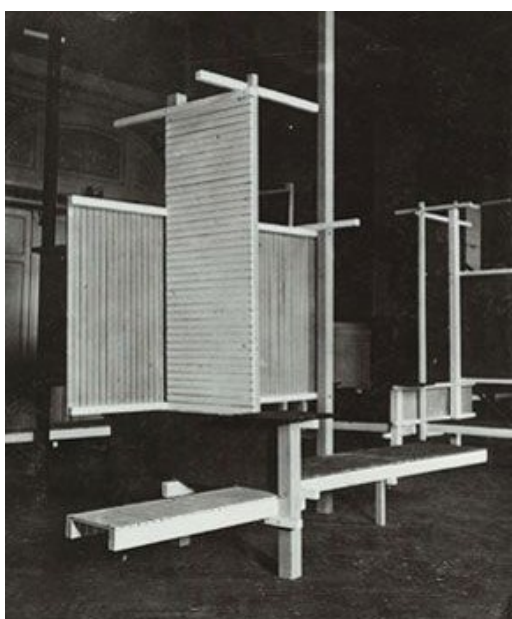
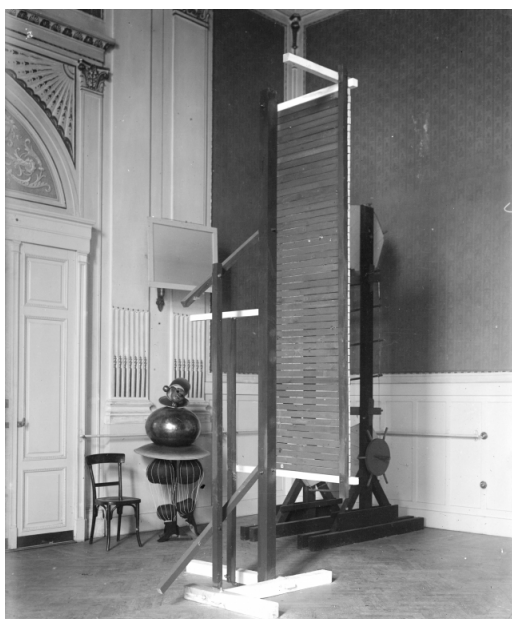


Fig 2. Combinação de display "T" e "L"

Fonte <https://za.pinterest.com/pin/615867317765268879/>

O objeto de arte tradicional, seja uma pintura, uma escultura ou uma peça de arquitetura, não é mais visto como uma entidade isolada, mas deve ser considerado dentro do contexto deste ambiente em expansão. O ambiente se torna igualmente tão importante quanto o objeto, se não mais, porque o objeto respira para o ambiente e também inspira as realidades do ambiente, independentemente do espaço, próximo ou distante, ao ar livre ou interno³ (KIESLER⁴, 1965, p. 6 *apud* STANISZEWSKI, 2001, p.8, tradução nossa)

Embora a proposição de Kiesler definia o homem integrado a um sistema de forças podendo ser interpretado como uma filosofia cósmica (PHILLIPS, 1989a) ou mística, seu conceito de correalismo é, como destacado por Staniszewski (2001), antiessencialista, pois a criação de significados origina-se no sujeito, culturalmente determinado no tempo e no espaço. Sua abordagem espacial enfatizava a participação ativa do espectador. Seus projetos vislumbravam uma estrutura adaptável, móvel, no qual o indivíduo estaria envolvido de forma dinâmica, em um ambiente adaptável. Uma arquitetura como Phillips (2017) denominou elástica, capaz de responder as percepções e aos movimentos do usuário.

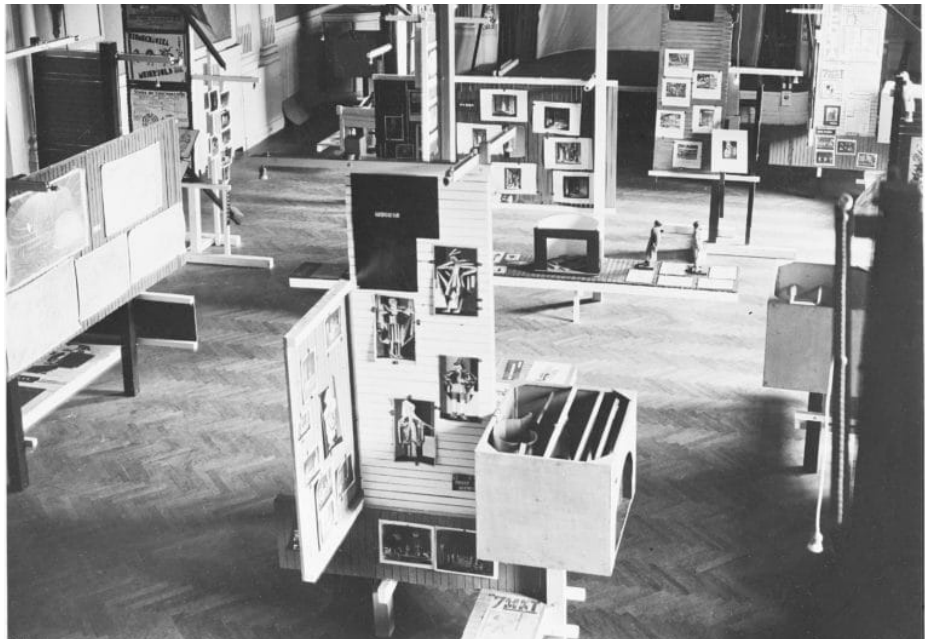
Já em 1924, seu projeto para a *Internationale Ausstellung neuer Theatertechnik* (Exposição Internacional de Nova Técnica de Teatro) que integra o *Musik und Theaterfest der Stadt Wien* (Festival de Música e Teatro da Cidade de Viena) indicava suas ideias.

Nessa exposição, segundo Staniszewski (2001), Kiesler reuniu trabalhos de artistas como El Lissitzky (1890-1941), Leon Bakst (1866-1924), Alexandra Exter (1882-1949), Natalia Goncharova (1881-1962), Fernand Léger (1881-1955), Francis Picabia (1879-1953), Enrico Prampolini (1894-1956), Hans Richter (1888-1976) e Oskar Schlemmer (1888-1943) numa construção espacial, com um novo método de design de exposição que chamou de *Leger e Trager* ou *L e T* (Figura 1e Figura 2). Um sistema flexível de exibição constituído por vigas verticais e horizontais que permitiam expor objetos bi e tridimensionais, podendo ser organizado de múltiplas maneiras e sustentar painéis tanto horizontalmente como verticalmente. Os trabalhos podiam ser apresentados de forma independente ou agrupados, ao visitante era permitido movimentar e ajustar partes da estrutura para apreciação das obras a seu bel-prazer.

O arranjo proposto por Kiesler havia retirado as obras das paredes, como geralmente são encontrados nas exposições convencionais. As transparências das aberturas na estrutura, possibilitavam vislumbrar um espaço integrado que evocava um sentido de continuidade (Figura 3 e Figura 4). Além disso, ao permitir a interatividade por parte do espectador, reconhecia-se a importância da percepção do indivíduo na construção de sentidos para as obras.

Fig 3. Exposição Internacional de Nova Técnica de Teatro, Viena, 1924
(vista área)

Fonte <https://www.kiesler.org/en/vienna-1924/pin/615867317765268879/>



Como reconhece Staniszewski (2001), as “estruturas independentes de Kiesler trouxeram as obras de arte para o espaço do espectador e criaram o que ele chamou de ‘transparência variada’”:⁵ (p. 4, tradução nossa).

Cabe destacar tratar-se de unidades flexíveis, concebidas como arquitetura temporária, podendo facilmente serem adaptadas, incorporando lâmpadas elétricas e novas cores a partir das necessidades e configurações específicas dos novos espaços.

Fig 4. Exposição Internacional de Nova Técnica de Teatro, Viena, 1924

Fonte <http://www.beaudouin-architectes.fr/2016/12/frederick-kiesler/>



1924 FREDERICK KIESLER : «EXPOSITION DES NOUVELLES TECHNIQUES THÉÂTRALES » VIENNE

Kiesler teve a oportunidade de escrever sobre seu novo sistema na revista *De Stijl*, e o editor, Theo van Doesburg, que havia visitado a exposição publicou o seguinte elogio:

Enquanto viajava pela Alemanha, França, Holanda e Itália, estudei os resultados dos mais novos empreendimentos no campo da arquitetura. Fiquei completamente surpreso ao enfrentar a forma completamente nova de demonstração na Exposição Internacional de Teatro da Nova Técnica de Teatro de Viena. Em nenhuma cidade do mundo vi algo parecido. Ao contrário das exposições anteriores, nas quais objetos de arte eram pendurados um ao lado do outro sem relação, neste método de demonstração as relações mais próximas entre as diferentes obras foram estabelecidas pelo arranjo no espaço. É extremamente importante e feliz que o Festival de Teatro e Música tenha encontrado uma solução básica, prática e econômica para esse problema no novo sistema de exibição criado por Kiesler⁶. (DOESBURG, 1943, p.50⁷ apud GOODMAN, 1989, p.57, tradução nossa)

Ainda para o mesmo evento, segundo Lesak (1989), Kiesler executou seu projeto de *Space Stage* (Figura 5), um espaço para performances, constituído por uma rampa em espiral com um platô circular no segundo estágio.

No ano seguinte, convidado pelo arquiteto Josef Hoffmann (1870-1956) a participar da Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes (Exposição internacional de artes decorativas e industriais modernas) em Paris, Kiesler realiza *Raumstadt* (Cidade Espacial), seu projeto mais afinado com as regras do *De Stijl*, evoluído do seu próprio sistema L e T.

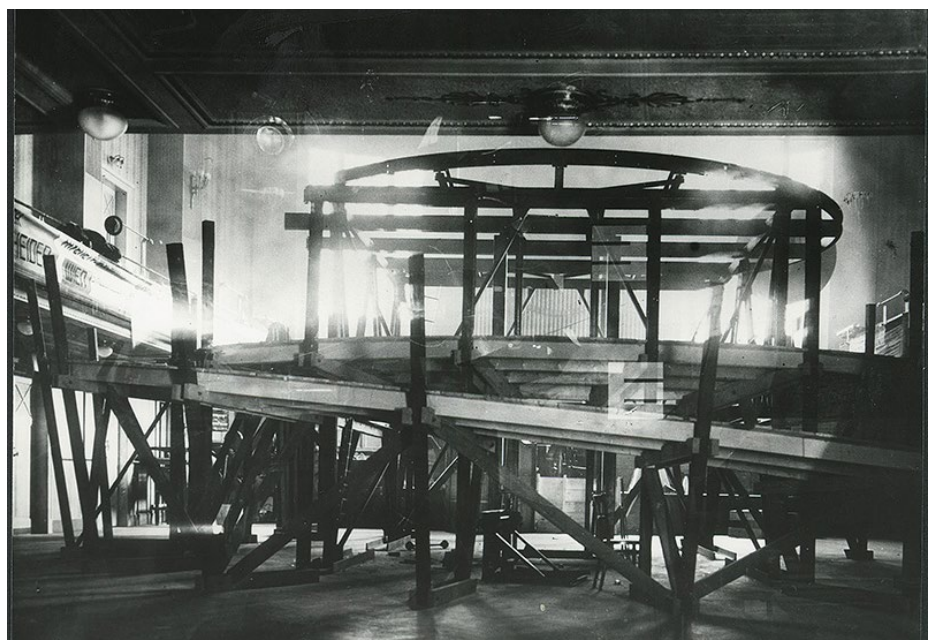


Fig 5. Space Stage, 1924

Fonte <http://www.dreamideamachine.com/en/?p=24375>



Fig 6. Cidade Espacial, Exposição internacional de artes decorativas e industriais modernas, Paris, 1925
 Fonte <https://www.mumok.at/en/general-information-0>

Cidade Espacial (1925) (Figura 6) era construída por painéis e vigas suspensas no espaço sem apoios, nos planos horizontal e vertical, com cores reduzidas, vermelho, branco e preto, que segundo Staniszewski (2001) possuía dupla função: ser um modelo de cidade futurista e um sistema de display para exposições.

Em manuscrito não datado citados por Goodman (1989), Kiesler escreve sobre esse período: “Foi em 1924-25, nas valsas de Viena de Strauss e em Paris da Beaux-Arts, que eliminei a separação entre piso, paredes e teto e criei pisos, paredes e teto, como um todo contínuo”⁸ (KIESLER⁹ apud GOODMAN, 1989, p.57, tradução nossa).

Em 1926, Kiesler teve oportunidade de mostrar seu sistema expositivo flexível em New York, na *International Theatre Exposition* (Exposição Internacional de Teatro) que ocorreu no Steinway Hall. Convidado por Jane Heap (1883-1964), editora da revista de vanguarda americana *The Little Review*, que esteve em Paris e havia visto a sua Cidade Espacial. (LESÁK, 1989)

Kiesler no Novo Mundo, New York

Para Phillips (1989a), a Exposição Internacional de Teatro de 1926, teria sido uma das primeiras oportunidades que New York teve de entrar em contato com a produção de artistas como Picasso (1881-1973), El Lissitzky, Oskar Schlemmer, Enrico Prampolini (1894-1956) como designers cenográficos e as influências das estéticas europeias da primeira metade do século XX.

No final da década de 1920, Kiesler havia se mudado com sua esposa para New York, adquirido reconhecimento dos círculos de artistas, intelectuais e boêmios de Greenwich Village, mas não conseguindo sucesso financeiro, mantinha dívidas. Suas mais importantes realizações foram o Film Guild Cinema e as vitrines da loja de departamentos Saks Fifth Avenue.

Film Guild Cinema (Figura 7) abre em 1929 e sua sala de projeção abolia o tradicional prosaetno e possuía chdo e tetos projetados gradualmente inclinados em direo do tela, sendo possvel compar-la ao interior de uma cdoera fotogrdfica, com o caracterfstico diafragma. Buscava com a estrutura otimizar a acstica e o ngulo de viso do tela. Phillip (1989b) destaca as caracterfsticas do empreendimento com claras preocupaes de De Stijl e dos Construtivistas. A autora ainda comenta que no projeto original de Kiesler havia dois sistemas de projeo mltipla, com tela expansvel, e com mais trs telas auxiliares, um sistema de iluminao que circundaria toda a sala a fim de criar uma experincia ambiental arquitetnica que envolvesse o usurio, porcm os sistemas no foram realizados.

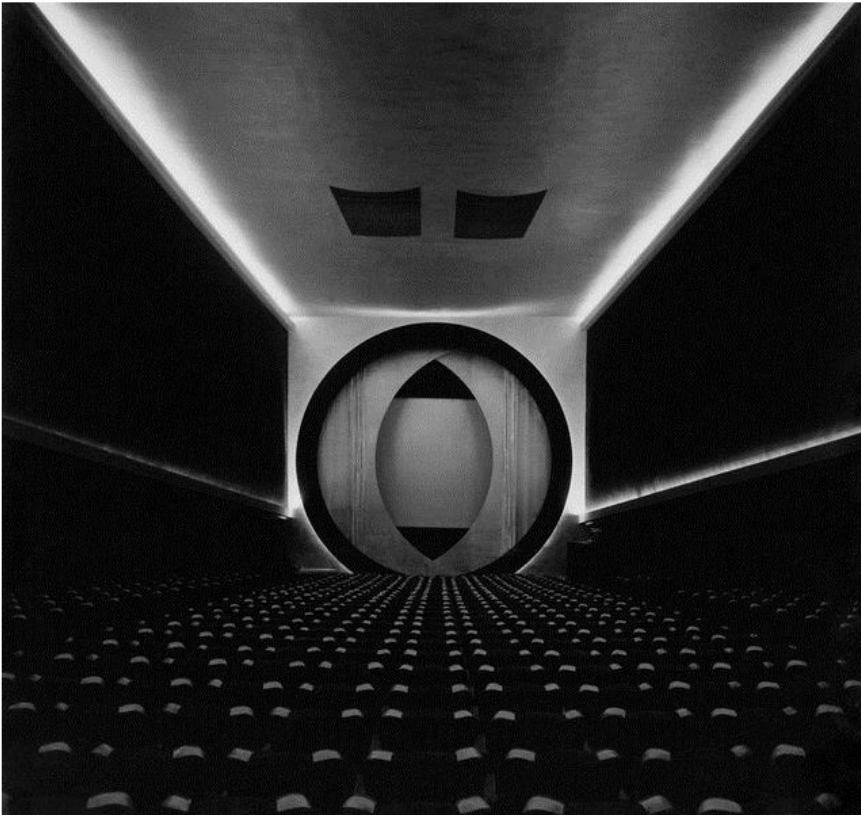


Fig 7. Film Guild Cinema, New York, 1929

Fonte <https://www.design-is-fine.org/post/158806418234/friedrich-kiesler-film-guild-cinema>



Fig 8. Vitrine para Saks Fifth Avenue, New York, 1927/28

Fonte https://www.bmiaa.com/frederick-kiesler-architect-artist-visionary-at-martin-gropius-bau-berlin/mgb17_kiesler_schaufenster_saks_litebox

Para Goodman (1989), ao projetar as vitrines da loja de departamento Saks Fifth Avenue, Kiesler (Figura 8 e Figura 9) esperava exercer o mesmo efeito que obras numa galeria em relação a seus públicos. Em suas composições, privilegiava arranjos assimétricos dramáticos, o mínimo de adereços por vitrine, monocromia e frequentemente o abandono dos manequins (PHILLIPS, 1989a).

Publica, em 1930, *Contemporary Art Applied to the Store and Its Display*, espécie de manual que descrevia os movimentos estéticos europeus da primeira metade do século XX como Cubismo, Futurismo, De Stijl e Bauhaus, num claro esforço para divulgar os princípios do modernismo na América. No livro, segundo Phillips (1989a), Kiesler comenta que os Estados Unidos haviam na época alcançado a liderança em quase todos os campos, menos nas artes. E creditava as lojas de departamento a introdução do modernismo a população em geral. Ainda no livro, segundo Goodman (1989), o arquiteto detalhava considerações sobre arranjos compositivos para melhor expor as mercadorias, como evitar as simetrias, posicionar os produtos em alturas variáveis e considerar as proporções da moldura da vitrine.

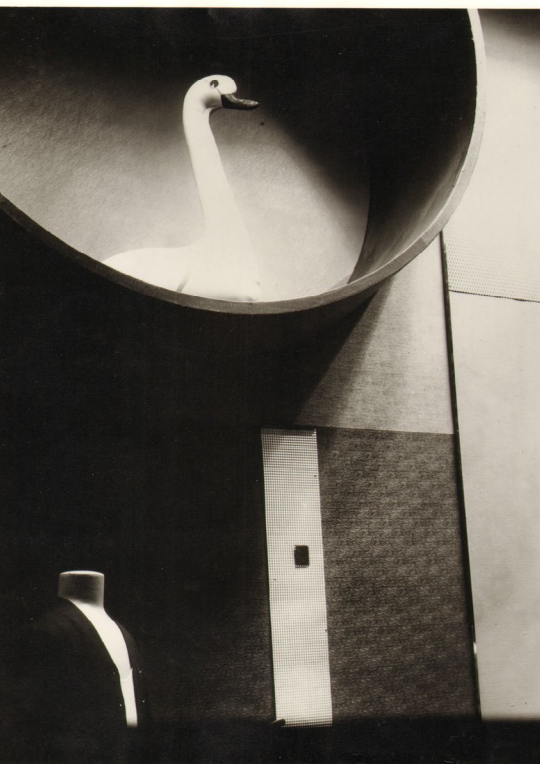


Fig 9. Vitrine para Saks Fifth Avenue, New York, 1927/28

Fonte <https://artviewer.org/function-follows-vision-vision-fol-lows-reality-at-kunsthalle-wien/>

Phillips (1989a) defende que Kiesler teria sido “crucial para manter o modernismo vivo nos Estados Unidos, fornecendo acesso contínuo às ideias mais avançadas da Europa”¹⁰ (p. 21, tradução nossa), assim como Bogner (1989), que afirma ser ele “um intermediário para o construtivismo europeu na América”¹¹ (p. 46, tradução nossa).

Em 1942, Peggy Guggenheim, colecionadora de arte moderna, entra em contato com Kiesler a respeito de uma reforma de duas alfaiatarias na 50 West 57th Street para serem transformadas em uma galeria de arte. Após passar a década de 1930 amadurecendo suas ideias e teorias sobre uma arte integrada, as inter-relações entre indivíduo, espaço e objeto que constituiriam sua teoria do correalismo, Kiesler teve a oportunidade de colocar seu programa estético em prática (PHILLIPS, 1989b).

Todos os displays criados para *The Art of This Century*, segundo Goodman (1989), foram construídos para que pudessem ser ajustados ângulos e alturas, na intenção de privilegiar a visão ideal dos visitantes. Seguindo solicitação de Guggenheim, todas as pinturas foram exibidas sem molduras, procedimento o qual Kiesler já havia realizado em mostras anteriores. Sobre o tema declara:

Hoje, a pintura emoldurada na parede tornou-se uma cifra decorativa sem vida e significado, ou então, para o observador mais suscetível, um objeto de interesse existente em um mundo distinto do dele. Sua estrutura é ao mesmo tempo símbolo e agente de uma dualidade artificial de “visão” e “realidade” ou “imagem” e “ambiente”, uma barreira plástica através da qual o homem olha do mundo em que habita para o mundo alienígena em que a obra da arte tem seu ser. Essa barreira deve ser dissolvida: a estrutura, hoje reduzida a uma rigidez arbitrária, deve recuperar seu significado espacial arquitetônico¹² (KIESLER *apud* GOODMAN, 1989, p.63, tradução nossa).

Cadeiras de múltiplo uso foram projetadas para servirem ou como confortáveis assentos no caso de cansaço ou para o desfrute dos visitantes durante o tempo de permanência na mostra, ou como pedestais, ou mesas, ou suportes de pranchas para exibição de obras. Podiam ser usadas individualmente, agrupadas, empilhadas, possuindo até dezoito funções diferentes (Figura 10).

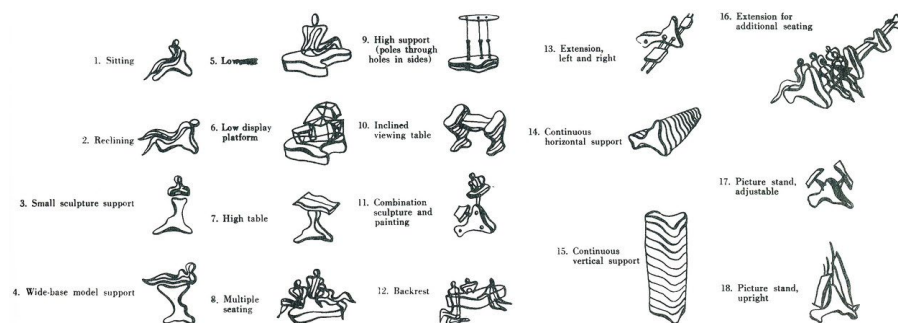


Fig 10. Dezoito funções para uma cadeira, 1942

Fonte : <https://archiveofaffinities.tumblr.com/image/1542318401>

Foram criadas quatro áreas a pedido de Guggenheim para The Art of This Century: a galeria surrealista, a galeria de arte abstrata, a galeria cinética e uma biblioteca.



Fig 11. Galeria Surrealista, The Art of This Century

Fonte <https://curatorialexperiments.wordpress.com/category/sources/>

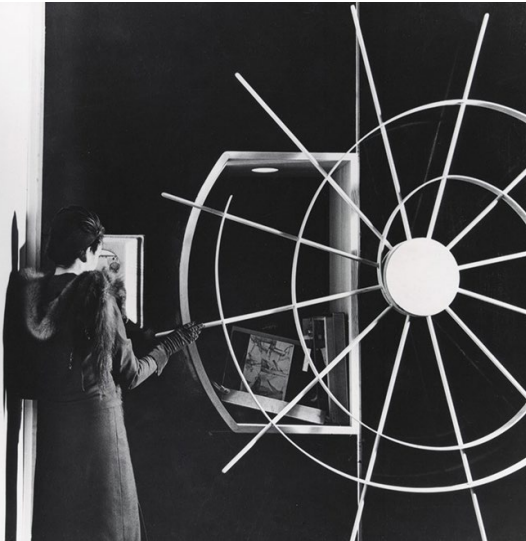
A Galeria Surrealista (Figura 11) apresentava um espaço fluido e curvilíneo graças as paredes curvadas de madeira sobre as originais. A iluminação projetada de tal maneira que destacava cada um dos lados da sala, de forma intercalada a cada dois minutos. O ruído de um trem periodicamente se repetia. Junto a isso pinturas suspensas nos displays flexíveis, proporcionavam uma experiência aumentada, onde visão, audição, deslocamento e toque eram estimulados. Arranjos triangulares com finas fitas de tecido, permitiam o visitante levantar e baixar as obras que pareciam manter-se suspensas no ar na Galeria Abstrata (Figura 12).



Fig 12. Galeria Abstrata, The Art of This Century

Fonte <https://www.guggenheim-venice.it/en/art/in-depth/peggy-guggenheim/about-peggy/>

Fig 13. Mecanismo para ver “Boîte-en-valise” de Marcel Duchamp, Galeria Cinética, The Art of This Century
 Fonte <http://www.dreamideamachine.com/en/?p=24375>



Na Galeria Cinética trabalhos eram exibidos graças a mecanismos ativados pelo público, olhando por um olho mágico e ao rodar uma grande roda de madeira era possível ver as catorze reproduções pertencentes a La Boîte-en-valise de Marcel Duchamp (Figura 13), em outra engenhoca similar, pinturas de Paul Klee eram exibidas em sucessão uma a outra, um terceiro dispositivo era acionado por meio de uma alavanca, tratava-se de uma caixa de sombras, na qual um retrato de André Breton (1996-1966) Portrait of the Actor A.B estava instalado (Figura 14).

A chamada Biblioteca (Figura 15), era uma galeria para exposições temporárias, na qual os visitantes podiam, sentados em bancos dobráveis, estudar e manipular obras de arte que se encontravam disponibilizadas.



Fig 14. Caixa de Sombras, Galeria Cinética, The Art of This Century
 Fonte PHILLIPS, Stephen J. Elastic Architecture - Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture. The MIT Press. London. 2017. p. 178



Fig 15. Biblioteca, The Art of This Century

Fonte STANISZEWSKI, Mary Anne. The power of display: a history of exhibition installations at the Museum of Modern Art. Cambridge: MIT Press, 2001. p. 10

Bloodflames e a Exposition Internationale du Surrealisme

Desde que fora introduzido no círculo dos surrealistas por Marcel Duchamp, Kiesler se tornou o único arquiteto reconhecido pelo grupo (PHILLIPS, 2007b). Em suas pesquisas no laboratório de design nas universidades de Columbia e Yale, junto a experiências sobre a natureza da percepção visual e como a arquitetura poderia afetá-la, eram cada vez mais frequentes, considerações sobre a mente, o inconsciente e a atividade dos sonhos. Em suas preocupações se destacavam parâmetros psicológicos e fisiológicos (PHILLIPS, 2010), acreditando que o psicológico era de maior importância e significado, pois um “visitante psicologicamente estimulado, teria sua fadiga física reduzida”¹³ GOODMAN, 1989, p.62).

Em 1947 Kiesler teve a oportunidade de executar dois designs de exposições: *Bloodflames* organizada por Nicolas Calas (1907-1988) na Galeria Hugo de New York, e a *Exposition Internationale du Surrealisme* na Galerie Maeght em Paris organizada por André Breton.

Bloodflames reuniu trabalhos de David Hare (1852-1917), Arshile Gorky (1904-1948), Roberto Matta (1911-2002), Isamu Noguchi (1904-1988), Jeanne Reynal (1903-1983), Gerome Kamrowski (1914-2004), Wilfredo Lam (1902-1982) e Helen Phillips (1913-1994). Na mostra Calas e Kiesler proclamavam a necessidade da integração entre pintura e arquitetura. Proclamavam no catálogo: “É preciso acabar com o divórcio entre arquitetura e pintura”¹⁴ (CALAS; KIESLER, 1947, p.16¹⁵ apud PHILLIPS, 2007b, p.165). Desafiavam a galeria típica e o design funcional.

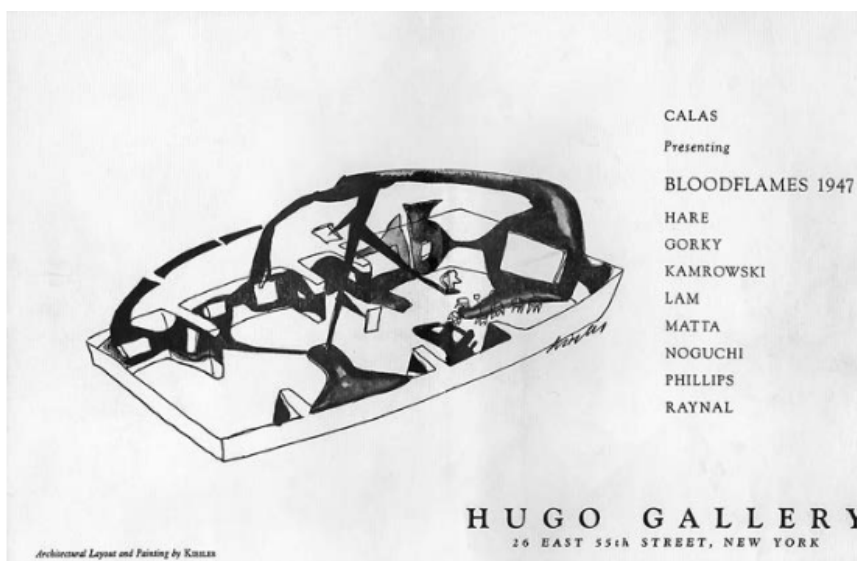


Fig 16. Capa do catálogo de Bloodflames. Fonte PHILLIPS, Stephen J. Elastic Architecture - Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture. The MIT Press. London. 2017. p.167

Por se tratar de uma mostra temporária, baixos custos e rápida velocidade de execução deveriam ser levados em conta, junto da sua preocupação de estabelecer uma continuidade espacial. A solução foi pintar faixas coloridas ondulantes estabelecendo continuidade entre piso, teto e paredes e dispensar a construção de dispositivos (Figura 16), a forma mais barata de modificar um espaço segundo Kiesler. Em suas palavras: “As formas coloridas fornecem os meios mais simples, baratos e rápidos para transformar uma sala: o homem de baixa renda pode pelo menos ficar bêbado com um pote de tinta.”¹⁶ (KIESLER¹⁷ apud GOODMAN, 1989, p.69, tradução nossa)

Os trabalhos foram dispostos no chão, tortos nas paredes parecendo desequilibrados ou mesmo suspensos no teto (Figura 17). Também fez uso de tecidos criando uma espécie de tenda onde, em seu interior, encontrava-se a pintura *A presença Eterna* (1944) de Wilfredo Lam de temática sexual (GOODMAN, 1989), uma espécie, para Phillips (2007b), de peep show. Havia também a cadeira, na qual Kiesler induzia o espectador a sentar-se para contemplar a imagem no teto (Figura 18 e Figura 19). Olhos eram conduzidos pelo espaço por uma faixa de Moebios, uma faixa sem fim contorcida em si mesma, levando os corpos a se inclinarem e se reposicionarem continuamente em muitas posições. *Bloodflames* “realizou a visão de Kiesler de correlacionar uma organização contínua de peças desconectadas em um espaço elástico contínuo, curando a divisão que ele acreditava estar entre visão e fato (sonhos e realidade).”¹⁸ (p.166)



Fig 18. Espaço com cortinas para *A presença Eterna* (1944) de Wilfredo Lam
Fonte PHILLIPS, Stephen J. *Elastic Architecture - Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. The MIT Press. London. 2017. p.186



Fig 17. Exposição “*Bloodflames*”, Nova York, 1947
Fonte PHILLIPS, Stephen J. *Elastic Architecture - Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. The MIT Press. London. 2017. p.189



Fig 19. *A presença Eterna* (1944) de Wilfredo Lam vista no teto
Fonte PHILLIPS, Stephen J. *Elastic Architecture - Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. The MIT Press. London. 2017. p.188

Fig 20. Salão das Superstições na “Exposição Internacional do Surrealismo”, Galeria Maeght, Paris, 1947

Fonte KRAUS, Eva Kraus. Breton Duchamp Kiesler - Surreal Space. Austrian Frederick and Lillian Kiesler Private Foundation. Viena. 2013. p. 14



Fig 21. Entrada para o Salão de Superstições com a Figura Antitabu
Fonte KRAUS, Eva Kraus.

A convite de André Breton, Kiesler viaja a Paris no mesmo ano para projetar a instalação da *Exposition Internationale du Surrealisme* na Galerie Maeght. A organização geral era de Breton, mas Duchamp havia feito contribuições, sendo a proposta do labirinto e o Salão de Superstições (Figura 20) suas ideias (GOODMAN, 1989). O principal objetivo de Kiesler era de que “deveria ter artistas e escultores fazendo novas obras para ser integrado com a nova arquitetura, alinhada e unida por uma visão de poeta”¹⁹ (KIESLER²⁰ apud PHILLIPS, 2007b, p. 193, tradução nossa). Responsável pela Sala de Superstições coordenou trabalhos de Joan Miró (1893-1983), Duchamp, Roberto da Matta, Yves Tanguy (1900-1955), Max Ernst (1891-1976), David Hare e Maria Martins (1894-1973), que trabalharam de forma livre a partir de uma estrutura conceitual a partir de uma vaga noção de superstição.

Cortinas curvas funcionavam como paredes, e em alguns pontos dessas, Kiesler criou orifícios para que ao olhar através deles algumas obras fossem reveladas, como no caso da pintura de Max Ernst. Kiesler contribuiu com duas obras: a Figura Antitabu, uma grande mão de gesso com dedo levantado, posicionado logo na entrada (figura 21) a receber os visitantes e Totem para todas as religiões, estrutura construída com troncos e toras.

O Salão de Superstições deveria obrigatoriamente ser o primeiro espaço a ser visitado pelo público, uma espécie de pré-requisito a ser superado para seguir um esquema pensado por Breton de etapas sucessivas de uma iniciação. Linhas curvas unificavam visualmente todos os espaços (GOODMAN, 1989).

Considerações Finais

Com sua abordagem diversa e experimental Kiesler promoveu propostas expositivas pouco ortodoxas. Suas composições inicialmente influenciadas pelos princípios do De Stijl, acabam adquirindo com o passar dos anos um novo vocabulário e se tornam mais biomórficas. O que sempre se manteve foi a preocupação de criar sistemas ambientais flexíveis com estruturas adaptáveis às necessidades e desejos do usuário.

Seus projetos expositivos propunham espaços dinâmicos e interativos, nos quais de forma ativa e criativa o visitante criava significados a partir de suas percepções e experiências. Kiesler não projetava exposições para um *homem universal* e estático, o homem utópico do modernismo funcionalista, o qual habitava as construções retilíneas da máquina de morar. Seus designs expositivos elásticos eram pensados para um indivíduo em movimento e evolução no tempo e espaço. Suas exposições eram concebidas para habitar e performar.

- 1 the dynamics of continual interaction between man and his natural and technological environments
- 2 KIESLER, Frederick. On Correalim and Biotechique: definition and test of a new approach to building design. *Architectural Record*, 86. September 1939. p. 61
- 3 The traditional art object, be it a painting, a sculpture, or a piece of architecture, is no longer seen as an isolated entity but must be considered within the context of this expanding environment. The environment becomes equally as important as the object, if not more so, because the object breathes into the surrounding and also inhales the realities of the environment no matter in what space, close or wide apart, open air or indoor.
- 4 KIESLER, F. Second Manifesto of Correalim. *Art International* 9, n2. march 1965. p. 16
- 5 Kiesler's freestanding structures brought the works of art into the space of the viewer and created what Kiesler called a "varied transparency.
- 6 While traveling through Germany, France, Holland, and Italy, I studied the results of the newest endeavors in the field of architecture. I was completely taken by surprise when I faced the completely new form of demonstration at the International Theater Exposition of New Theatre Technique at Vienna. In no city in the world have I seen anything similar to it. In contrast to previous exhibitions in which art objects were hung next to one another without relation, in this method of demonstration the closest relations between the different works were established by their arrangement in space. It is extremely important and fortunate that the Theater and Music Festival has found a basic, practical, and economical solution to this problem in the new exhibition system created by Kiesler.
- 7 DOESBURG, Theo van Doesburg, quoted in *New Display Techniques for 'Art of This Century'*, Designed by Frederick Kiesler. *Architectural Forum*, 78. February 1943. p. 50.
- 8 It was in 1924-25, in the Vienna of Strauss waltzes, and in the Paris of the Beaux-Arts, that I eliminated the separation between floor, walls, and ceiling, and created floors, walls, and ceiling, as a continuous whole
- 9 KIESLER, Frederick. Undated. manuscript in Kiesler Estate Archives. untitled.
- 10 crucial in keeping modernism alive in America, by providing continuous access to the most advanced ideas from Europe.
- 11 an intermediary for European Constructivism in America.
- 12 Today the framed painting on the wall has become a decorative cipher without life and meaning, or else, to the more susceptible observer, an object of interest existing in a world distinct from his. Its frame is at once symbol and agent of an artificial duality of "vision" and "reality," or "image" and "environment," a plastic barrier across which man looks from the world he inhabits to the alien world in which the work of art has its being. That barrier must be dissolved: the frame, today reduced to an arbitrary rigidity, must regain its architectural spatial significance.
- 13 the visitor were psychologically stimulated, physical fatigue would be lessened.
- 14 An end must be brought to the divorce between architecture and painting
- 15 Nicolas Calas and Frederick Kiesler, *Bloodflames* 1947, exh. cat. (New York: Hugo Gallery, 1941), p.16
- 16 Color-Forms provide the simplest, least expensive and most rapid means for transforming a room: The man of low income can at least get drunk on a pot of paint.
- 17 KIESLER, Frederick. Undated. manuscript in Kiesler Estate Archives. untitled.
- 18 realized Kiesler's vision of correlating a seamless organization of disconnected parts into one continuous elastic space, healing the split he believed stood between vision and fact (dreams and reality).
- 19 was to have artists and sculptors make new works to be integrated with new architecture, lined and bound together by a poet's vision
- 20 KIESLER, Frederick. Art: Or the Teaching of Resistance, Commencement address give by Frederick Kiesler at the Art Institute of Chicago, June 12, 1959, and presented at the "Art and Education" conference, University of Michigan, October 18, 1958, 6, Txt 01 Man/Typ Various A, Folder Art or the Teaching of Resistance lecture Materials, Austrian Frederick and Lillian Kiesler Private Foundation Archive, Vienna.

Referências

- BAMBOZZI, L. Da curadoria de artista a alguma outra coisa. **DAT Journal**, v. 4, n. 2, p. 3-21, 5 ago. 2019.
- BOGNER, Dieter. Kiesler and European Avant-garde in PHILLIPS, Lisa. **Frederick Kiesler**. Catálogo da exposição. Whitney Museum of American Art, New York. 1989
- GOODMAN, Cynthia. The Art of Revolutionary Display Techniques in PHILLIPS, Lisa. **Frederick Kiesler**. Catálogo da exposição. Whitney Museum of American Art, New York. 1989
- LESAK, Barbara. Visionary of the European Theater in PHILLIPS, Lisa. **Frederick Kiesler**. Catálogo da exposição. Whitney Museum of American Art, New York. 1989
- PHILLIPS, Lisa. Archeitct of Endless Innovation in PHILLIPS, Lisa. **Frederick Kiesler**. Catálogo da exposição. Whitney Museum of American Art, New York. 1989a
- PHILLIPS, Lisa. Environmental Artist in PHILLIPS, Lisa. **Frederick Kiesler**. Catálogo da exposição. Whitney Museum of American Art, New York. 1989b
- PHILLIPS, Stephen J. Elastic Architecture - **Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture**. The MIT Press. London. 2017
- PHILLIPS, Stephen J. **Toward a Research Practice: Frederick Kiesler's Design-Correlation Laboratory**. Grey Room. N. 38 | Winter 2010 p.90-120
- STANISZEWSKI, Mary Anne. **The power of display: a history of exhibition installations at the Museum of Modern Art**. Cambridge: MIT Press, 2001

Recebido: 20 de março de 2020.

Aprovado: 19 de junho de 2020.

Priscila Arantes *

Sobre lampejos em tempos de pandemia¹

*

Priscila Almeida Cunha Arantes é diretora artística e curadora do Paço das Artes desde 2007. Realizou pós-doutorado na 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 Sobre lampejos em tempos de pandemia discute a cultura e as políticas públicas no contexto da pandemia tomando como estudo de caso o Paço das Artes. O artigo divide-se em três partes. No primeiro, fazemos um breve arrazoado da área cultural no Brasil. Na segunda e terceira, apresentamos a programação virtual do Paço das Artes desenvolvida dentro do contexto da crise da cultura potencializada pela pandemia da COVID 19.

Palavras chave Cultura, Pandemia, Paço das Artes, Curadoria, Políticas Públicas.

On scintilla in times of pandemic

Abstract *On scintilla in times of pandemic, discusses the culture and public policies in the context of the pandemic, taking Paço das Artes as a case study. The article is divided into three parts. At first, we make a brief discussion of the cultural area in Brazil. In the second and third, we present the virtual programming of Paço das Artes developed within the context of the cultural crisis enhanced by the pandemic of COVID 19.*

Keywords *Culture, Pandemic, Paço das Artes, Curation, Public Policies.*

Acerca de los centelleos en tiempos de pandemia

Resumen *Acerca de los centelleos en tiempos de pandemia, argumenta la cultura y las políticas públicas en el contexto de la pandemia, tomando Paço das Artes como estudio de caso. El artículo se divide en tres partes. En un primer momento, hacemos una breve discusión sobre el área cultural en Brasil. En el segundo y tercero, presentamos la programación virtual de Paço das Artes desarrollada en el contexto de la crisis cultural potenciada por la pandemia de COVID 19..*

Palabras clave *Cultura, Pandemia, Paços das Artes, Políticas Públicas.*

Introdução

Em *Articolo dele lucciole* (1975) Pier Paolo Pasolini, poeta e cineasta italiano, descreve o desaparecimento dos vagalumes, fenômeno ocorrido na Itália nos primeiros anos da década de 60 em decorrência da poluição do ar e dos rios.

O artigo publicado originalmente no *Corriere della Sera*, em julho de 1974, trata da morte dos vagalumes como uma espécie de lamento, metáfora utilizada para indicar as aparições figurativas de resistência ao mundo do terror. Pasolini acreditava que o fascismo havia triunfado e se apresentava, nas décadas de 1960 e 1970, muito mais terrível do que durante o regime de Mussolini. Os meios através dos quais o modo de vida dominante se expandia, buscando domesticar os desejos e padronizar os sujeitos, tinha desestruturado as formas-desvio situadas para além dos lugares hegemônicos. Neste cenário, as luzes múltiplas e delicadas dos pequenos vagalumes, potência errática e não redutível à ordem instituída, tinham sido ofuscadas pela grande luz emitida pelos holofotes, projetores e aparelhos a partir dos quais se executava o projeto de homogeneização dos sujeitos e de genocídio cultural.

Já em *Sobrevivência dos Vagalumes*, Georges Didi-Huberman retoma Pasolini com algumas diferenças. Ele argumenta que por mais poderosos que sejam os maquinismos totalitários utilizados para os silenciamentos, devemos crer que há sempre a possibilidade dos lampejos que conseguem escapar. Formas rasurantes que resistem e acenam exatamente para outras formas de vida que não aquelas legitimadas pela ordem estabelecida.

O genocídio cultural a que se refere Pasolini tem sido uma constante no Brasil, em um país governado por forças extremamente conservadoras que não têm, pela arte e pela cultura, o mínimo apreço. São muitos os golpes sofridos pela cultura nos últimos anos: a redução do papel do Estado no desenvolvimento de políticas públicas e de apoio à diversidade cultural, a progressiva diminuição do investimento orçamentário na área, o acirramento das disputas acerca da Lei Federal de Incentivo à Cultura, as ações de censura e retaliação às obras e temas que desagradam o governo federal, o aparelhamento e o desmonte de órgãos fundamentais para a soberania cultural do país como o IPHAN. A extinção do Ministério da Cultura em 2019, substituído por uma Secretaria inserida no Ministério da Cidadania e realocada no Ministério de Turismo, com a perda da autonomia, representatividade e diminuição de orçamento para a pasta, são alguns dos exemplos do desmonte da cultura que vêm se alastrando no país.

De acordo com o Sistema de Informações e Indicadores Culturais do IBGE 2007-2018, publicado em dezembro de 2019, a área cultural, considerando toda sua cadeia produtiva, representa em torno de 5,7% da força de trabalho do país, quase 5,2 milhões de trabalhadores, o que não é pouco. No entanto o que se percebe é a total falta de reconhecimento e de compromisso com a área, por parte do governo federal.

A pandemia da COVID 19 vem potencializar esta crise, evidenciando a necessidade de políticas públicas que de fato possam atender, proteger e apoiar a diversidade das manifestações culturais do país.

#PaçoEmTodoLugar

Os museus foram uma das primeiras instituições fechadas pelas medidas de prevenção ao contágio da COVID 19 e vêm enfrentando inúmeros desafios: assegurar a saúde dos funcionários através dos trabalhos home office, manter a segurança e a limpeza dos espaços físicos e de suas coleções, rever contratos de parceria e pagamento para fornecedores, elaborar medidas relacionadas aos contratos de trabalho dos funcionários, bem como estabelecer novas formas e modelos de interação com o seu público. Sem previsão de abertura, muitas instituições tiveram que repensar sua programação voltando-se para ações nas plataformas digitais.

No caso do Paço das Artes, desde o início do fechamento de nosso espaço, temos desenvolvido a ação #PaçoEmTodoLugar, alinhada com atividades da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo onde há o agrupamento e divulgação de ações virtuais (#CulturaEmCasa) de todos os equipamentos culturais.

Como fio condutor destas ações, escolhemos temas periódicos que se relacionam não somente com a memória da Instituição, mas também com exposições e atividades promovidas pelo Paço das Artes ao longo de sua história. Cada tema funciona como um ‘disparador’ que norteia a programação do período: ações educativas, artísticas e interativas apresentadas em formatos diversos para os ambientes digitais da instituição (*website*, Instagram, Facebook, Twitter, Youtube e LinkedIn), com o objetivo de manter o diálogo com o nosso público.

Curadorias de net art, mostras de vídeo, espaços de ativação *online* e no espaço urbano, projetos artísticos desenvolvidos especialmente para o ambiente da rede, *lives*, cursos *online*, posts informativos, são algumas das iniciativas que o Paço das Artes tem desenvolvido.

Não se trata, evidentemente, de transpor para o espaço digital projetos que faríamos no espaço físico, mas de pensar novos formatos curatoriais e de apresentação cultural que possam oferecer um espaço de experiência efetivo junto ao público no espaço virtual.

Obviamente a discussão e a utilização dos meios digitais em sua relação com o campo da arte e da cultura não são recentes. Museus digitais, exposições em plataformas virtuais, utilização de realidade aumentada e realidade virtual para a produção de conteúdos culturais, catalogação de acervos artísticos e desenvolvimento de banco de dados para obras de arte são algumas das estratégias que encontramos em museus dentro e fora do Brasil. Não se trata, no entanto, de substituir o espaço digital pelo espaço da vivência física, mas não podemos negar que a utilização das plataformas virtuais veio para ficar.

A necessidade de isolamento durante a pandemia chamou a atenção para uma série de questões relacionadas ao papel e aos formatos do museu que já vinham sendo realizadas pela área, tanto no que diz respeito à utilização das plataformas digitais, quanto ao papel social do museu e do esgotamento de um modelo hegemônico de museu espetáculo: gastos exor-

bitantes para mostras *blockbusters*, desconexão da realidade museal com o seu entorno, descolamento das instituições com a realidade do país e com as diferenças e particularidades das vozes que permeiam o tecido social. Se a lógica do museu espetáculo passou a ser a tônica de muitos espaços inseridos nas regras do consumo cultural, é importante, em épocas de isolamento social, repensarmos o papel social do museu na sociedade.

Waldemar Cordeiro em seu *Manifesto de Arteônica* - neologismo criado a partir da fusão da palavra arte com eletrônica - publicado no início dos anos 1970, acreditava que a utilização do computador e dos meios digitais como suporte e matéria-prima para a produção artística, poderia ampliar o acesso à cultura. Pessoas de qualquer classe social ou localização poderiam ter acesso ao “original digital” de forma rápida e precisa e sem perda de informações da mensagem original. Obviamente o digital pode ser um forte aliado nestes novos formatos a serem incorporados pelos espaços culturais. Mas não apenas. Dentro deste novo contexto, e em um país tão diverso como o nosso, e com tantas desigualdades, torna-se cada vez mais necessário estabelecer diálogos entre o ‘dentro e o fora das redes’, sem correremos o risco de criarmos, mais uma vez, um espaço desconectado com a realidade social. Torna-se imprescindível, neste contexto, que os museus se desloquem e abram espaço para o diálogo com as comunidades e a diversidade dos atores culturais.

Fig 1. Regina Silveira, *Limiar*,
videoinstalação, 2015. Apresentada na exposição *Limiares*, Paço das Artes, com curadoria de Priscila Arantes, 2020.
Foto: Bruna Coelho



Dentro e fora do Paço das Artes

A pandemia pegou em cheio o Paço das Artes que tinha acabado de abrir a primeira exposição na sua nova sede, no dia 25 de janeiro do presente ano: uma individual da artista brasileira Regina Silveira.

O título da exposição, *Limiares*, dialoga com a obra *Limiar* apresentada na mostra: uma vídeo-projeção onde a artista explora, assim como em outras obras de sua autoria, as possibilidades conceituais, expressivas, linguísticas e políticas da luz. Como em *Étant donnés* de Duchamp, somos convidados a olhar por uma pequena fresta uma escritura luminosa da palavra luz: aqui imagem e escrita se misturam; a palavra luz dá espaço para a luz enquanto imagem e fonte luminosa. Apresentada em várias línguas e alfabetos, a palavra dialoga ainda com o campo da escrita de povos e culturas diversas. Talvez aqui, o conceito luz ganhe um sentido quase metafísico, como no trabalho de Duchamp: do início, daquilo que dá vida. Não por acaso a imagem e a palavra são acompanhadas por um som de respiração, que colocado ali estranhamente, nos dá a sensação de que a luz é um corpo que respira, um corpo que pulsa, vivo, neste novo começo, como na ocasião de inauguração da nova sede do Paço das Artes no antigo casarão Nhonhô Magalhães.



Fig 2. Regina Silveira, **Cascata**, vinil adesivo, 2020. Apresentada na exposição Limiaries, Paço das Artes, com curadoria de Priscila Arantes, 2020.

Foto: Bruna Coelho

Limiaries foi um dos primeiros motes das ações do #PaçoEmTodoLugar. Expandindo os trabalhos educativos que já tinham sido realizados para a formação de professores da rede pública, ministrados por Paulo Portella, oferecemos o curso “Anamorfozes” desenvolvido por Eduardo Verderame. A artista Inês Raphaelian e o crítico Teixeira Coelho foram convidados para dar um depoimento em vídeo sobre as obras de Regina Silveira. Para finalizar o artista Lucas Bambozzi apresentou três obras em vídeo que dialogavam com o trabalho que Regina apresentou em Limiaries, com um olhar sensível sobre as “janelas”.

Limiar que já foi instalação, agora sai do espaço do Paço das Artes e povoa a cidade; torna-se um vagalume pulsante que acende e apaga em nova obra da artista realizada em parceria com o VJ David dos Santos em um edifício no município de Diadema.

Devemos estar atentos a esta dimensão criativa e transformadora da arte e da cultura para podermos elaborar uma sociedade mais igualitária e solidária. Localizá-las exige outro modo de ver e outra política da luz, não rendida à sedução daquela que se apresenta como hegemônica ou única. Que os vagalumes possam brilhar com intensidade, nos diferentes espaços do nosso país!



Fig 3. Regina Silveira, Limiar (*Vaga-lume*), vídeo projeção, 2020. Diadema.
Produção: VJ David Santos

1 Artigo publicado originalmente em: ARANTES, Priscila. Sobre lampejos em tempos de pandemia. **Jornal da ABCA**, Rio de Janeiro, n. 53, on-line, março, 2020. Disponível em: <http://abca.art.br/httpdocs/sobre-lampejos-em-tempos-de-pandemia-priscila-arantes>.

Referencias

- CORDEIRO, Analivia (Ed.). **Waldemar Cordeiro: Fantasia Exata**. Itaú Cultural, 2014.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011. Tradução de: Vera Casa Nova.
- PASOLINI, Pier Paolo. "Il vuoto del potere" ovvero "l'articolo delle lucciole". **Corriere della Sera**. Milão, s.p. 1 fev. 1975. Disponível em: <https://www.eticapa.it/eticapa/pier-paolo-pasolini-larticolo-delle-lucciole/>. Acesso em: 28 ago. 2020
- . SILVEIRA, Regina. Prazer da Imagem. **Dat Journal**, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 11-21, 6 dez. 2019. Universidade Anhembi Morumbi. <http://dx.doi.org/10.29147/dat.v4i3.143>.

Recebido: 08 de junho de 2020.

Aprovado: 21 de setembro de 2020.

Nara Cristina Santos *

FACTORS 7.0: Curadoria e Estratégia Expositiva Online

*

Nara Cristina Santos possui Pós-doutorado em Artes Visuais/UFRJ. Doutora em Artes Visuais/UFRGS com estágio na Paris VIII/França. Professora do DART/UFSM desde 1993, atua na Graduação e Pós-Graduação das Artes Visuais/PPGART. Pesquisadora em História, Teoria, Crítica e Curadoria, com projetos transdisciplinares em Arte-Ciência-Tecnologia. Coordena o LABART www.ufsm.br/labart e lidera o grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Organizadora e curadora do Festival Arte Ciência e Tecnologia/FACTORS. Tem convênios, projetos e publicações no Brasil e Exterior. Consultora da CAPES para área de Artes. Membro do Comitê Brasileiro de História da Arte (CBHA) e da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), que presidiu no biênio 2015-2016.

<naracris.sma@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-4968-2738

Resumo O Festival de Arte, Ciência e Tecnologia atualiza a proposta curatorial e o projeto expográfico para a sétima edição, desta vez online. Diante da pandemia provocada pela Covid-19, as exposições artísticas estão sendo adaptadas ou mesmo inovadas em diferentes programas, aplicativos e plataformas para disponibilização na rede. No caso de obras de Arte e Tecnologia digital há um elemento complicador, a interação. Diante das limitações da mostra de obras interativas in loco neste ano, propõe-se pensar o distanciamento espaço-temporal como estratégia expositiva online. Tanto para discutir e projetar uma expografia que atenda as especificidades do FACTORS e as demandas das redes, quanto para questionar e propor modos de exibição do Festival, redimensionado ao público como um acontecimento, mais instigador e complexo no âmbito da cultura.

Palavras chave Arte contemporânea, Arte-ciência-tecnologia, Curadoria, Expografia online.

FACTORS 7.0: Curatorship and Online Exhibition Strategy

Abstract *The Festival of Art, Science and Technology updates its curatorship and its exhibition project for the seventh edition, this time online. In view of the pandemic caused by Covid-19, artistic exhibitions are being adapted or even innovated in different programs, applications and platforms to be made available on network. In the case of works of art and digital technology there is a complicating element, interaction. In view of the limitations of the exhibition of interactive works in loco this year, it is proposed to think of the space-time distance as an online exhibition strategy. Both to discuss and design an exhibition that meets the specifics of FACTORS and the demands of the networks, as well as to question and propose ways of showing the Festival, resized to the public as an event, more instigating and complex in the context of culture.*

Keywords *Contemporary art, Art-science-technology, Curatorship, Online exhibition.*

FACTORS 7.0: Curaduría y Estrategia de Exhibición Online

Resumen *El Festival de Arte, Ciencia y Tecnología actualiza la propuesta de curaduría y el proyecto expositivo para la séptima edición, esta vez online. Ante la pandemia provocada por la Covid-19, las exposiciones artísticas se están adaptando o incluso innovando en diferentes programas, aplicaciones y plataformas para estar disponibles en red. En el caso de las obras de arte y tecnología digital, existe un elemento de complicación, la interacción. Ante las limitaciones de la exhibición de obras interactivas in loco en ese año, se propone pensar en la distancia espacio-tiempo como una estrategia de exhibición online. Tanto para discutir y diseñar una exposición que responda a la especificidad de FACTORS y las demandas de las redes, como para cuestionar y proponer formas de mostrar el Festival, redimensionado al público como un evento, más instigador y complejo en el contexto de la cultura.*

Palabras clave *Arte contemporáneo, Arte-ciencia-tecnología, Curaduría, Exhibición online.*

Introdução

Esse artigo trata de um relato da curadoria e expografia do FACTORS 7.0, que aconteceu de 18 a 28 de agosto, no contexto da pandemia em 2020. O Festival Arte Ciência e Tecnologia acontece anualmente, como resultado das atividades de ensino, pesquisa e extensão do grupo Arte e Tecnologia CNPq e LABART¹. O Festival tem como objetivo promover, fortalecer e divulgar a produção na área através da exposição de obras e projetos, de artistas nacionais e internacionais com pesquisas consolidadas ou emergentes, que investigam diferentes linguagens, teorias e tendências, e colaboram para pensar e questionar o campo da arte contemporânea.

No FACTORS, o argumento curatorial tem como desafio uma concepção transdisciplinar a partir da qual se propõe um conceito que perpassa e problematize questões em torno da arte-ciência-tecnologia, a cada exposição. Por exemplo, neste ano, água e sustentabilidade. A curadoria é compartilhada entre duas pesquisadoras, uma do programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM/Brasil e outra do Mestrado em Estética das Artes Eletrônicas da UNTREF/Argentina, desde a quarta edição. As curadoras selecionam artistas e obras, discutem questões emergentes de cada conceito da mostra anual, assim como propõe soluções para a exposição, tanto teórico-críticas, quanto prático-expográficas. O evento conta com apoio curatorial, de expografia e mediação, dos orientandos do LABART.

Conforme Paul (2008, p.38-43), os modelos de curadoria de novas mídias estão relacionados aos aspectos práticos e técnicos do trabalho de um curador, e são elas: o modelo interativo, o modelo modular, o modelo distributivo. Quando entendidos no amplo campo da Arte e Tecnologia, estes modelos podem estar presentes de modo geral em uma ou outra curadoria de eventos na área e, de modo particular, em relação a alguns artistas e obras. Mas há outros aspectos que surgem em relação à curadoria em arte-ciência-tecnologia naquilo que diz respeito ao vivo e ao natural, a natureza e a sustentabilidade, por exemplo, que demandam ampliar o estudo destes modelos ou mesmo desconsiderá-los, neste caso.

Para tratar da experiência vivenciada na atual edição do Festival, este artigo se divide em duas partes: na primeira, apresenta o projeto curatorial adaptado para essa sétima edição online, mantido o argumento curatorial transdisciplinar e os conceitos de água e sustentabilidade. O foco atende a Agenda 2030 da ONU para políticas sustentáveis: 6 - Água potável e saneamento e o 14 - Vida na água. São selecionados artistas brasileiros e argentinos para os quais a concepção de água, nos seus trabalhos, não é apenas uma temática da obra, mas um elemento instigador na produção artística, assim como um conceito problematizador em torno da sustentabilidade e do meio ambiente.

Na segunda parte, discute-se a estratégia expositiva diante do isolamento imposto pela pandemia, considerando as especificidades de um Festival com obras de Arte, Ciência e Tecnologia. Parte-se dos estudos e versões iniciais do projeto expográfico in loco, até os resultados de uma proposta

de expografia online, para atender as demandas de redes sociais como Instagram e Facebook, e ainda o Youtube. Considerando que o Festival exibe sempre obras tecnológicas, participativas, interativas e até imersivas, a adaptação a um espaço online compromete a interação do público com as obras. Neste ano, portanto, prioriza-se a exibição de obras em videoarte e de vídeo documento como alternativa possível. A proposta, como estratégia expositiva online, elaborada no curso de poucos meses, visa amenizar o distanciamento espaço-temporal para exibir o Festival nas três plataformas. E a mediação torna-se uma aliada nessa versão online para aproximação do público em rede, adequada ao projeto curatorial e expográfico.

Curadoria do FACTORS 7.0

A curadoria na arte contemporânea se tornou amplamente reconhecida como uma profissão significativa, presa nos impulsos centrais da vida contemporânea, mas também capaz de oferecer interpretações surpreendentemente originais das complexidades e contradições de nossa contemporaneidade. (SMITH, 2015, p. 15)

A curadoria do Festival fundamenta-se na concepção transdisciplinar, entendida no seu diálogo e reconciliação com a arte, como ‘além do campo, fora do campo, outro campo’. Pressupõe disciplinas que cooperam entre si, além e através delas mesmas, para um projeto comum que gera unidade, ainda que complexa, no resultado. Portanto, compreende-se a prática curatorial transdisciplinar não apenas como um modo de organizar o conhecimento a partir de diferentes disciplinas para constituir um pensamento sistêmico, mas também como um modo de se deixar atravessar, na produção em arte-ciência-tecnologia, por uma ação complexa.

O projeto curatorial de cada edição é elaborado em conjunto, a partir de um argumento-conceitual transdisciplinar, e iniciado nos meses de outubro e novembro do ano anterior ao evento. A proposta das curadoras, baseada nos conceitos definidos para o ano, com seleção de artistas e obras, é apresentada e discutida no LABART. Depois de convidados e confirmados os artistas, a curadoria dá início a três atividades: uma em torno do texto e discurso curatorial, cuja atuação acontece previamente à exposição; outra voltada para a expografia e projeto expográfico, cuja ação ocorre antes e durante a organização, montagem e exibição do Festival; e, a terceira, da mediação, que acompanha as atividades anteriores para atuar durante o Festival. Depois do evento é publicado o catálogo do Festival, através de e-book pela Ed. do PPGART/UFSM.²

Para a sétima edição do FACTORS, com a pandemia o distanciamento social, as atividades precisam ser reorganizadas. A curadoria mantém o argumento com os conceitos de água e sustentabilidade, a seleção inicial

dos artistas, mas necessita rever a escolha das obras, para adaptar-se, assim como a expografia e a mediação. Afinal, as edições anteriores, em sua maioria na sala de exposições Cláudio Carriconde do CAL/UFSM, tem agora em 2020, a alternativa de outro espaço-temporal, o do acontecimento online, com base nas redes sociais do LABART, no Instagram, mas também no Facebook e no canal no Youtube.³

Pensar o Festival a partir do acontecimento online, fez esta autora encontrar em Slavoj Žižek um apoio conceitual para tempos estranhos, como os que estamos todos vivendo. Em uma primeira definição de “acontecimento”, ele trata antes de uma característica básica do conceito: “o surgimento de algo novo que solapa qualquer esquema estável” (2017, p. 11). Portanto, poderia se compreender o acontecimento como “uma guinada em nossa relação com a realidade” (2017, p. 35). Para Žižek, “Num acontecimento, as coisas não apenas mudam: o que muda é o próprio parâmetro pelo qual avaliamos os fatos da mudança, ou seja, um ponto de inflexão muda todo o campo no qual os fatos aparecem” (2017, p. 165).

Nessa aproximação rápida do conceito de Žižek, não há pretensão de relacioná-lo diretamente com a ideia do acontecimento online nesta curadoria, mas sim entender no conceito de “acontecimento”, qual seria o ponto de inflexão que muda todo campo, o que poderia incluir o campo da arte e o da cultura hoje. Um estudo para outro momento.

FACTORS 7.0

O que pensar sobre a água, um recurso natural que pode acabar? Pelo menos do modo como a desejamos, abundante e limpa, para manutenção da vida. Essa é uma questão urgente de sustentabilidade. A água não está limitada a países e suas fronteiras políticas. Só no Brasil, há o compartilhamento de muitos rios, bacias e os importantes aquíferos, o Guarani e o Amazonas, com outros países. A preservação da água, portanto, deve ser realizada por meio de ações sustentáveis, pensadas além de fronteiras, de instâncias pública e privada, ou da ideia de nação e indivíduo. Deve prever uma ação conjunta responsável aliada a uma atuação particular consciente e ética, na e para com a natureza. Na Agenda 2030 da ONU para políticas sustentáveis, defende-se no Festival os objetivos 4-Educação de qualidade e o 12-Consumo e produção responsáveis. Para 2020 também o 6-Água potável e saneamento e o 14-Vida na água. Os artistas convidados para o FACTORS 7.0 apresentam obras e projetos, sejam vídeos, fotografias, objetos e performances, que tratam do tema água e sustentabilidade como conceitos específicos de um argumento curatorial fundado na transdisciplinaridade.“ (...) Artigo 5: A visão transdisciplinar é deliberadamente aberta na medida em que ela ultrapassa o domínio das ciências exatas pelo seu diálogo e a sua reconciliação não somente com as ciências humanas mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior”. (Carta da Transdisciplinaridade, de Basarab Nicolescu, Edgar Morin, e Lima de Freitas. <https://fr.scribd.com/document/155577806/Carta-de-Transdisciplinaridade>) É nesta relação transdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia, que cada um dos nove artistas compartilha a água como elemento problematizador de uma prática visual, sonora, tátil, audiovisual, digital, através de obras e projetos, para sensibilizar de modo poético e crítico, político e criativo o público que visita o Festival, este ano como exposição online.⁴

A curadoria nesta edição é compartilhada entre esta autora (UFSM) e Mariela Yeregui (UNTREF) tem assistência da doutoranda Manoela Vares (UFRGS), graduandas Flávia Queiróz e Alice Siqueira (UFSM). Os artistas convidados para o Festival, tratam do tema água e sustentabilidade através de uma proposta poética e crítica, tanto mais literal e direta, quanto transversal e insinuada. As obras e projetos que integram o FACTORS 7.0, com os respectivos textos curatoriais, são apresentados neste artigo na mesma sequência da exibição online, mas de modo condensado. Para conhecer melhor artistas e obras, o Festival segue em toda a sua dinâmica de acontecimento online, no Instagram do LABART.

“Horizontes de sal” de Alejandra Isler, Argentina (Fig 1). Uma linha de cristais e um vídeo projetado sobre ela, com partículas de sal e a palavra SAL, parecem movidas pelo vento na instalação. A obra revela a experiência in loco no deserto de sal e reconfigura a concepção de horizonte, tanto no uso do material e do virtual para associar natureza e arte, quanto na paisagem revelada como cenário da atuação humana. Sustentável (ou predadora), a interação entre o homem e o meio ambiente pode ser evidenciada no olhar tátil que a obra instala.

“Transduções # 9” de Alessandra Bochio e Felipe Castellani, Brasil (Fig 2). Água, corpos e tecnologia interagem nesta instigante performance audiovisual, entre câmeras obsoletas e alto falantes. A condutividade da água transporta os sinais elétricos e sonoros pelo ambiente, que geram um percurso improvisado no tempo, como parte do ato poético. Por outro lado, conduzem a atuação performática no espaço a reagir às interações provocadas. Nesta obra, os artistas experimentam os limites de um frágil domínio entre água e energia, perigo e controle.

“Ilhados” de Camila Zappe, Brasil (Fig 3). No vídeo, as gotas de d’água despertam o imaginário poético e, como uma lente líquida, permitem vislumbrar o mundo externo através de janelas e horizontes particulares. Mas ao indicar o dia a dia do isolamento social com a Pandemia, “Ilhados” também revela pontos de vista emergentes. Sejam das situações artificiais geradas no momento de tensão entre a circularidade sem fim da cena ou da própria obra cujas imagens, em vórtice, convergem para um fluxo, sem saída.



Fig 1. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
Fonte LABART, 2020

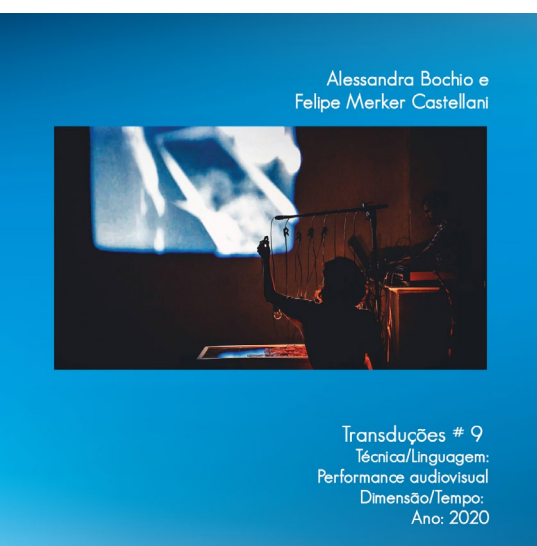


Fig 2. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
Fonte LABART, 2020

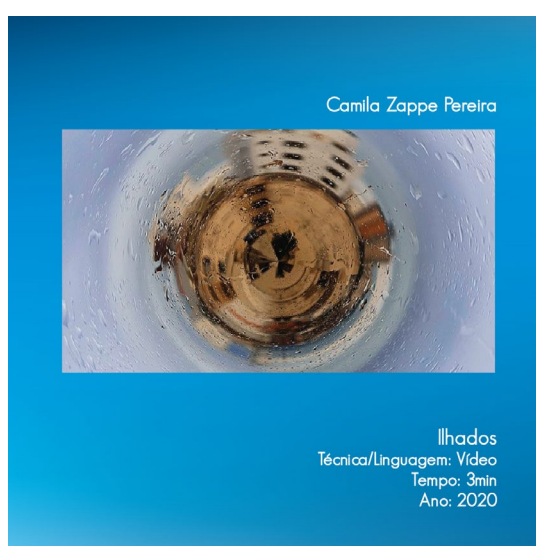



Fig 3. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
Fonte LABART, 2020

Grupo de pesquisa cAt - ciência/Arte/tecnologia:
 Agnus Valente, Bárbara Milano, Caio Netto, Carolina Peres,
 Cleber Gazana, Daniel Malva, Danilo Crispini, Fabio FON, Fernando Fogliano,
 Letícia Nogueira, Milton Sogabe, Mirian Steinberg, Renato Hildebrand,
 Roberta Carvalho, Rodrigo Campos, Rodrigo Dorta, Soraya Braz, Ivo Rubini.



Sopro
 Técnica/linguagem: sistema interativo
 Dimensão: A esfera principal possui 50cm de diâmetro
 Ano: 2014 - atual

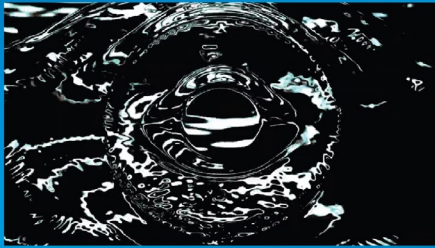
Grupo de pesquisa cAt - ciência/Arte/tecnologia:
 Bárbara Milano, Caio Netto, Carolina Peres, Cleber Gazana,
 Daniel Malva, Danilo Crispini, Fabio FON, Fernando Fogliano,
 Milton Sogabe, Mirian Steinberg, Renato Hildebrand, Roberta Carvalho,
 Rodrigo Campos, Rodrigo Dorta, Soraya Braz, Ivo Rubini.



Toque
 Técnica/linguagem: sistema interativo
 Dimensões: 40cm x 40cm x 40cm
 Ano: 2017 - atual

Figs 4a - 4b. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
 Fonte LABART, 2020

Fernando Codevilla



Ondear
 Técnica/Linguagem: Vídeo
 Tempo: 3min
 Ano: 2020


Figs 5 - 6. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
 Fonte LABART, 2020

Hugo Fortes




Amazônia Insomniã
 Técnica/Linguagem: Videoarte
 Dimensão/Tempo: 4 min, 21 seg - looping
 Ano: 2018

Karla Brunet



Fronteiras Fluidas
 Técnica/Linguagem: vídeo arte
 Dimensão/Tempo: 4min
 Ano: 2020

Laura Zingariello



Estudos imaginários sobre seres possíveis
 Técnica/Linguagem: Instalação. Material industrial, orgânico e eletrônico.
 Dimensões: variadas.
 Ano: 2019

Figs 7 - 8. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
 Fonte LABART, 2020

“Sopro” e “Toque” do Grupo cAt, Brasil (Fig 4 a b). Sopro e Toque configuram-se como objeto e instalação de um sistema poético interativo, em que a água, o elemento primordial da vida, revela, na transparência, a sutileza entre o som e o silêncio, o movimento e o repouso. As obras, seja para gerar energia por meio de tecnologias simples como cata-vento ou sensores táteis, seja para chamar atenção de fontes de energia limpa na interação com o público, discutem a sustentabilidade energética, também na Arte.

“Ondear” de Fernando Codevilla Brasil (Fig 5). A dinâmica repetida dos pingos de chuva define, na superfície da água, um ritmo visual e sonoro contrastante. De estranhamento, tanto pela coloração metálica que às vezes a imagem assume, quanto pelas ondas que parecem gerar energia acústica. De familiaridade, seja no som da chuva na água, ou no movimento concêntrico dos pingos. O vídeo explora com sensibilidade a fluidez de um fenômeno natural para propor padrões audiovisuais inusitados.

“Amazônia Insomnia” de Hugo Fortes, Brasil (Fig 6). O vídeo revela paisagens de efeitos quase caleidoscópicos, com rebatimentos, sobreposições, reflexos e transparências de imagens dos rios e da floresta amazônica. Neste cenário poético, a sonoridade suave, repetida e marcante, gera um convite à contemplação ativa de um imaginário. Tanto na intensidade do movimento espelhado das águas, quanto na pulsação de uma energia que emana das forças da natureza, evocando uma sensibilidade ancestral. Um convite à preservação das culturas nativas.

“Fronteiras Fluidas” de Karla Brunet, Brasil (Fig 7). A água, um mapa e três fronteiras definem a experiência da natação selvagem realizada no lago Prespa, encontro entre Grécia, Albânia e Macedônia do Norte. O vídeo revela imagens e sons que vão desde a paisagem real, explorada no movimento do nado e do mergulho, até imagens poéticas manipuladas para enfatizar a êxtase do encontro em um território fluido. A linguagem videográfica marca, no tempo, esse momento intimista das relações da artista e a natureza, do corpo e a água, como fronteiras líquidas.

“Estudos imaginários sobre seres possíveis” de Laura Zingariello, Argentina (Fig 8). A instalação define um espaço híbrido de componentes, orgânicos e inorgânicos, encontrados e recolhidos pela artista, para recriar um recife de corais. A obra traz uma crítica contundente à poluição nos oceanos, com materiais sintéticos para estruturar os corais embranquecidos, e dispositivos low tech para luz e movimento artificiais. Nessa interação entre os corais e meio ambiente da exposição, o público contempla a degradação de um ecossistema.

“Piletas” de Lucas Gervilla, Brasil (Fig 9). O vídeo traz uma série de intervenções sonoras nas piscinas de Epecuén, antes do rompimento de uma barragem e inundação da cidade. Em um lapso espaço-temporal, as “Piletas”, vazias e silenciosas, são preenchidas por uma sonoridade contagiante que invade todo o lugar. Tanto o plano panorâmico da paisagem destruída, quanto os detalhes das piscinas abandonadas, são acompanhados no percurso impactado e crítico do olhar do artista.

Fig 9. Post artista e obra do FACTORS 7.0 para Instagram
Fonte LABART, 2020



Estratégia Expositiva Online

Tanto a definição de “exposição espetáculo” apresentada por CHAUMIER (2012), quanto a “exposição como um meio de comunicação”, defendida por BLANCO (2009) poderiam ser rediscutidas e ampliadas diante das plataformas usadas para as exposições online, nas redes sociais.

Uma das questões mais desafiadoras para a curadoria e expografia do Festival em 2020 foi a adaptação para a exibição online. Com a pandemia, procurou-se alguma estratégia expositiva que pudesse ao mesmo tempo ser viável e atrativa para atender às demandas de obras de Arte e Tecnologia. Não foi fácil, pois para a exposição, com argumento curatorial transdisciplinar e conceitos de água e sustentabilidade, haviam sido selecionados do ano anterior artistas, na sua maioria já confirmados, com obras previstas para o espaço físico. Deste modo, contactou-se cada artista para apresentar uma proposta de exposição como acontecimento online, para as redes sociais, partindo da plataforma do Instagram, Facebook e Youtube do LABART.

Diante da impossibilidade de uma mostra presencial, *in loco*, a curadoria precisou, junto com os artistas, encontrar soluções para exibição das obras. Por exemplo, entre os artistas, estavam aqueles do grupo cAt que já vinham trabalhando com o tema água e apresentaram a sua primeira experiência em uma proposta de objeto/sistema em 2017, no ISEA, na Colômbia. No FACTORS 7.0, apresentariam duas obras que exigiriam igualmente espaço físico, mas optou-se por exibir um vídeo documento. Alessandra Bochio e Felipe Castellani, performariam *in loco*, entre som e imagens, água e energia. Laura Zingariello faria com uma instalação denunciando a poluição nos oceanos, assim como Alejandra Isler, uma videoinstalação, a partir do deserto de sal, abordando a água em outra dinâmica, necessitaria do espaço físico. Já Hugo Fortes, que defendeu tese sobre a água na arte contemporânea, pode escolher, entre seus inúmeros trabalhos, um de videoarte na Amazônia. Camila Zappe exploraria, a partir da fotografia, a água em uma estética do confinamento, mas produziu também em videoarte, o que facilitou a exibição. Fernando Codevilla retomou a água do ponto de vista da sonoridade da chuva, já em produção audiovisual finalizada, assim como Lucas Gervilla, com a videoarte sobre o rastro de destruição de uma barragem rompida. O mesmo com Karla Brunet, cuja apresentação já seria em videoarte de sua experiência no mar da Macedônia. Portanto, do conjunto dos artistas, as obras do grupo cAt, da dupla Castellani e Bochio, e de Laura, foram apresentadas como vídeo documento no Festival, ou seja, registro das obras ou das ações. Os demais artistas exibem videoarte, de modo que o público teve acesso online à obra, ela mesma.

Neste ano, a obra do cAt, que era objeto/sistema interativo, também foi pensada com um princípio de interação em rede. O grupo propôs uma versão das obras em ambiente virtual simulando a interação. Esta proposta do cAt levanta uma questão necessária de ser estudada e projetada para o Festival, que não apenas realizar uma mostra online. Espera-se que na próxima exposição do FACTORS já exista um ambiente virtual para obras interativas, seja através do LABART ou do projeto Museu Arte-Ciência-Tecnologia/UFSM.

Expografia online

Inicialmente, entendeu-se o Instagram como espaço expositivo mais adequado, com intenção de exibir o Festival e ao mesmo tempo registrar a exposição. Diante da complexidade de uma mostra na rede, o trabalho foi intenso.⁵ Da experiência de um projeto de expografia anterior, para outra mostra no Instagram, usou-se a estratégia da horizontalidade e sequencialidade de imagens, mantendo a ideia de uma abertura e fechamento institucional na apresentação de cada conjunto de postagens de uma obra. Também as informações específicas da ficha técnica foram preservadas para a mostra coletiva do Festival, com nove artistas, dos quais uma dupla e um grupo, com duas obras. A partir dessa proposta preliminar, foram agregadas outras sugestões e a ideia de continuidade foi atualizada no uso do carrossel do Instagram, para cada obra exposta. Elaborou-se um template inicial do qual utilizou-se a estratégia de dividir a imagem das obras em formato panorâmico, de modo a convidar o interator a deslizar a mão pelo carrossel para visualizar a totalidade da imagem.

Como base para o projeto gráfico do template, usou-se o material gráfico finalizado do cartaz e banners⁶ do FACTORS 7.0. Também as imagens das obras, as fichas técnicas, o texto curatorial e os dados institucionais. O template definitivo, ajustado e discutido no LABART, passou a ser projetado para a mostra, priorizando o tamanho e formato do Instagram e posterior compartilhamento também no Facebook. A equipe da mediação⁷ passou a se utilizar de uma estrutura similar do template.

Cada carrossel (Fig 10), apresenta dez imagens referentes a mesma obra, aqui detalhadas a partir do exemplo da primeira artista. Para cada obra dos artistas foi elaborado um carrossel, que se constituiu na primeira imagem no feed do Instagram. Na sequência da postagem da curadoria/obra em carrossel, manteve-se um mesmo template para todas as obras, cujo projeto expográfico buscou dar noção de continuidade para o público ao acessar o post. A cor azul, como em todo material gráfico do evento, foi mantida na relação idealizada com a água, mas definida como um azul dinâmico em função da vibração cromática.



Fig 10. Post Curadoria/obra, carrossel de imagens para FACTORS 7.0 no Instagram

Fonte LABART, 2020



Imagem 1 - Post Curadoria/obra

Primeira Imagem que inicia o carrossel; obra do artista como fundo transparente na cor azul; Marca do FACTORS 7.0, nome do artista.

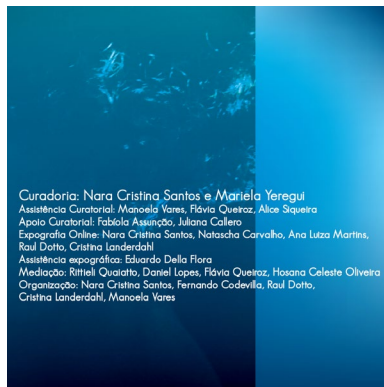


Imagem 2 - Post Curadoria/obra

Sequência da imagem da obra e início de fundo azul dinâmico com variações de tons; Dados da equipe de trabalho, curadoria, expografia, mediação e organização; Fonte geosans Light em branco, em todas imagens.

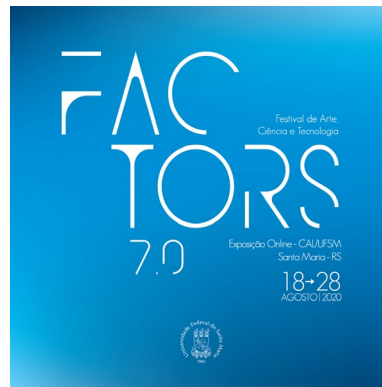


Imagem 3 - Post Curadoria/obra

Informações sobre o Festival, com marca do evento, instituição, local e data.

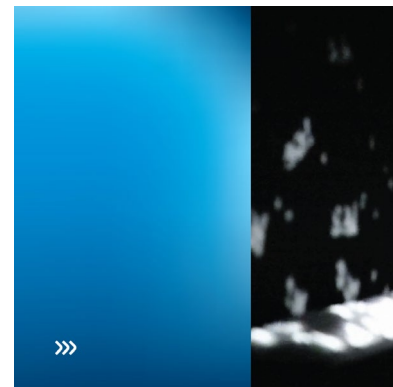


Imagem 4 - Post Curadoria/obra

Sequência do fundo azul dinâmico; Primeira parte da imagem da obra.



Imagem 5 - Post Curadoria/obra

Segunda parte da imagem da obra.

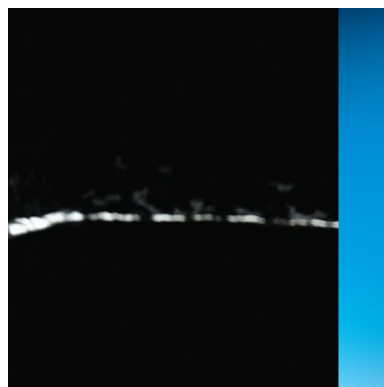


Imagem 6 - Post Curadoria/obra

Terceira parte da imagem da obra; Continuidade da sequência do fundo azul dinâmico.



Imagem 7 - Post Curadoria/obra

Ficha técnica da obra com nome do artista, imagem, dados como título, técnica, dimensão/tempo, ano.

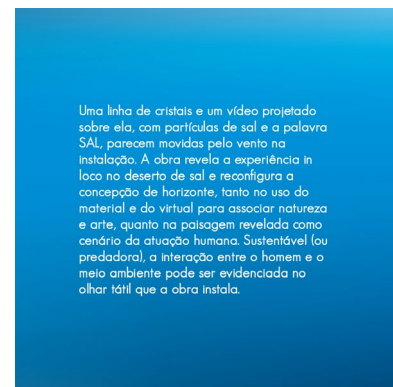


Imagem 8 - Post Curadoria/obra

Texto curatorial.



Quadro 1. Sequência de imagens da expografia do FACTORS 7.0 para Instagram

Fonte LABART, 2020

Imagem 9 - Post Curadoria/obra

Primeira parte da marca do FACTORS;
Variação tonal.

Imagem 10 - Post Curadoria/obra

Segunda parte da marca do FACTORS;
Informações institucionais de contato, realização, parceria e apoio.

Dinâmica Online

A abertura do Festival através do Google Meet e a transmissão via FAROL/UFSM foi determinante para impulsionar o acesso a mostra online a partir de 18 de agosto. Neste dia às 19:00, com a presença de autoridades, artistas, convidados e equipe do LABART no Meet, a abertura teve mais de 200 pessoas acompanhando o evento online no FAROL. A artista Alejandra Isler, cujas postagens são compartilhadas enquanto estratégias expositivas nesse artigo, abriu a exposição.

De 18 a 28 de agosto, a cada dia foi apresentado somente um artista e obra para valorizar a presença individual deles no espaço-tempo do Festival, como um acontecimento online. Para esta edição, entendeu-se que no ambiente das redes sociais do Instagram e Facebook, a postagem de todas as obras no dia da abertura da exposição não seria a mais adequada para o

engajamento do público, considerando que não era apenas um post de uma imagem, mas de um conjunto de dados visuais, textuais e audiovisuais. Por outro lado, se as postagens de todas as obras fossem feitas de uma única vez, no caso de trinta no total, e não três por dia como realizado, poderiam ocasionar um overposting, ou seja, uma sobreposição das postagens nas atualizações do público, enquanto seguidor do Instagram.

Para exibição da mostra, portanto, utilizou-se a estratégia de três postagens diárias no Instagram⁸, para a mesma obra: uma da curadoria/obra do FACTORS 7.0 em carrossel; outra intermediária de um vídeo-depoimento de 59 segundos de cada um dos artistas falando sobre seu processo e obra; e, uma terceira postagem da mediação, também em carrossel. Deste modo, na sequência das postagens manteve-se também uma espécie de expografia no Instagram do LABART, pois na medida em que o público acesse o feed (Fig. 11) teria a ideia não só da continuidade, mas também de uma visualização geral da exposição na plataforma.

A proposta foi essa, mas não há como prever se o público, necessariamente, acessou o feed. Um público menos familiarizado pode ter seguido a exposição apenas pelas atualizações, o que é mais provável, e teve acesso às obras de modo aleatório, não na sequência prevista no feed. Sobre tudo, os seguidores que tem pouca interação com o perfil do LABART no Instagram. Talvez parte do público, sequer tenha tomado conhecimento da ideia de uma expografia pensada como um acontecimento online, também de permanência no feed. Um estudo já foi iniciado para melhor compreender e rever estas dinâmicas próprias de postagem e interação do público com o Instagram, em propostas futuras de expografias online. De qualquer modo, entende-se que esta primeira mostra online do FACTORS 7.0 foi exitosa. Tanto pela manutenção do evento em meio a pandemia, quanto pela interação do público, os inúmeros acessos e a visibilidade adquirida online.

Para o Festival, pensou-se em inserir todos os dados de uma exposição in loco nas postagens e, ao mesmo tempo, utilizar outras funcionalidades do Instagram, entendidas como estratégias disponíveis. Portanto, além das atualizações no feed já descritas, usou-se as legendas, os stories, os destaques e a biografia: Post da curadoria/obra; Post do vídeo-depoimento em 59', tempo em que aparece integralmente no feed; Legenda curadoria FACTORS 7.0 Arte e Sustentabilidade, nome do artista, obra e link da obra, indicação das obras, uso de hashtags; Legenda post vídeo-depoimento artistas com biografia; Legenda MEDIAÇÃO FACTORS 7.0, ficha técnica, uso de hashtags; Stories de chamada da curadoria; Stories da mediação; Destaque MEDIAÇÃO no perfil, com os stories da mediação salvos, para acesso após as 24h de sua duração; Biografia do perfil no Instagram, com links externos disponíveis para acesso direto ao vídeo da obra no Youtube; e, todos os vídeos das obras foram disponibilizados também no IGTV do Instagram para o público assistir sem sair da rede social.

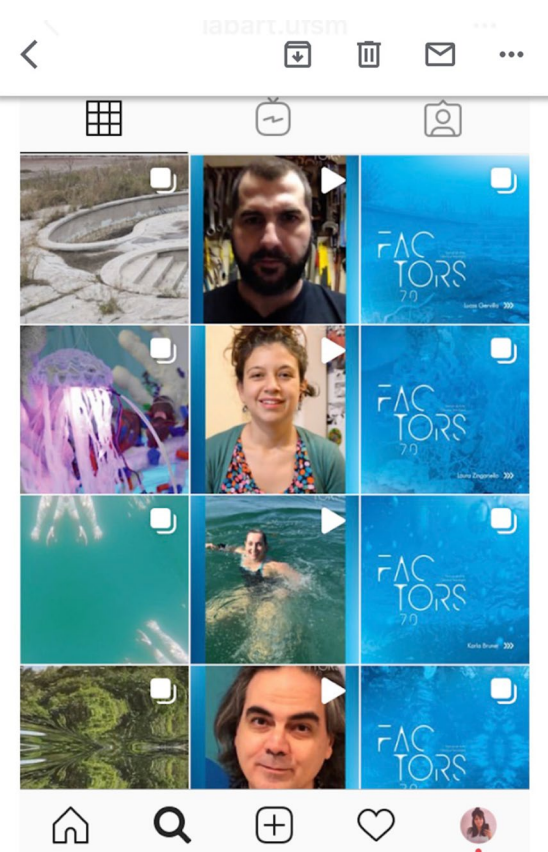


Fig 11. Print parcial do Feed do FACTORS 7.0 no Instagram
Fonte LABART, 2020

Essa organização de postagens⁹ gerou no feed uma sequência visual, como um convite ao público, mantendo a ideia de início, meio e fim do Festival. De qualquer modo, apesar da exposição ter começado em 18 de agosto, com a primeira postagem diária de uma obra, e encerrado no dia 28 do mesmo mês, a exibição segue permanente no Instagram do LABART e pode ser acessada a qualquer tempo, como acontecimento online.

Acredita-se que a dinâmica das postagens, primeiro da curadoria/obra, a segunda do vídeo-depoimento do artista e a terceira da mediação, somadas as demais funcionalidades do Instagram, gerou um conjunto de informações para aproximar o público de cada obra e proporcionar um entendimento da exposição. Esta mesma dinâmica possibilitou efetivamente o acesso a obra, no caso daquelas em videoarte, e o que se espera de uma exposição: proporcionar ao público uma experiência sensível, própria do campo da arte.

Finalizando

Em pleno 2020 a pandemia, iniciada em março e com previsão de fim em setembro, pode levar ainda dois anos para se estabilizar. Neste período, todos se adaptaram ou ainda estão se adaptando, não apenas em relação ao distanciamento físico, a manutenção das atividades acadêmicas e sociais através de diferentes plataformas, sempre em rede, mas também ao fato de continuar produzindo no meio universitário, mesmo em tempos tão raros. O FACTORS reinventa-se nas redes sociais, principalmente no Instagram, também da divulgação pelo Facebook, e no Youtube, para permitir o acesso à visualização das obras, em videoarte. Incluindo as três obras que se apresentam como vídeo-documento, pois não há possibilidade de acompanhar ao vivo a performance de Bochio e Castellani, nem de transitar em torno da instalação de Laura, menos ainda estabelecer qualquer interatividade com a proposta original, ainda que adaptada para o ambiente virtual, do grupo cAt. E sem dúvida, assistir as obras pelo IGTV do Instagram ou pelo Youtube, no celular ou no computador, não é o mesmo que visualizar grandes telas ou projeções, no espaço de uma sala de exposições.

Mesmo assim, o Festival assume sua sétima edição como um acontecimento online. Entre as estratégias expositivas, estão a expografia online para exibição das obras e a dinâmica online, com base no Instagram, Facebook e Youtube do LABART. Quanto a dinâmica para divulgação, o uso de redes sociais e suas linguagens próprias, promove não apenas o acesso as informações por distintas vias, mas proporciona a mobilização do público em torno da exposição, para proporcionar uma experiência sensível.

No LABART, entre outras atividades, trabalha-se desde 2014 para o Festival in loco, que em 2020 se adapta a essa exposição online. A equipe, que é formada por artistas, designer gráficos, jornalistas, entre graduandos, mestrandos, doutorandos, pós-doutoranda das Artes Visuais, colaboradores e docentes da UFSM, tem 16 pessoas envolvidas, contando com essa autora, coordenadora do laboratório. Acredita-se que toda a equipe do LABART trabalhou unida em prol da exposição, apesar deste período complicado pelo qual se está passando, motivada em manter a continuidade do FACTORS, que aconteceu no final de agosto, como previsto. Também como uma maneira de resistência, neste momento difícil para o país.

O resultado alcançado neste ano é satisfatório, considerando as adversidades e o espaço-tempo para a realização da mostra. Durante e depois da exposição, algumas questões surgiram para avaliação e necessária atualização do Festival para as edições seguintes, que podem seguir in loco e/ou online. Entre elas, está a ideia de projetar um ambiente virtual para proporcionar interação às obras de Arte Tecnologia, para o próximo FACTORS.

1 LABART - Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais; CAL - Centro de Artes e Letras; UFSM - Universidade Federal de Santa Maria. Integram o Laboratório estudantes de graduação em Artes Visuais, bolsistas de Iniciação Científica Fipe-UFSM, PROBIC-FAPERGS, PIBIC-CNPq; de pós-graduação, mestrandos e doutorandos em Artes Visuais PPGART/UFSM, bolsistas CAPES; docentes e colaboradores. <https://www.ufsm.br/laboratorios/labart/>

2 <https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/>

3 Instagram <https://www.instagram.com/labart.ufsm> - Facebook <https://www.facebook.com/labart1228> -

Youtube https://www.Youtube.com/channel/UCw274rzHP9t7muJG-9zAW_aw

4 Texto apresentado durante a abertura online do FACTORS 7.0 via Google Meet transmitido pelo Farol UFSM. <https://farol.ufsm.br/>

5 Contou com Ana Luiza Martins, Natasha Carvalho e esta autora para versão preliminar, ampliada em conjunto com Cristina Landerdahl, Raul Dotto na expografia online, e Fernando Codevilla da organização do FACTORS.

6 Projeto Gráfico, Eduardo Della Flora.

7 Mediação, Daniel Lopez, Flávia Queiróz, Hosana Celeste, Rittieli Quaiatto.

8 Social Media, Natascha Carvalho.

9 No Instagram, o Festival atingiu um público amplo a cada dia. Considerando as três postagens feitas no feed referente a cada obra (curadoria/obra, vídeo-depoimento artista e mediação), as que tiveram mais acessos durante o período da exposição foram: Curadoria/obra "Fronteiras fluidas", de Karla Brunet; vídeo-depoimento de Alessandra Bochio e Felipe Castellani; e a mediação da dupla Bochio e Castellani. Este fato pode ter derivado de algumas variáveis, como compartilhamentos externos feitos pelos próprios artistas, horários e dias específicos de acesso, entre outros. A agenda de postagem de uma obra por dia teve como horários previstos: 19:00 (dia principal) Post Curadoria Feed; 19:30 - Post Vídeo Artista; 20:00 - Post Mediação; 20:01 em diante - Stories Mediação + Stories compartilhando ou post curadoria ou post mediação; 11h às 14h (dia seguinte) - Stories com um trecho do vídeo da obra do dia anterior convidando o público para vê-la na íntegra no Youtube.

Referências

- BLANCO, Ángela García. *La Exposición Un medio de comunicación*. Madrid: Akal, 2009.
- CHAUMIER, Serge. *Traité d'expologie Les écritures de l'exposition*. Paris: La documentation Française, 2012.
- PAUL, Christiane. *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for digital arts*. Los Angeles: University of California Press, 2008.
- SANTOS, Nara Cristina. *Art-Science-Technology: Curatorial Strategies in FACTORS*. ARTECH 2019, p. 241-246. *Digital Media Art Ecosystems. Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*. Org. Universidade Católica Portuguesa, Braga, 2019.
- SMITH, Terry. *Talking Contemporary Curating*. New York: ICI, 2015.
- ZIZEK, Slavoj. *Acontecimento. Uma viagem filosófica através de um conceito*. Rio de Janeiro: Zahar: 2017.

Recebido: 09 de junho de 2020.

Aprovado: 21 de setembro de 2020.

Maria Amélia Bulhões *

O ciberespaço como lugar de produção artística

*

Maria Amélia Bulhões é Doutora pela Universidade de São Paulo, USP (1990), com pós doc nas Universidades de Paris I, Sorbonne (1995/97) e Universidade Politécnica de Valencia (2005/07). Professora titular e orientadora do PPG Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS. Atual presidente da Associação Brasileira de Críticos de Arte, ABCA. Foi presidente da Associação Nacional de Pesquisa em Artes Plásticas, ANPAP (1993/95). Autora dos livros *Arte Contemporânea no Brasil, C/Arte* (2019); *Pela Arte Contemporânea: desdobramentos de um projeto*, EDUFRGS (2017); *As novas regras do jogo: o sistema da arte contemporânea* (2014); e *Web arte e poéticas do território* (2011). <mariameliabu@gmail.com >
ORCID: 0000-0001-9583-9730

Resumo Relato do projeto de pesquisa sobre arte e internet que vem sendo desenvolvido desde 2005, no sentido de compreender as transformações que a penetração da internet na sociedade contemporânea vem ocasionando nas práticas artísticas e no sistema de arte. O afastamento social imposto pelo controle da Covid-19 desencadeou um intenso processo de uso da internet no campo das artes visuais que se mostrava, em muitos sentidos e até bem pouco tempo atrás, bastante resistente à penetração deste meio. Assim, este relato de pesquisa, ao colocar em evidência uma produção reflexiva sobre o uso da internet pelas artes visuais que aponta aspectos do trajeto que vem sendo feito na ocupação do ciberespaço como lugar de arte, traz contribuições para refletir sobre a situação atual.

Palavras chave Web/net arte, Arte contemporânea, Sistema da arte, Arte no Brasil.

Cyberspace as a place of artistic production

Abstract *Report of the research project on art and internet that has been developed since 2005, in order to understand the transformations that the penetration of the internet in contemporary society has caused in artistic practices and in the art system. The social distance imposed by the control of Covid-19 triggered an intense process of using the internet in the field of visual arts that was, in many ways and until very recently, quite resistant to the penetration of this medium. Thus, this research report, by highlighting a reflective production on the use of the internet by the visual arts, which points out aspects of the path that has been taken in the occupation of cyberspace as an art place, brings contributions to reflect on the current situation.*

Keywords *Web/net art, Contemporary art, Art system, Art in Brazil.*

El ciberespacio como lugar de producción artística

Resumen *Informe del proyecto de investigación sobre arte e internet que se ha desarrollado desde 2005, para comprender las transformaciones que la penetración de internet en la sociedad contemporánea ha causado en las prácticas artísticas y en el sistema del arte. La distancia social impuesta por el control de la Covid-19 desencadenó un intenso proceso de uso de internet en el campo de las artes visuales que fue, en muchos sentidos y hasta hace muy poco, bastante resistente a la penetración de este medio. Por lo tanto, este informe de investigación, al destacar una producción reflexiva sobre el uso de internet por parte de las artes visuales, que señala aspectos del camino que se ha tomado en la ocupación del ciberespacio como lugar de arte, aporta contribuciones para reflexionar sobre la situación actual.*

Palabras clave *Web/net art, Arte contemporâneo, Sistema de arte, Arte en Brasil.*

O afastamento social imposto pelo controle da Covid-19 desencadeou um intenso processo de uso da internet no campo das artes visuais que se mostrava, em muitos sentidos e até bem pouco tempo atrás, bastante resistente à penetração deste meio. Assim, este relato de pesquisa busca colocar em evidência uma produção reflexiva sobre o uso da internet pelas artes visuais, que aponta aspectos do trajeto que vem sendo feito na ocupação do ciberespaço como lugar de arte e traz contribuições para refletir sobre essa situação atual.

A internet está disponível para o grande público desde 1994, quando seu acesso se abriu comercialmente, no Brasil e no mundo, rompendo a hegemonia do uso pelo campo acadêmico. Embora recente, sua trajetória de expansão foi rapidíssima, e sua difusão caminha a passos gigantesco. A oferta de produtos, a variedade de suas ferramentas e sua dinâmica direta e acessível têm seduzido um grande público, fazendo com que cresça o número de serviços e acessos a esse meio. Fenômeno mundial de dimensões sociais, econômicas, políticas e culturais, a internet ocupa cada vez mais a vida de todos, direta ou indiretamente, independente de uma opção pessoal. Sem ela, a maioria das atividades se inviabilizam (aeroportos, bancos, supermercados, estações de luz etc.), pois, como quase tudo está na rede, quando ela cai, ficamos imobilizados. Os avanços rápidos e contínuos nessa área da tecnologia deram novos impulsos às comunicações, transformando a maneira de viver e de pensar, os hábitos e os valores em todo o mundo¹. Foi a penetração da internet na sociedade contemporânea, gerando mudanças nos comportamentos, na economia, na política e nos mais diferentes setores, que me desafiaram a pensar e questionar. Como a arte pode ficar alheia a estas novas condições?

Este texto é sobre os resultados de uma pesquisa pensada como forma de responder desafios, de entender o mundo e atuar nele, pois não acredito em neutralidade do pesquisador, sempre trabalhamos a partir de um tempo e de um lugar. Ela expressa, também, um posicionamento em relação à história da arte como uma construção intelectual, que se enfrenta com o passado a partir de um presente. Portanto, abordar um tempo próximo é tão válido quanto aquele mais longínquo, uma vez que nenhum deles poderia ser olhado de forma descompromissada.

A opção nesse estudo foi observar de que maneira a disseminação do uso da internet e seus avanços tecnológicos geram novas práticas artísticas e introduzem transformações nas dinâmicas do sistema da arte. Esta pesquisa está inserida em um conjunto de reflexões que venho construindo desde os anos 1980, dedicada a entender a arte a partir de uma noção sistêmica. Minhas análises estão elaboradas na perspectiva de pensar as conexões que permitem construir um campo de compreensão da arte contemporânea, tendo como pano de fundo os processos que se desenvolvem na produção artística e nas suas relações contextuais. A base conceitual dessas pesquisas, portanto, é o conceito de sistema da arte entendido como “indivíduos e instituições que, atuando em uma complexa rede de inter-relações,

são responsáveis pela produção, a difusão e o consumo de objetos e eventos, por eles mesmos rotulados como artísticos, e, também, pela definição dos padrões e limites da arte para uma sociedade em um determinado momento” (BULHÕES, 1990, p. 17).

A disponibilização da internet ao uso do grande público, a partir da segunda metade dos anos 1990, além das grandes mudanças na sociedade já comentadas, estabeleceu uma nova realidade comunicacional e estética através da e-imagem. Uma imagem fantasma, que se materializa na interface de uma tela de computador, tablet ou celular, que se faz em um tempo presente, existindo em fluxo permanente. Sem materialidade fixa, ela questiona a noção de permanência. Uma imagem que milhares de pessoas podem acessar conjuntamente, ativando uma economia da abundância em sua reprodutibilidade infinita. Imagem numérica, que compartilha dados, construindo conteúdos coletivos (memória RAM) elaborados em vários tipos de interatividade, questionando autorias (BREA, 2007)². Assim, a pergunta de pesquisa é como os artistas enfrentam estes desafios e possibilidades e como suas práticas neste meio repercutem no sistema da arte.

O projeto, iniciado no âmbito de leituras sobre arte e tecnologias digitais, me conduziu para a web/net arte³, uma produção específica pouco conhecida e divulgada no meio artístico e acadêmico em geral, no momento em que iniciei estes estudos e ainda hoje. Essa produção se caracteriza por serem trabalhos criados especificamente com os recursos e ferramentas da internet, existirem total ou fundamentalmente on-line e serem realizados a partir de programas de composição de páginas na world wide web, reunindo diferentes recursos, combinando mídias estáticas (texto, gráficos, fotografias) com mídias dinâmicas (animação, áudio, vídeo). Trabalhando a partir de uma visualidade específica que reconhecemos imediatamente sem nos darmos conta de sua complexidade, essas obras articulam imagens captadas do mundo real, imagens construídas por computador, textos e caracteres de navegação, imagens fixas e em movimento e o hiperlink. Ela está inserida nas problemáticas da arte contemporânea, trazendo um potencial de renovação e expansão. Sua distribuição democrática (desterritorialização e ubiquidade), sua conexão com a realidade, suas dinâmicas participativas e não aurática questionam autoria, originalidade e unicidade como valores do sistema da arte. Apesar de ser pouco abordada no meio artístico e acadêmico, alguns autores se dedicam ao estudo da web/net arte. Entre eles se destacam: BEIGUELMAN, 2005; CARRILLO, 2004; GREENE, 2005; NUNES, 2010; BAIGORRI e CILLERUERRO, 2009.

Essa produção me capturou desde o primeiro contato, por seu caráter mais democrático, abrangente e descompromissado com o mundo da arte. Entretanto, seu estudo constituiu, também, um grande desafio, pela falta de referências e instrumental analítico para seu estudo. Entrava neste campo com minha formação de pesquisadora e historiadora da arte, bastante despreparada para trabalhar com o material que ia encontrando.

Meu primeiro passo na pesquisa foi buscar os lugares de arte na internet, sites de museus, eventos, encontros, em um processo complexo

em que, como uma malha se tecendo, um encontro ia levando a outro. Fui localizando os trabalhos e montando para eles um banco de dados, uma vez que identificar informações de uma possível ficha catalográfica, tais como, autor ou autores, país de realização e data, não era tarefa fácil. Estas informações, que são corriqueiras nas fichas de identificação de obras no campo da arte em geral, não são tão fáceis de obter no ciberespaço, demandando complexas atividades de pesquisa.

De posse de um conjunto razoável de trabalhos, organizados nas categorias Paisagem, Memória, Cartografia e Cidades, em 2007 decidi disponibilizar o material para consulta de outros pesquisadores em um blog denominado Territorialidade/territoriality⁴. Este banco de dados on-line, onde cada trabalho conta com seu título, o nome do autor, data de criação, país, link de acesso, um pequeno descritivo e imagem de duas páginas, documenta esta produção e serve de memória para muitos trabalhos que já não se encontram mais ativos na rede. Disponibilizadas no blog, elas constituem um rico material para pesquisadores.

Fig 1. Página de abertura do blog.

Fonte: Territorialidade/Territoriality. - <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com/>



A partir desta documentação levantada, em 2011, publiquei o livro *Web arte e poéticas do território*, onde abordo alguns aspectos relativos à linguagem e à estética desta produção. Nele, trabalho com o pressuposto de que, diferentemente do que apontam alguns críticos da virtualidade, na linha de Baudrillard, muitos artistas não buscam este meio como fuga da realidade, mas como forma de estabelecer novos e mais complexos vínculos de proximidade com territorialidades geográficas específicas.

Como pesquisadora e crítica de arte, considero que esta produção deve ser pensada dentro do sistema da arte contemporânea, com cujos pressupostos ela se identifica. Assim, procurei apresentá-la neste âmbito, em 2013, quando realizei a curadoria da mostra *Web arte Bial de Curitiba*. Selecionei obras de artistas que desenvolvem práticas colaborativas, preocupados com questões contextuais e com foco em atividades experi-

mentais. Aaron Koblin, Aram Bartholl, Antoni Abad, Giselle Beiguelman, Gustavo Romano, James Bridle, Lucas Bambozzi, Michael Aschauer, Michael Mandiberg, Olia Lialina, Paula Levine e o coletivo Wokitoki representam diferentes correntes e posicionamentos. Suas escolhas pressupõem assumir riscos e sair da zona de conforto, mostrando o que de mais interessante e instigante vem sendo produzido na internet, sem um discurso condutor, enfatizando as conexões das obras selecionadas com as problemáticas da arte contemporânea. O site da mostra permanece no ar.

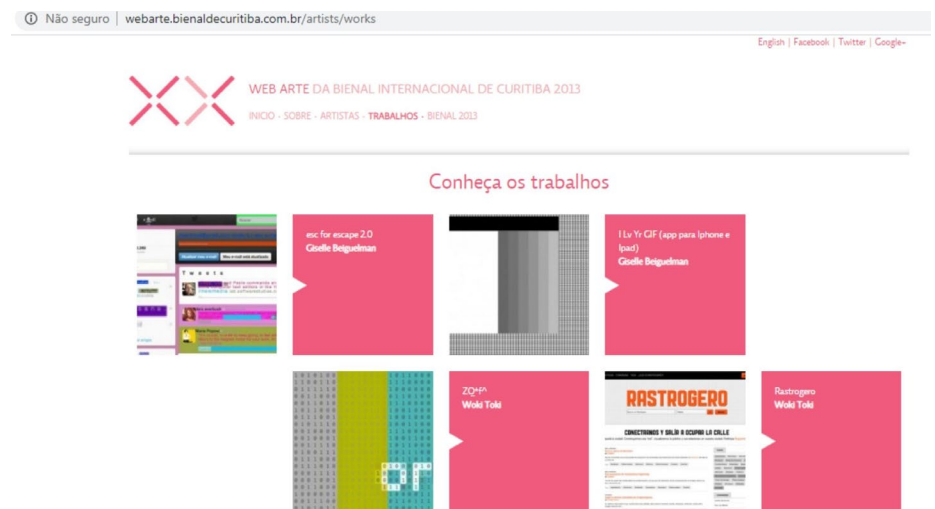


Fig 2. Página do site da Web arte Bienal Internacional de Curitiba, 2013.

Fonte: <http://webarte.bienaldec Curitiba.com.br/>

Dando continuidade na pesquisa, em 2015 propus uma expansão do objeto, não me detendo mais na web/net arte, mas abrindo a investigação para usos artísticos mais expandidos da internet. Afinal, estávamos em tempos de redes sociais, pós mídia arte, e o uso da internet pelos artistas já havia saído do ambiente restrito e underground dos seus tempos originais. Por outro lado, restringindo o espaço geográfico (Brasil), poderia observar mais detalhadamente as conexões do sistema da arte com a internet.

Como resultado desta segunda etapa de trabalho, coloquei no ar, em 2018, o site ConectartBR, dedicado ao tema da arte e internet no Brasil, com uma nova proposta: expor a “cozinha” da pesquisa, mostrar os seus processos e como vão se construindo seus resultados. O site, que tem um perfil formador, está organizado em dois grandes núcleos: Pesquisa e Blog.

O Núcleo Pesquisa inicia com um banco de dados de trabalhos de web/net arte no Brasil resultante de um amplo levantamento, organizado por artistas e suas obras em três períodos (1997-2000, 2001-2010, 2011 até a atualidade). De certa forma correspondem ao início, auge e declínio desta produção no País. Cada obra conta com os mesmos dados que utilizei no trabalho anterior (autor, título, data, link de acesso, pequena descrição e imagem de uma página).

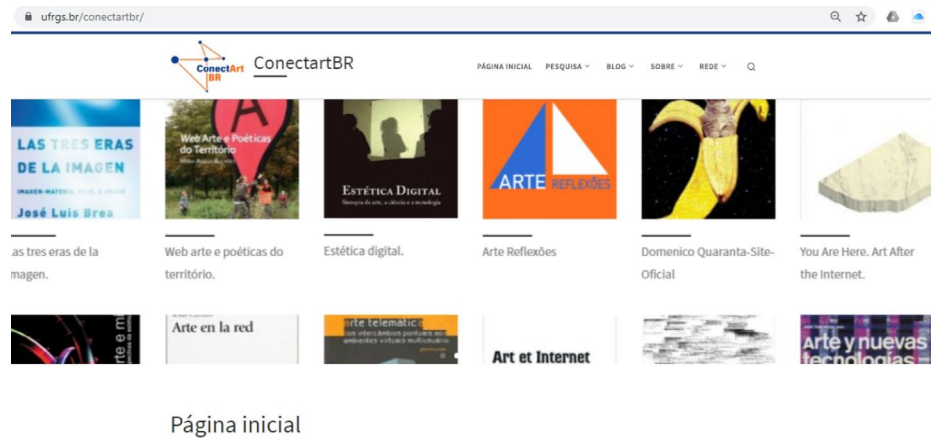


Fig 3. Página inicial do site ConectartBR.
Fonte: <https://www.ufrgs.br/conectartbr/>

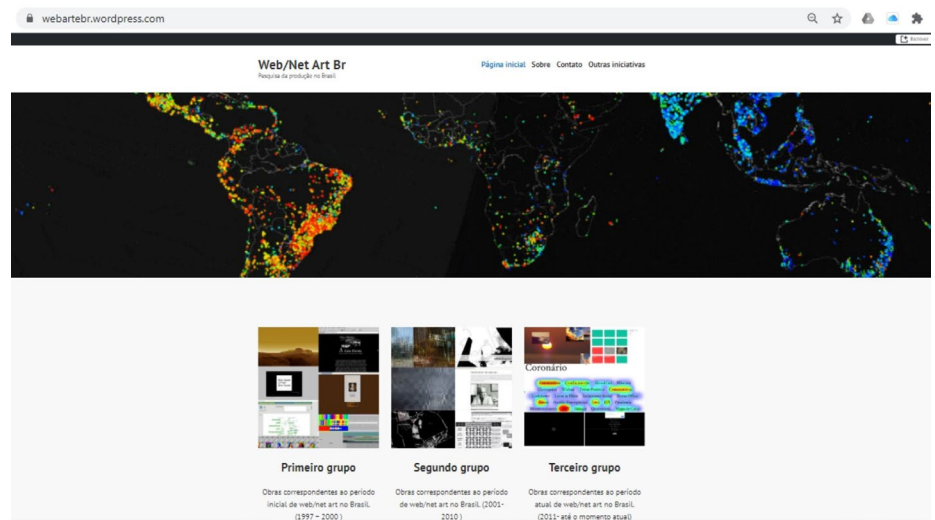


Fig 4. Página do site ConectartBR – Pesquisa Web/net art Br.
Fonte: <https://webartebr.wordpress.com>

Esta produção não tem ocupado o seu devido lugar no sistema da arte, apesar de altamente criativa e inovadora em inúmeros aspectos. O primeiro trabalho realizado no Brasil, é de Celso Reeks e Thiago Boud'hors, de 1999, quando a internet dava seus primeiros passos ao grande público. *Lands Beyond*, tecnologicamente, é bastante simples, desenvolvendo uma estética baseada em cores primárias e formas geométricas, e tinha um caráter experimental. De 2002, *Paisagem 0*, de Giselle Beiguelman, explora uma máquina de samplear. *Lucia Leão em Pluralmaps*, de 2002, incorpora labirintos construídos em VRML e links que levam a pontos específicos da cidade de São Paulo. Uma cartografia era criada a partir de pontos previamente localizados pela artista e pelos arquivos enviados pelos participantes via e-mail, contendo imagens de webcams, vídeos, textos, sons. Tecnicamente pioneiros, estes dois trabalhos ofereciam possibilidades participativas ao internauta quando ainda não estávamos na Web 2.0⁵, ambos não se encontram mais no ar. Posteriormente, Andrei Thomaz, em 2012, apresenta *Labirintos invisíveis*, em que explora a estética e o funcionamento dos games para propor ao internauta uma experiência de perder-se no espaço. Esta produção

se realiza à margem do sistema da arte, questiona seus pressupostos tradicionais, explora novas visualidades e circula em espaços universitários de pesquisa. Meu objetivo com a pesquisa é localizar, identificar, analisar e dar visibilidade a esta produção, mesmo quando alguns trabalhos não se encontram mais disponíveis na rede. Essa é uma prática artística que merece ter sua rica história narrada para ser mais conhecida e valorizada.

Ainda no Núcleo Pesquisa do site ConectartBR, estão colocados os artistas, tanto dentro da web/net arte como em perspectivas mais expandidas no uso da internet com os quais vimos trabalhando, fazendo alguns estudos e produzido textos analíticos. O site apresenta alguns dados básicos sobre cada um deles, uma imagem de trabalho e o link para seu contato,

Com o advento da Web 2.0, a partir de 2004, ocorreu o surgimento das redes sociais virtuais, onde vários artistas passaram a desenvolver suas práticas, em busca de compartilhamentos e diálogos com outros públicos. Ampliar e diversificar seus interlocutores em plataformas de grande alcance, explorar as dinâmicas de interação que já estão propostas e fugir das exigências de um conhecimento mais aprofundado de tecnologia para o desenvolvimento de seus projetos foram aspectos que concorreram para essa opção. Alguns dos artistas que utilizam como espaço de ação as redes sociais são, por exemplo, Aleta Valente, que criou no Instagram o perfil Ex miss Febem, onde através de sua própria imagem explora uma estética de subúrbio em uma perspectiva ousada, crítica e feminista. Laís Pontes em Born Nowher, usa o Facebook para, a partir de seus autorretratos estereotipados, criar personagens fictícios que os usuários vão conformando com suas interpretações, explorando as identidades sociais e os papéis femininos.

Em 2015, quando iniciei o trabalho sobre arte e internet no Brasil, já havia observado que havia uma produção que, tendo a internet como referencial de base, fugia ao padrão da web/net arte. Na pesquisa bibliográfica verifiquei que, a partir de 2013, apareciam os primeiros textos sobre um novo fenômeno que denominavam pós-mídia arte ou arte pós-internet (MOSS, 2013; CONNOR, 2013; QUARANTA, 2014; Quaranta, 2014; Prada, 2017 WALLACE, 2014). Estes estudiosos identificavam uma produção que tem a internet como referência, mas que extrapola o computador e se materializa em diferentes meios, saindo da rede para as salas de exposições. São trabalhos que usam a internet em perspectivas expandidas, pois ela está presente em termos de conteúdos, ferramentas e pensamento em rede, sem, no entanto, se restringir a ela como espaço de produção e circulação. Alguns exemplos que estamos estudando são, Odiolândia, de Giselle Beiguelman, que, já tendo se destacado na web/net arte, realizou uma obra a partir de frases coletadas na internet sobre a retirada dos moradores da “Cracolândia” em São Paulo. São expressões de ódio que a artista registra em letras de neon que ficam passando no alto das paredes de uma sala escura. Dispersas na rede e banalizadas, estas frases ganham um novo impacto quando materializadas. João Castilho, em Morte Súbita, utiliza fragmentos de vídeos disponíveis on-line sobre sequestros, para montar uma sequência em que todos se sincronizam no momento final do tiro. Já Felipe Cama, em Imagens Surradas utiliza

2.773 selfies, apropriadas do Instagram, para construir retratos em que as identidades desaparecem pela sobreposição. Com isso questiona a superexposição e a diluição das identidades nas redes sociais.

Na pesquisa para compreender melhor as relações do sistema da arte com a internet adotei duas linhas de trabalho. Uma delas é a investigação da aceitação pelo sistema da arte das práticas artísticas que utilizam a internet, a partir da análise dos currículos de alguns dos artistas com que estamos trabalhando. Fizemos um levantamento das relações destes artistas com instituições, com galerias e com os críticos, além de residências, bolsas e prêmios que receberam. A partir destas informações obtidas podemos fazer algumas análises sobre uma presença muito frágil e diluída desses artistas nas instâncias de legitimação e consagração do sistema da arte. Algumas instituições como Itaú Cultural, Oi Futuro e Sesc se destacam como espaços expositivos que acolheram essas obras e artistas, entretanto, no total das relações com instituições, galerias, e críticos, além de participação em residências, bolsas e prêmios, pode-se constatar uma ausência bastante evidente destes nomes. A pesquisa confirma o que já se percebia empiricamente, qual seja, um certo desinteresse do sistema em relação a eles, fruto, por um lado, do fato destes trabalhos fugirem à lógica elitista do sistema da arte, rompendo com pressupostos de originalidade, autoria e permanência que marcam o conceito tradicional de arte. Podem, no entanto, também resultar da opção de afastamento do sistema da arte por parte desses artistas, que circulam em ambientes específicos de arte e tecnologia, mais ligados aos circuitos acadêmicos e/ou internacionais. Esta segmentação, com um estudo detalhado deste outro circuito, foi realizada por Débora Gasparetto em sua tese de doutorado e também no livro O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil.

Outra linha de trabalho desenvolvida foi a pesquisa sobre a penetração da internet no sistema da arte, analisando sites e redes sociais de instituições, galerias e feiras, e também sobre a presença do discurso da crítica de arte on-line. Observou-se que instituições, galerias e feiras, todos mantêm sites, alguns mais qualificados em termos tecnológicos, outros mais tradicionais. Além disso, realizam um uso intenso das redes sociais, com predomínio do Instagram e do Facebook. As galerias utilizam bastante recursos da internet, divulgando exposições, artistas e obras, mas em geral não apresentam on-line valores de venda. As feiras trabalham com plataformas que, além de divulgar artistas e obras, também funcionam para vendas; a SPArte faz um encaminhamento para contato com suas galerias e a ArteRio atua como marketplace. As instituições são menos usuárias, poucas exploram ferramentas on-line, seus sites são básicos, disponibilizam poucas informações e muitas vezes não os atualizam constantemente. Os críticos mais tradicionais não utilizam quase a internet para divulgar seus trabalhos, mas os jovens o fazem, e novos lugares estão sendo criados, como o Artsoul e Artload. Estes espaços atuam de forma híbrida, com publicação de textos, vendas, cursos, consultorias etc., permitindo observar que uma nova prática da crítica parece emergir nestas plataformas.

No site ConectartBR, no núcleo Pesquisa, estão disponibilizados os documentos desta pesquisa, quadros e gráficos e também as fontes de nossas reflexões, autores, livros, sites, textos etc. Com isso, pensamos oferecer informações e estímulo a outros pesquisadores e também difundir o trabalho que vem sendo realizado.

No Núcleo Blog, vêm sendo postados textos dos bolsistas de iniciação científica participantes do projeto, escritos a partir dos seminários realizados no âmbito da pesquisa. Este é um espaço para o desenvolvimento pessoal dos bolsistas que são solicitados a experienciar uma reflexão escrita mais pessoal e colocá-la à disposição do público. Temos acompanhado com ferramentas de controle de acesso as repercussões deste trabalho, que evidenciam um constante crescimento desde sua colocação no ar em 2018.

Para consolidar as reflexões desenvolvidas até o momento nesta pesquisa, escrevi um livro que já se encontrava pronto quando, em março de 2020, iniciou a pandemia da Covid-19. Em sua estrutura ele segue as etapas de trabalho, abordando de forma articulada artistas e obras com os temas enfocados e as análises realizadas. Entretanto, o livro não foi publicado, pois está aguardando um posfácio que estou escrevendo sobre as grandes modificações que estão ocorrendo no uso da internet a partir do confinamento social exigido neste momento da pandemia e de suas repercussões sobre este panorama.

O quadro observado na pesquisa anteriormente à pandemia evidenciava muitas restrições do sistema da arte em relação ao uso da internet, que nas minhas hipóteses eram decorrentes de dois fatores combinados. As fricções que esta produção fazia em seus valores e suas práticas e o afastamento e o desinteresse destes artistas em relação ao sistema. Entretanto, o uso da internet como opção comunicacional durante o afastamento social inaugura novas condições que se manifestam em dois aspectos: antecipação e aceleração. Antecipação, porque observo que o avanço da internet no campo das artes visuais vinha lentamente se processando, a pandemia antecipou o que iria acontecer num futuro não muito distante. Aceleração, porque este processo está se implantando com uma rapidez enorme, e em pouco menos de três meses muitas modificações já se evidenciaram. Quero apresentar algumas linhas gerais que pude observar sobre o uso dos ambientes on-line no campo das artes visuais neste momento. Isso não é fruto de uma pesquisa, mas a observação empírica de alguém que vem trabalhando sobre este tema há bastante tempo.

Primeiro, tenho percebido a elaboração de respostas coletivistas e colaborativas como opção econômica e criativa. Neste sentido podem ser elencados o projetos P.art-ilha e Quarantine 55SP, que buscam viabilizar aportes econômicos para artistas e galerias. Ainda dentro da busca de recursos para as dificuldades financeiras em que se encontra o meio de arte estão os editais com foco no virtual, como por exemplo, do Instituto Moreira Sales, do Itaú Cultural e da Secretaria da Cultura RS. Como elaborações colaborativas em termos de trabalho de artistas realizando trabalhos conjuntamente temos o Arquipélago 20/20, o Museu do Isolamento ou Empena da quarentena, entre outros.

Uma outra tendência que emerge com força são as lives como espaço de convivência e manutenção dos contatos. Artistas expõem suas obras e seu lugar de trabalho, falam de seus processos criativos, em busca de convivência e de visibilidade. Outros atores do sistema da arte, como críticos e diretores de instituições, também estão utilizando este tipo de estratégia. Há inclusive uma espécie de saturação de lives, e o Instagram, que já era a plataforma mais utilizada no meio de arte, está mais ativo do que nunca.

Destaca-se uma profusão de ofertas de cursos, Escola DASartes, MASP Escola, Aura Colecionismo, Agnaldo Farias (Espaço Superbacana) e Rodrigo Naves. Palestrantes realizam palestras e cursos on-line (reportagem do Estadão apresenta 14 cursos on-line ocorrendo em SP). Estas atividades funcionam como recurso econômico, mas também, como contribuição importante na formação de público, oportunizando que pessoas de diferentes regiões do País tenham acesso a conteúdos que dificilmente teriam em condições normais.

Correspondendo ao que havia sido observado na pesquisa anteriormente à pandemia, o mercado está bastante ativo em termos on-line, desenvolvendo várias estratégias, tais como galerias oferecendo seus espaços no Instagram para seus artistas ocuparem, apresentando exposições virtuais (a artista Jaqueline Martins fez já para ser on-line) em seus sites, lançam catálogos virtuais (Luciana Brito – LB Festival de vídeo on-line). Feiras e leilões se realizam on-line como a Not Canceled e a SP Art que se realiza totalmente virtual. Também a Associação Brasileira de Arte Contemporânea, ABACT, constituída por galerias de todo o País, realiza podcasts quinzenais disponíveis nas plataformas Spotify, Apple podcast e Google podcasts.

As instituições, que na pesquisa apresentavam um desempenho on-line mais acanhado, estão sendo obrigadas a desenvolver uma corrida tecnológica para se colocarem visíveis ao público neste momento em que suas portas se encontram fechadas. Exposições virtuais, lives, cursos, catálogos com lançamento on-line, disponibilizações de seus acervos etc., séries de posts temáticos, mostras, mediações a obras e exposições, entrevistas e visitas a ateliês de artistas, além das tradicionais oficinas artísticas. Quizzes com temas de arte também estão sendo postados, assim como residências virtuais estão sendo oferecidas pelas Pivot e Olhão. Muitas são as experiências que se desenvolvem uma vez que as instituições estão sendo desafiadas a transitar neste ambiente virtual. O caso mais destacado neste âmbito talvez seja a Bienal do Mercosul 12, que se realiza totalmente on-line, com vídeos dos artistas, das atividades pedagógicas, trabalhos apresentados etc., permitindo vários trajetos.

Chamaram minha atenção, ainda, algumas retomadas de web/net arte e sua inserção no sistema da arte, dando uma nova visibilidade a esta produção. Giselle Beiguelman realizou uma curadoria de Net arte no Instagram do Paço das Artes e colocou no ar sua obra Coronário, comissionado pelo Instituto Moreira Salles. Fabio Fon, que sempre divulgou a produção de web arte em seu site, agora está ativando o tema com vários vídeos nas redes sociais.

Em um primeiro momento me entusiasma este novo e intenso uso que o sistema da arte está fazendo da internet, colocando a arte muito mais perto das pessoas, ampliando a participação e abrindo espaço para novas vozes. Entretanto, trabalhando há muito tempo sobre arte e internet, percebo alguns riscos nesta antecipação e aceleração forçadas, sem o desenvolvimento de posturas críticas em relação a este meio, dominado por grandes conglomerados econômicos. Um deles seria sua exploração rasa, sem utilizar a tecnologia de forma disruptiva e adequada às necessidades e possibilidades dos ambientes criativos. Outro seria a saturação decorrente de tantas propostas, levando à homogeneização de diferentes níveis qualitativos. Ou, ainda, o desenvolvimento de posições dicotômicas, que coloquem as vivências on-line em oposição às experiências físicas. Tudo isso pode concorrer para que o uso da internet volte a ser rejeitado pelo sistema da arte, perdendo oportunidades de fortalecer pluralismos e inclusões. As mudanças estão aí, mas como elas podem contribuir para a emergência de novas e desejadas realidades?

1 Exemplo disso pode ser observado no ciberataque ocorrido no sistema médico na Inglaterra, comentado neste texto. <https://brasil.elepaís.com.br/2017/05/12/internacional/1494602389_458942.html>.

2 BREA, José Luis, em seu livro *Las tres eras de la imagen*, analisa detidamente a emergência e as caracterizações desta imagem.

3 Inicialmente utilizei o nome web arte, porque foi aquele com que mais me identifiquei na bibliografia consultada, e atualmente estou usando web/net arte, porque tenho encontrado este segundo termo bastante utilizado. Ao usar os dois com traço entre eles quero apontar que ambos se referem ao mesmo tipo de objeto de arte.

4 Esta denominação se refere ao universo em que esta pesquisa se inere, ou seja, o Grupo de Pesquisa Territorialidade e Subjetividade, registrado no Diretório de Pesquisas do CNPq.

5 Web 2.0, conceito utilizado para descrever a tendência tecnológica de reforçar os processos de troca de informações e colaboração dos internautas. O termo foi criado em 2004, pela empresa norte-americana O'Reilly Media, para designar um conjunto de serviços, com base no conceito de atuação em plataforma, envolvendo aplicativos baseados em possibilidades de uso participativo, sob a forma de comunidades, sem a necessidade de um maior conhecimento das tecnologias da informação.

Referências

- BREA, José Luis. **Las 3 eras de la imagen**. Madrid: Ediciones Akal, 2007.
- BULHÕES, Maria Amelia. **Artes plásticas: participação e distinção: Brasil anos 60/70**, defendida em 1990 na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP.
- BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território**. Porto Alegre: Zouk, 2011.
- CARRILLO, Jesús. **Arte en la red**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.
- CONNOR, Michael. What's Postinternet Got to do with Net Art?. *Rhizome*, 2013. <<https://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet>>
- BAIGORRI, CILLERUELO. Laura, Lourdes. *Net.Art, Brumária 6*, Barcelona, 2006
- GASPARETTO, Débora. O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil. Santa Maria/RS: Ed. do Autor, 2014. https://www.academia.edu/7883275/O_Curto-Circuito_da_arte_digital_no_Brasil
- BEILGUELMAN, Giselle. *Link-se: Arte/Mídia/ Política / Cibercultura*. Rio de Janeiro, Peiropolis, 2005
- GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2005.
- MOSS, Ceci. **Expanded Internet Art and the Informational Milieu**. *Rhizome*, 2013. <<https://amillionkeys.com/wp-content/uploads/2014/06/Rhizome-Expanded-Internet-Art-and-the-Informational-Milieu.pdf>>
- NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl+Alt+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PRADA, Juan Martin. Sobre el arte post-internet. **Revista Aureus**. Universidade de Guanajuato, n. 3, p. 45-51. jun/2017. <http://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf>
- QUARANTA, Domenico. **RESPONSE: Contemporary Art and Online Popular Culture**. <http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2014_12_Artpulse_20_response.pdf>
- WALLACE, Ian. **What Is Post-Internet Art?** Understanding the Revolutionary New Art Movement. *Artspace*, 2014. <https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/trend_report/post_internet_art-52138>

Recebido: 04 de junho de 2020.

Aprovado: 19 de junho de 2020.

Alceu Silva Neto, Priscila Arantes *

Design cenográfico em museus: o caso Tim Burton¹

*

Alceu Paulo da Silva Neto é mestrando pela Universidade Anhembi Morumbi. Graduado em Comunicação Social-Cinema pela Universidade Federal Fluminense e em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Paulista. Chefe de criação na empresa Tribeca Design e produtor de cenografia. Desenvolve pesquisa no entrelaçamento entre exposição e cenografia.

<alceupsneto@hotmail.com >
ORCID: 0000-0002-7099-8721

Resumo O cinema engloba, desde seus primórdios, a cenografia, ou design cenográfico, como dispositivo auxiliar na construção da narrativa fílmica. Já os museus desenvolveram aproximações diversas com a cenografia, de acordo com a sua tipologia. No caso do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, MIS-SP, que abriga um acervo eminentemente audiovisual, tal ferramenta é utilizada, muitas vezes, como forma de atrair o público, transformando suas exposições em espetáculos. Partindo deste pressuposto este artigo é formado por três partes. A primeira, compreende apontamentos das relações entre o cinema e a cenografia. A segunda, elenca as afinidades do design cenográfico em museus. A parte final, formata o estudo de caso da mostra sobre o cineasta Tim Burton, compreendendo a utilização da cenografia no ambiente museal. As referências serão emprestadas de Urssi (2006), Cohen (2015), Gonçalves (2004) e outros.

Palavras chave Exposição, Museu, Cenografia, MIS.

Priscila Almeida Cunha Arantes é diretora artística e curadora do Paço das Artes desde 2007. Realizou pós-doutorado na 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

Scenographic design in museums: the Tim Burton exhibition

Abstract *Since its beginnings, cinema has included scenography, or scenographic design, as an auxiliary device in the construction of the film narrative. Museums, on the other hand, have developed different approaches to scenography, according to their typology. In the case of the Museu da Imagem e do Som of São Paulo, MIS-SP, which houses an eminently audiovisual collection, the scenography is often used as a factor to attract the public, transforming its exhibitions into shows. Assuming this, the present article is made up of three parts. The first comprises notes on the relationship between cinema and scenography. The second lists the affinities of scenographic design in museums. The final part, formats the case study of the exhibition about the filmmaker Tim Burton, comprising the use of scenography in the museum environment. The references will be borrowed from Urssi (2006), Cohen (2015), Gonçalves (2004) and others*

Keywords Exhibition, Museum, Scenography, MIS.

Diseño escenográfico en museos: el caso de Tim Burton

Resumen *Desde su inicio, el cine ha incluido la escenografía, o diseño escenográfico, como dispositivo auxiliar en la construcción de la narrativa cinematográfica. Los museos, por su parte, han desarrollado diferentes aproximaciones con la escenografía, según su tipología. En el caso del Museu da Imagem e do Som de São Paulo, MIS-SP, que alberga una colección eminentemente audiovisual, la escenografía se utiliza a menudo como una forma de atraer al público, transformando sus exposiciones en espectáculos. Basado en esta suposición, este artículo consta de tres partes. El primero incluye notas sobre la relación entre cine y escenografía. El segundo enumera las afinidades del diseño escenográfico en los museos. La parte final da formato al caso de estudio de la exposición sobre el cineasta Tim Burton, que comprende el uso de la escenografía en el ambiente del museo. Las referencias serán tomadas de Urssi (2006), Cohen (2015), Gonçalves (2004) y otros*

Palabras clave Exposición, Museo, Escenografía, MIS..

Introdução

A cenografia, ou design cenográfico como entende-se neste artigo, é algo que existe desde a Grécia Antiga. Para Mantovani (1989, p.14) ela existe desde que o teatro existe, variando o seu significado dependendo da proposta do espetáculo.

Na atualidade, no entanto, percebe-se que a cenografia extrapola o campo do teatro comungando com outras áreas, passando a coabitar com a arquitetura, exposições, artes visuais e novas mídias (ROSSINI, 2012, p.162).

No campo das exposições e dos museus, por exemplo, a cenografia² é entendida como uma subcategoria do design e da arquitetura, “mas uma arquitetura que embute a técnica da narração, narrativa e composição dramática” (THOMASSEN, 2017, p.18).

Já no caso do cinema³, grosso modo, o design cenográfico está relacionado aos elementos que permitem a criação de uma imagem bi ou tridimensional (POLIERI, 1990, p.9 apud BAPTISTA, 2008, p.113).

O presente artigo está dividido em três seções. A primeira tece elos sobre a aproximação entre o cinema e a cenografia, compondo o desenvolvimento do vínculo ao longo das décadas. A segunda parte, compreende a presença da cenografia em diferentes tipologias de museus. Para tanto, serão apresentados breves apontamentos sobre a evolução e aderência do uso do design cenográfico em museus.

A última seção, materializa o estudo de caso a respeito da mostra *O Mundo de Tim Burton* que age como exemplo prático para o encadeamento da tríade cinema — cenografia — museu, e o desenlace na espetacularização da mostra e atração de público.

A cenografia e o cinema

A primeira exibição pública de um produto fílmico foi realizada nos últimos anos do século XIX. A criação do cinema foi resultado de uma série de adventos tecnológicos. O desenvolvimento da fotografia, estudos sobre uma possível persistência retiniana, a criação da tira de celuloide e do sistema de projeção possibilitaram o aperfeiçoamento da técnica até garantir a exibição pública do registro de imagens em movimento de *A chegada do trem a uma estação*, 1895. O evento foi realizado através do cinematógrafo de Auguste e Louis Lumière em Paris. Dentre os nomes envolvidos no processo de desenvolvimento do cinema, além dos irmãos Lumière, podem ser citados Thomas Edison, Laurie Dickson, Muybridge, Reynaud e outros.

Desde seus primórdios, o cinema esteve ligado ao teatro. Georges Méliès, ilusionista profissional de palco, iniciou suas experiências no cinema no ano de 1896, logo após ter contato com a invenção dos irmãos Lumière. Seus filmes, tanto em questões narrativas quanto cenográficas, expuseram a influência da teatralidade em sua formação. Criador dos efeitos especiais, considerava que o verdadeiro protagonista de seus filmes eram os “truques” neles apresentados.

Nesse tipo de filme (filmes de fantasia, voos de imaginação, artísticos, diabólicos, filmes fantásticos ou mágicos), a coisa mais importante reside na engenhosidade e no inesperado dos truques, na natureza pitoresca das decorações artísticas, no leiaute artístico dos personagens e também no “gancho” principal e no *grand finale*. Ao contrário do que geralmente é feito, meu procedimento para construir esse curta metragem consistia em chegar com os detalhes antes do todo; todo sendo nada mais que o “cenário” (MÉLIÈS, 1932 apud GAUDREULT, 1987, p.114).

A cenografia dos filmes de Méliès empregava a pintura para a representação do relevo e da profundidade. Os projetos eram realizados em tons de cinza e as películas, caso fosse necessário, eram coloridas à mão (OLIVEIRA, 2012, s.p.) e o diretor não se utilizava da luz elétrica para iluminar seus filmes. O cineasta francês também foi tema de uma exposição no Museu da Imagem e do Som de São Paulo – MIS-SP, no ano de 2012.

Da mesma maneira que o artista importou do teatro as noções cênicas, é através de sua obra que o cinema deixa de somente “encenar e enquadrar (quando se dava ao trabalho de encenar, pois o cinema nasceu documental), como se fosse um teatro móvel” (MARCONDES, 2011, p.2). Com as primitivas experimentações nas técnicas de corte e montagem, a possibilidade de movimentação da câmera e a noção da profundidade de campo, a sétima arte começou a esboçar uma linguagem própria e adequada às recentes técnicas (ibid.).

No final da primeira década do século XX a câmera começou a ganhar movimento e o cinema foi se distanciando do teatro filmado. O filme italiano *Cabiria*, de Giovanni Pastrone, 1914, iniciou a introdução de cenários tridimensionais, possibilitando que o cinema explorasse a profundidade dos espaços criados (VARGAS, 2013, p.189).

Com as produções da vanguarda expressionista alemã, iniciadas no cinema por volta de 1910, os cenários passaram a ser considerados “visões sugeridas pela dramaturgia” (URSSI, 2006, p.51). A cenografia expressionista possuía quatro pilares formais: “a deformação do cenário, a contenção dos movimentos, as máscaras de maquiagem nas personagens e o contraste entre luz e sombra” (MARCONDES, 2011, p.4). O cinema permitia que os profissionais experimentassem o que não era possível no palco teatral.

A cenografia no filme *O Gabinete do doutor Caligari* (Figura 1), dirigido por Robert Wiene, de 1920, por exemplo, reflete o estado mental dos personagens. A falta de regularidade nos planos e linhas somada à aplicação de perspectiva falsa, refletem na percepção do espectador e na sua relação com a cena, causando desconforto e inquietude (SILVA, 2006, p.8). Tais aspectos demonstram o alinhamento entre a cenografia e a narrativa.

A sensibilidade das películas da época ainda não permitia um contraste somente através da iluminação, logo, era empregada a pintura decorativa como forma de simular as sombras, muitas vezes fantasiosas e dramatizadas, no cenário. Este recurso também era empregado na maquiagem e no figurino.



Fig 1. Captura de frame do filme O Gabinete do Dr. Caligari, 1920

Fonte <https://www.archdaily.com.br/br/01-87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari>.

Sergei Eisenstein, cineasta da vanguarda russa, desenvolvedor dos princípios da montagem, também migrou do teatro para o cinema (URSSI, 2006, p.59). Trabalhou como cenógrafo teatral, importando seu conhecimento do palco para as telas. Para o diretor, o "cenário apropriado" para suas obras não esgotaria o verdadeiro "local de ação", ele formataria o primeiro e segundo plano, de acordo com a distância da câmera, produzindo profundidade entre ambos (BORDWELL, 2001, p.26-27).

A cenografia do filme *Metrópolis*, Fritz Lang, de 1927, representou uma aproximação do cinema com a arquitetura e, conseqüentemente, com o estilo da, então contemporânea, escola alemã Bauhaus. "*Metrópolis* representa o apogeu do expressionismo de dimensão arquitetônica, assim como *O gabinete do doutor Caligari* o foi em sua vertente pictórica" (ESTRADA, 2005, p.23 apud VARGAS, 2013, p.192).

Para o filme de Lang, um modelo, ou maquete, de seis metros foi construído em escala (OLIVEIRA, 2012, s.p.), possibilitando a realização das filmagens da "sociedade do futuro". A diferença da escala entre o cenário e os atores fez com que fosse necessário o emprego de jogos de espelhos, técnica do ilusionismo. Assim, a utilização da maquete não ocasionaria perda de proporcionalidade, a técnica foi batizada de processo Schüfftan (ibid.).

É no teatro que nasce verdadeiramente o estúdio, do qual é essencialmente a reprodução. É bem assim e aqui que se desenvolve o código, em torno da noção de Stimmung (atmosfera) luminosa, englobando os expressionistas propriamente ditos ([Paul] Leni, Wegener, Wiene) e cineastas tal como Murnau, Lang e [Georg Wilhelm] Pabst, que darão ao código suas letras de nobreza internacionais se exilando em Hollywood em função do Nazismo (D'ALLONNES, 1991, p.37 apud OLIVEIRA, 2021, s.p.).

A introdução do som e da cor nos filmes incorreram em modificações no cenário. A presença dos microfones, a preocupação com a acústica e a forma como as cores passaram a ser capturadas, exigiram mudanças nos materiais empregados, nos objetos e na forma como a pintura era feita (VARGAS, 2013, p.192-193).

Os filmes do cinema *Noir* norte-americano importaram o estilo do expressionismo alemão e o introduziram na grande indústria ianque do pós-Segunda Guerra. As sombras, as linhas inclinadas e as tendências assimétricas foram utilizadas em filmes como *O Cidadão Kane*, dirigido por Orson Welles, de 1941 (SEHAYEK, 2016). O filme, devido aos ângulos de filmagens, exigiu, pioneiramente, teto nos cenários (VARGAS, 2013, p.192). A obra *Key Largo*, 1948, com direção de John Huston, também é um exemplo deste movimento.

O Neorrealismo Italiano também surgiu em meio à crise do pós-guerra. Os filmes deixaram os luxuosos estúdios no padrão hollywoodiano da *Cinecittà* e, em razão de investimentos escassos, foram levados para as ruas, para cenários reais (ARAÚJO; SOLDAN, 2018, p.109), fomentando a criação de uma nova linguagem, abrindo espaço para o cinema de autor.

A *Nouvelle Vague*, França, inspirada pelo neorrealismo italiano foi o “desejo de filmar a vida, explorá-la na rua, com decoração natural” (BANTIGNY, 2002, p.158). As cenas gravadas em ambiente externo desfizeram as amarras do cinema em relação aos cenários construídos, e o aproximaram da arquitetura ao utilizá-la como pano de fundo (FERNANDES, 2013, p.89).

Em relação à direção de arte, afirma Barsaq (1986), a *nouvelle vague* – associada às histórias de gente comum do neorrealismo italiano, aos documentários bélicos – proporcionou a concepção e construção de cenários menores, de tamanho mais próximo da realidade (VARGAS, 2013, p.194).

O cinema de autor⁴ no Brasil, representado pelo Cinema Novo, também fez uso dos ambientes externos e filmagens em locais já existentes. Esses espaços, denominados de locações, não careciam da construção do ambiente, apenas a adequação do espaço ao roteiro envolvendo a decoração e a iluminação.

O filme de Nelson Pereira dos Santos, *El Justicero*, 1967, por exemplo, teve seu ambiente composto por obras de arte e mobiliário de estilo moderno, adequando as locações à narrativa (BUTRUCE; BOUILLET, 2017, p.61).

Durante os esforços das vanguardas cinematográficas, como as citadas acima, também esteve presente o cinema de estúdio, oferecendo o produto comercial a ser usado como contraponto pelos movimentos marginais. A história da relação do cinema de Hollywood com a cenografia, teve sua “época dourada” entre 1920 e 1950 com cenários monumentais como de *O ladrão de Bagdá* de 1924 (VARGAS, 2013, p.191).

O próprio expressionismo alemão, que se alicerça como um dos mais influentes movimentos na cenografia cinematográfica, sendo grande fonte no estilo de Tim Burton, se apoiava na diferenciação do cinema norte-americano para que pudesse competir com ele (MARCONDES, 2011, p.4).

Seja em Hollywood dos grandes estúdios, importando os expoentes do cinema alemão, no final na década de 1920; ou na Itália com a *Cinecittà* romana, 1930 e 1940, com raízes fascistas em uma volumosa produção de ritmo industrial; no Brasil com os estúdios Vera Cruz e Atlântida, entre 1940 e 1960, caminhava-se em uma aparente hegemonia cenográfica. Uma hegemonia muito próxima ao teatro e sem radical diferenciação nas técnicas e nas linguagens de cenário, comumente objetivando a reprodução de um ambiente dentro do universo controlado de um estúdio.

Ao mesmo tempo em que as técnicas construtivas utilizadas pelo design cenográfico foram se aprimorando com a aplicação de novos materiais, o custo das grandes produções passou a influenciar nas escolhas cenográficas.

Após quase três décadas do predomínio do cinema de estúdio surgiu o movimento cinematográfico Dogma 95, que popularizou câmeras de filmagem digitais, mais leves e portáteis. Apesar da tecnologia, os filmes do movimento buscavam uma estética simplista e sem a utilização de efeitos especiais, dando um novo folego à estilística das vanguardas.

No movimento havia dez “Votos de Castidade” que a obra deveria seguir para receber o selo do Dogma. Os relacionados à cenografia, pregavam que as filmagens deveriam ser feitas no local real solicitado pelo roteiro, se a cena se passasse em uma igreja, deveria ser filmada em uma igreja real.

Além disso, caso fosse necessário um elemento ou acessório em particular para a cena, deveria ser escolhido um ambiente no qual esse objeto já fosse encontrado. Truques fotográficos e iluminação especial não eram permitidos (SEVERO, 2016, s.p.). O filme de Lars von Trier, *Os Idiotas*, 1998, é um exemplo dessa corrente.

No período vigente, a cenografia virtual, abrangendo as experiências de realidade virtual, vem transformando a prática da cenografia em todo o campo audiovisual. Estimulada pelas vantagens financeiras e infinidade criativa, ela coloca em xeque a autoria da criação desse novo ambiente, arquitetos ou programadores; artistas plásticos ou designers visuais.

A indústria de Hollywood permanece, de certa forma, com hegemonia intacta quando “já não vendia o luxo, a suntuosidade dos cenários e figurinos, mas sim a alta qualidade e diversidade dos efeitos especiais” (VARGAS, 2013, p.196).

Com a não materialidade cibernética, uma grande parcela da cadeia construtiva da cenografia, advinda do teatro, é descartada, como a marcenaria, a pintura artista e aderecistas, para citar alguns exemplos (MAGNAVITA, 2006, p.105).

Com o advento das novas tecnologias computacionais, o saber cenográfico analógico vem sendo “desconstruído” em suas fundamentais formulações e práticas por uma cenografia virtual. [...] Emerge, portanto, um novo saber cenográfico fazendo uso de uma cenografia produzida digitalmente no universo da realidade virtual. (ibid.).

A integração da cenografia com os museus

Atualmente, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), classifica os museus em onze categorias que variam de acordo com o acervo. São elas: antropologia e etnografia, arqueologia, artes visuais, ciências naturais e história natural, ciência e tecnologia, história, imagem e som, virtual, biblioteconômico, documental e, por último, arquivístico (INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS, 2011, p.70).

Ainda assim, os museus do campo audiovisual, categoria que abriga o objeto de estudo deste artigo, têm nomeações tão diversas quanto a produção que encerram. Existem instituições como museus do cinema, do rádio, da imagem em movimento, da televisão, das novas mídias, audiovisuais, da imagem do som e outros.

Esta categoria tem uma história mais recente quando se compara aos museus de arte, cuja origem provém das coleções particulares dos nobres e religiosos, e que se tornaram notáveis durante o Renascimento. O primeiro arquivo dedicado a documentos sonoros data de 1899, na Áustria, e buscava arquivar o material, ainda em desenvolvimento, resultante da gravação e reprodução de sons.

A Filмотeca do Museu Nacional, Rio de Janeiro, idealizada em 1910 por Roquette-Pinto, também participante da primeira transmissão radiofônica do país, foi um importante centro de arquivamento e a primeira experiência de documentação de mídias no Brasil (MENDONÇA, 2012, p.185). A primeira cinemateca do mundo, *Svenska Filmsamfundets Arkiv*, foi fundada em 1936 na Suécia (ibid., p.186).

A Cinemateca Francesa, Paris, considerada expoente da categoria, foi fundada em 1936 visando a preservação e divulgação dos filmes. O Instituto do Filme Alemão foi criado em Frankfurt no ano de 1949. Já o primeiro museu de imagem e do som do Brasil, foi inaugurado em 1965, na cidade do Rio de Janeiro (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (Rio de Janeiro), 2020). O MIS-SP foi fundado em 1970.

Apesar da escassa bibliografia a respeito da interação dos museus de audiovisual com a cenografia, é possível, através de um processo investigativo das exposições sediadas por essas instituições, apontar que nas duas últimas décadas existiu um exercício de aproximação entre os cenários dos próprios filmes e o projeto expositivo.

Ao se traçar um paralelo com outras categorias, tem-se o espaço expositivo do museu de arte mais “sagrado” do que em outras tipologias, mantendo a realidade, o contexto, a função ou a ligação histórica distante do objeto (MAURE, 1995, p.166).

Já centros de ciências, instituições irmãs dos museus de ciências, flexibilizaram o espaço expositivo das exposições e apostaram na interação como forma de transmitir o conhecimento científico (SILVA NETO; ARANTES, 2019, p.58-59). Nesta categoria de museus “a cenografia vem auxiliar o design expográfico para tornar mais clara e interessante a transmissão de conhecimento” (ibid., 2019, p.70). Notando-se, assim, uma radical divergência de posicionamento quando se compara com os museus de arte.

A Cinemateca Francesa recebeu em 2006 uma exposição sobre o cineasta espanhol Pedro Almodóvar (CINEMATECA FRANCESA, 2020, on-line), que trazia um projeto expositivo explicitamente inspirado na direção de arte e cenografia dos filmes do diretor. O mesmo aconteceu com a exposição sobre Sacha Guitry, 2007; Georges Méliès em 2008; *Tournages, Paris-Berlin-Hollywood*, 2010; Stanley Kubrick em 2011; Tim Burton, 2012; seguindo-se de outras.

O Museu do Filme Alemão desenvolveu em 2004 a exposição sobre Stanley Kubrick, que passou pela Cinemateca Francesa em 2011 e pelo MIS-SP em 2013. Além disso, o próprio acervo exposto permanentemente do museu recebeu um tratamento expositivo diferenciado, que adota a cor preta e iluminação dramatizada, demonstrando uma abertura da instituição para intervenções cenográficas.

Já o MIS-SP, desde 2012, produz exposições contendo elementos cenográficos relacionados ao respectivo tema audiovisual. Como exemplo, é possível elencar *Georges Méliès, o mágico do cinema* em 2012; *Stanley Kubrick*, 2013; *David Bowie*, 2014; *Castelo Rá-tim-bum - A Exposição* em 2014 e *O Mundo de Tim Burton* em 2016.

A exposição O Mundo de Tim Burton

Tim Burton é um diretor norte-americano nascido no final da década de 1950. Dono de um estilo peculiar, aplica em seus filmes elementos plásticos e enredos que tornam inapropriada a sua classificação em determinado gênero de cinema. Dentro dos grandes estúdios da indústria de Hollywood o artista exprime suas concepções pessoais que possibilitam a identificação de seu gesto autoral.

A exposição sobre Burton foi inaugurada em 2009 e desenvolvida pelo MoMA, um museu de arte com descendência modernista e “bauhausiana”. Apesar da aseptia habitual do caráter expositivo do museu, a mostra sobre o cineasta foi caracterizada em consonância com o estilo excêntrico da produção cinematográfica do diretor (MOMA, 2009).

Porém, o uso da cenografia se restringe, basicamente, à entrada da exposição (Figura 2). O restante demonstra apenas uma aproximação entre o estilo e a expografia. O projeto de comunicação visual, ou design gráfico, da mostra está totalmente inserido na plástica do cineasta.

Em 2012, a exposição foi montada em Paris (Figura 3), com um projeto expositivo próprio, recuperando alguns elementos da montagem do MoMA e com notada presença de uma maior quantidade de itens cenográficos (CINEMATECA FRANCESA, 2012, on-line). Além da característica entrada, o tapete vermelho se estendia por vários dos ambientes internos. O uso das cores nas paredes continuou a relação com o tema e a iluminação recebeu um tratamento teatral, dramatizando-a.



Fig 2. Fotografia da entrada da exposição Tim Burton no MoMA, 2009
Fonte <http://www.touchofclass.com.br/index.php/2014/09/18/exposicao-de-tim-burton-vem-ao-mis-com-presenca-do-diretor/>



Fig 3. Fotografia da exposição Tim Burton na Cinemateca Francesa, 2012
Fonte <https://www.cinematheque.fr/cycle/tim-burton-156.html>.

Fig 4. Fotografia da entrada exposição Tim Burton no MIS-SP, 2016
Fonte <https://www.flickr.com/photos/tjr700/23700836438>.



Em 2016 a exposição chegou a São Paulo, certificando a proposta vigente no museu de trazer exposições *blockbusters* em sua programação. A organização física da mostra foi baseada em emoções: Terror/Humor, Felicidade, Angustia/Melancolia e Encantamento. Além das áreas especiais: Polaroids e Projetos não realizados e Filmografia.

A paleta de cores da mostra foi baseada na identidade visual dos filmes do diretor, predominando o preto, o branco, o vermelho, o roxo e o azul. O padrão listrado também foi amplamente empregado, influência do filme *Beetlejuice - Os Fantasmas de Diversão*, de 1988.

Além de objetos, protótipos e esboços referentes aos filmes, estavam presentes, desenhos, pinturas, aquarelas, esculturas e fotografias com autoria de Tim Burton. Revelando ao público uma faceta não tão conhecida do artista, porém de estilo inconfundível. Não era permitido fotografar ou filmar dentro da exposição.

O início da “viagem” pela mostra é semelhante às outras edições, o visitante é “engolido” pelo monstro ao adentrar pelo tapete vermelho (Figura 4). O desenho é de autoria do próprio Burton para a primeira edição (*O MUNDO DE TIM BURTON*, 2006). Porém, na mostra brasileira, adicionou-se uma espiral motorizada giratória, como pode-se observar na Figura 4. A espiral é marca do diretor e está presente em várias produções.

Assim, adentra-se pela garganta (Figura 5) rumo à “cabeça” do artista. O espaço se localizava nas escadas de acesso ao segundo andar do museu. Nele as paredes foram forradas com tecido vermelho e apliques em três dimensões, como se fossem tentáculos se espalhando pelo local. Nas paredes foi exposto material gráfico com pôsteres de filmes que influenciaram o diretor em sua formação. As figuras foram complementadas por projeção mapeada com uma animação. Esse novo ambiente foi criado pelo MIS-SP.



Fig 5. Fotografia da exposição Tim Burton, escadas de acesso, 2016
Fonte <http://www.caseludico.com.br/portfolio/tim-burton/>.

O terceiro setor da exposição, Terror/Horror, se localizava no segundo andar do edifício. Logo após as escadas, havia uma instalação mecânica (Figura 6) com caveiras espetadas em finas hastes, referentes à animação *O Estranho Mundo de Jack*, de 1993. Através do movimento giratório da peça, as caveiras, com diferentes expressões faciais, adquiriam movimento. Foram aplicados os princípios da animação em *stopmotion*, semelhantes aos instrumentos ancestrais do cinema como o zootróscópio e o praxinoscópio.



Fig 6. Captura de tela da montagem do simulador de stopmotion

Fonte <https://vimeo.com/170468535>.

O setor seguia com totens expositores na cor branca, que estavam ligados no topo por um tecido tensionado, formando uma sequência de pórticos que, por sua vez, formavam um túnel. Nas edições de Paris e Nova York também estavam presentes tratamentos expositivos semelhantes.

Em todo ambiente, cilindros de polietileno expandido foram iluminados com fitas de LED programáveis e dispostos nas paredes em linhas orgânicas. Eles representavam as sinapses formando as ideias do diretor (*O MUNDO DE TIM BURTON*, 2006). As paredes foram pintadas na cor preta que, aliada à baixa iluminação, permitia um alto-contraste entre os expositores brancos e os adereços tubulares.

O último espaço dessa área era formado por uma passagem, um túnel, em que o visitante era “transportado” para debaixo de uma mesa, onde acontecia a refeição de alguns dos monstros do diretor. Grandes totens retro iluminados continham imagens das pernas dessas criaturas e, através da sonorização, o frequentador podia ouvir os ruídos e grunhidos do festim. O teto do espaço era revestido por uma lona impressa com uma

estampa simulando a parte inferior do móvel. Neste ambiente o piso era quadriculado em preto e branco, em um estilo referente ao filme *Beetle-juice*, e trazia elementos de uma animação nunca lançada, com o nome de *Travessuras e Gostosuras*.

A Sala Redonda do MIS-SP era o ambiente da Felicidade. As cores utilizadas no ambiente eram o violeta e o preto em padrão listrado. No centro do espaço foi posicionado um grande inflável, o *Balloon Boy* (Figura 7), desenhado por Burton para a edição do MoMA e replicado em São Paulo com seis metros. Nesta edição, foi empregada uma inédita projeção mapeada nos olhos do personagem para que, através do movimento destes, fosse criada uma interação com o público.



Fig 7. Fotografia da exposição Tim Burton, Sala Redonda, 2016

Fonte <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2016/02/eu-me-sinto-mais-em-casa-aqui-diz-tim-burton-sobre-o-brasil.html>

Aliado à atmosfera de contentamento, um escorregador foi colocando anexo à escada, ambos transformavam o local em um grande saguão acompanhando a curvatura do ambiente. A escada foi projetada exclusivamente para a exposição, essa passagem não existia no museu. Assim, uma nova circulação foi criada entre o segundo e o primeiro andar. A escada pode ser considerada uma releitura das escadas da mansão onde residia o protagonista de *Edward Mãos de Tesoura* de 1990 (Figura 8).

Parte dos objetos expostos, no caso desenhos e projetos de Burton, estavam alocados em uma estrutura metálica vazada, em forma de segmentos circulares, que apoiavam os elementos de iluminação. A leveza estrutural dos expositores demonstra o esforço de contrabalancear um ambiente com numerosos pontos focais. O restante dos objetos estava fixado nas paredes do local e no fechamento do vão da escada cenográfica.

Fig 8. Captura de tela do filme Edward
Mãos de Tesoura, 1990

Fonte https://www.youtube.com/watch?v=4XKjYC-_GJM



As áreas **Angústia/Melancolia** e **Polaroids** eram marcadas pelo uso de paredes coloridas e pela exposição de obras do artista, como esculturas baseadas em seus desenhos, robôs e uma série de fotografias que o diretor produziu com marcas estilísticas de seu universo.

No setor **Encantamento** (Figura 9), eram exibidas produções do artista, como experimentações no formato de filme super-8 e videoclipes da banda The Killers. As intervenções cenográficas do local tornaram o ambiente mais interessante para o público do que a simples exibição. As imagens transmitidas nas telas só eram vistas com o auxílio de uma placa transparente, que funcionava como filtro. Caso contrário as telas eram aparentemente brancas.

Pufes revestidos com um tecido listrado em branco e preto deixavam a visualização dos filmes mais cômoda e, sendo feitos especialmente para a mostra, exibiam um formato orgânico e ameboide. A experiência era integralizada por um sistema de som pontual que, com o auxílio de uma cúpula suspensa, direcionava o áudio do filme em questão para um ponto exato, o que, teoricamente, faria com que o som ficasse restrito a uma pequena área, não externando para outras áreas próximas.

Ademais, objetos em três dimensões estavam expostos em uma vitrine com formato de escada e protegida por uma cúpula de vidro, acompanhados por gravuras e desenhos distribuídos pelas paredes.

O setor dos **Projetos não realizados** (Figura 10) exibia os rascunhos de desenhos e ideias do diretor. Em um alinhamento equilibrado da exposição com a cenografia, as obras foram fixadas nos telhados de miniaturas inspiradas na cidade de Burbank, onde o diretor nasceu, e estilizadas com tons acinzentados e frios. O ambiente da periferia californiana também está presente em seus filmes, como *O estranho mundo de Jack* (1993), *As Grandes Aventuras de Pee-Wee* (1985) e *Frankenweenie* (1984). A ideia de um bairro em miniatura aparece, também, na maquete utilizada pelos protagonistas do filme *Beetlejuice*.

A iluminação da mostra foi marcada pela baixa luminosidade e focos de luz centrados nos objetos expostos. Em alguns ambientes a utilização de luz negra, UV-A, aliada a penumbra, fazia com que personagens impressos com tinta neon e aplicados nas paredes, brilhassem.



Fig 9. Fotografia da exposição Tim Burton, sala Filmografia, 2016
Fonte <http://www.caseludico.com.br/portfolio/tim-burton/>.

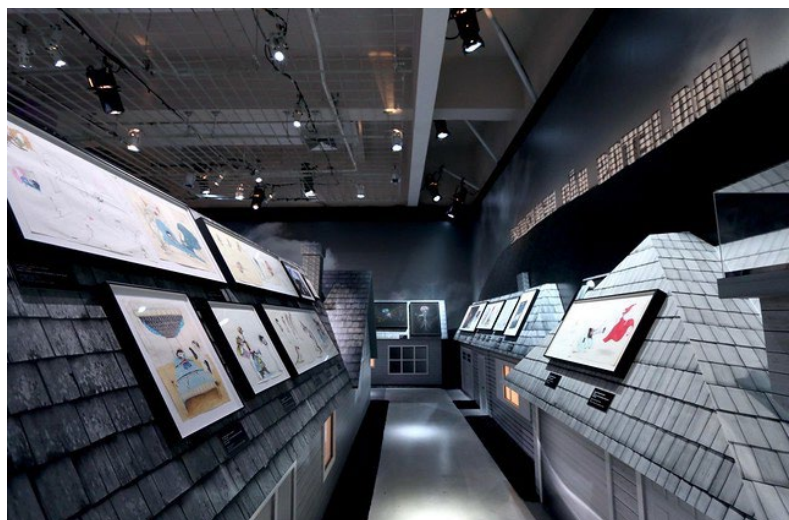


Fig 10. 10 Fotografia da exposição Tim Burton, sala Projetos não realizados, 2016
Fonte <http://www.caseludico.com.br/portfolio/tim-burton/>.

Considerações finais

Enquanto a sacralidade neutra dos ambientes dos museus de arte nega a inserção da cenografia como forma de “proteger” a fruição da obra, os museus de ciência se apoiam na cenografia para tornar sua atmosfera mais sedutora, interativa e educativa. Posicionamento semelhante ao adotado pelo MIS-SP.

Sobre a exposição itinerante de Tim Burton, enquanto o MoMA abandona apenas parcialmente os princípios da Bauhaus, também não promove integralmente a adequação ao tema, as relações entre o objeto exposto e um contexto criado pelo entorno.

A partir da edição parisiense, sediado por uma instituição voltada ao cinema, a montagem começou a ganhar toques cenográficos e a iluminação foi dramatizada, alargando a presença da cenografia dos filmes em um novo suporte.

A edição do MIS-SP propõe uma profunda interligação entre o museu e a obra do diretor, tanto no cinema quanto nas artes plásticas. A cenografia se torna o elo que possibilita o estreitamento da relação com público, ao fornecer inúmeros elementos de identificação entre o mundo das telas e mundo real.

Alguns itens foram criados especialmente para a primeira mostra, ou seja, não vieram como influência dos filmes, como o *Ballon Boy* e o monstro da entrada, porém, a relação com o “mundo de Tim Burton” é palpável.

A cenografia da mostra se pauta no grande peso que os filmes de “terror” possuem na obra do diretor. Mesmo no ambiente Felicidade, filmes com uma direção de arte mais alegre e viva como *Alice no País das Maravilhas*, 2010, e *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, 2003, não foram devidamente representados.

A proibição do museu em registrar imagens diminui, de certa forma, a repercussão da exposição nas redes sociais e a criação de interesse que determinados aparatos cenográficos e objetos poderiam causar em um público não habitual ao MIS-SP.

O integral da montagem transforma objetos em espetáculo a partir da utilização da cenografia. O projeto é grandioso, tem vida própria, tem conteúdo exclusivo e ao mesmo tempo se apoia no estilo do conjunto de obras do diretor. A grande maioria dos objetos expostos eram em duas dimensões, como desenhos e pinturas, que não permitiam interação.

Com a utilização da cenografia em consonância com a expografia, o leque de experiências é alargado. O resultado, segundo o MIS-SP, mais de 150 mil pessoas visitaram a exposição, próximo ao dobro de público de outras mostras, como *David Bowie* em 2014.

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

2 Entende-se a aplicação da cenografia no campo das exposições/museus como os esforços na manipulação do espaço com finalidade de dramatização, contextualização ou reprodução de determinado espaço temporal. Diferindo-se, assim, da expografia, que incorpora elementos ligados a viabilização da exposição dos objetos.

3 A utilização do termo cenografia no campo do cinema não é consensual. O cinema francês, por exemplo, utiliza o termo *décor*; na Itália o termo empregado é *scenografia* (BAPTISTA, 2008, p.113-114). Enquanto no cinema de origem ibero-americano costuma-se nomear direção de arte, o cinema norte-americano, principalmente após a segunda metade do século XX, aplica o termo *production design* (ibid.)

4 Cinema de autor é um termo restritivo utilizado pelos críticos da revista *Cahiers du Cinéma*, para identificar filmes que teriam um único autor responsável por toda a criação artística da obra (TORRES, 2012, p.3)

Referências

- ARAÚJO, Renato Moreira; SOLDAN, Marcello. O cinema Neorrealista italiano e o realismo. In: COLÓQUIO PARA APRESENTAÇÃO DE PRODUÇÕES ACADÊMICAS, 5., 2018, Goiânia. **Anais [...]**. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/971/o/5gt3_ARTIGO_RENATO_OK.pdf. Acesso em: 4 jul. 2020.
- BANTIGNY, Ludivine. La Nouvelle Vague, Un Demi-Siècle De Cinéma. **Vingtième Siècle: Revue D'histoire**, n. 74, p. 154-159, 2002. DOI 10.2307/3771815. Disponível em: www.jstor.org/stable/3771815. Acesso em: 4 julho 2020.
- BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.
- BORDWELL, David. Eisenstein, Socialist Realism, and the Charms of Mizanstsena. In: LAVALLEY, Albert; SCHERR, Barry (org.). **Eisenstein at 100: A Reconsideration**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2001. p.13-37.
- BUTRUCE, Débora; BUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Caixa Cultura RJ, 2017.
- CINEMATECA FRANCESA. **Historique de la programmation**. Paris, 2020. Disponível em: <http://https://www.cinematheque.fr/programmation.html>. Acesso em: 06 julho 2020.
- CINEMATECA FRANCESA. **Tim Burton, l'exposition**. Paris, 2012. Disponível em: <http://https://www.cinematheque.fr/cycle/tim-burton-156.html>. Acesso em: 07 julho 2020.
- GAUDREAULT, André. Theatricality, Narrativity, and Trickality: Reevaluating the Cinema of Georges Méliès. **Journal of Popular Film and Television**, N.I., v. 15, n. 3, p. 110-119, 1987.
- FERNANDES, Gabriel Silva. **Desconstrutivismo e arquitetura pós-moderna: da crítica cultural dos anos sessenta ao espetáculo no século XXI**. 2013. 286 p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2013.
- Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). **Museu em Números**. Brasília: IBRAM, 2011.
- MAGNAVITA, Pasqualino Romano. Arquitetura, cinema, tecnologia e cenografia virtual. **Revista de Arquitetura e Urbanismo**, Salvador, v. 7, n. 2, p. 104-107, 2006.
- MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. Série Princípios. São Paulo: Editora Ática, 1989.
- MARCONDES, Ciro Inácio. TEATRO, CINEMA E INFLUÊNCIA EXPRESSIONISTA EM LIMITE E VESTIDO DE NOIVA. **CASA**, Araraquara, v. 9, n. 1, p. 1-14, julho 2011.
- MAURE, Marc. The exhibition as theatre: on the staging of museum objects. : on the staging of museum objects. **Nordisk Museologi**, Oslo, v. 2, p. 155-168, 1995.
- MENDONÇA, Tânia Mara Quinta Aguiar de. **MUSEUS DA IMAGEM E DO SOM: O DESAFIO DO PROCESSO DE MUSEALIZAÇÃO DOS ACERVOS AUDIOVISUAIS NO BRASIL**. 2012. 448 f. Tese (Doutorado) - Curso de Museologia, Departamento de Museologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2012.
- MOMA. **Tim Burton**. Nova York, 2009. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/313?>. Acesso em: 7 jul. 2020.
- MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (Rio de Janeiro). **MIS/Histórico**. Disponível em: <https://www.mis.rj.gov.br/historico/>. Acesso em: 01 abr. 2020.
- O MUNDO DE TIM BURTON. Direção de Marcelo Cavalieri. São Paulo: Case Lúdico, 2016. (7 min.), sonoro, color. Disponível em: <https://vimeo.com/170468535>. Acesso em: 16 julho 2020.

OLIVEIRA, Roberto A.. Notas Sobre o Cenógrafo Mudo. **Revista Universitária do Audiovisual**, São Carlos, s.p., 15 mar. 2012. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/notas-sobre-o-cenografo-mudo/>. Acesso em: 2 jul. 2020.

ROCHA, Cleomar de Sousa; RODRIGUES, Olira Saraiva; ARAÚJO, Cláudia dos Santos; MARCON, Mary Aurorar da Costa. Cora em Cores. **DAT Journal**, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 86-95, 6 dez. 2019. Universidade Anhembi Morumbi. <http://dx.doi.org/10.29147/dat.v4i3.149>.

SILVA, Michel. O cinema expressionista alemão. **Urutágua**, Maringá, v. 1, n. 10, s.p., nov. 2006.

SILVA NETO, Alceu; ARANTES, Priscila Almeida Cunha. Design expográfico e cenografia: um estudo de caso do Museu Catavento. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 3, n. 23, p. 56-73, dez. 2019.

SEHAYEK, Marnie. The Dark And Distinctive Elements Of Film Noir. In: **The culture trip**. [S. l.], 21 out. 2016. Disponível em: <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/the-dark-and-distinctive-elements-of-film-noir/>. Acesso em: 3 julho 2020.

SEVERO, Luis Fernando. Verdades e Consequências: Influências e Rupturas do Dogma 95 na Era do Cinema Digital. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, XVII., 2016, Curitiba. **Anais [...]**, 2016. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0017-1.pdf>. Acesso em: 5 julho 2020.

TORRES, José Wanderson Lima. Cinema de massa e cinema de autor sob o ângulo da autoria. **e-Com**, Belo Horizonte, v. 1, n. 5, p. 1-9, 2012.

VARGAS, G. P.de. Direção de arte: do cinematógrafo ao cinema digital. **Orson** Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL. Pelotas, v. 4, p. 186-201, 2013. Disponível em: http://orson.ufpel.edu.br/content/04/artigos/o_processo/gilka_vargas.pdf. Acesso em: 03 jun. 2020.

Recebido: 28 de junho de 2020.

Aprovado: 21 de setembro de 2020.

Algumas relações entre design, espaço e mediação

*

Fátima Aparecida dos Santos é Designer (Unesp 1997), Mestre (2001) e Doutora (PUCSP- Comunicação e Semiótica 2007). Estágio pós doc Università Degli Studi di Torino, CIRCE- Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Comunicazione sob supervisão do prof. Máximo Leone. Professora do Departamento de Design/ Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Professora Permanente do PPGDesign na linha de Design Espaço e do PPG Artes Visuais na linha Mediação e Imagem Visualidade e Urbanidade.
<designerfatima2012@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-1009-8235

Resumo A linha de pesquisa Design, Espaço e Mediações, vinculada ao PPG Design da UnB, propõe reflexões voltadas ao cotidiano e à configuração do espaço compreendendo seus aspectos culturais. Considera-se o campo do design em fricção com territórios, com os modos de vida e ações políticas. Os aspectos culturais e ecológicos são base para estudos do design enquanto linguagem. Pensa-se a cidade em sua multiplicidade de territórios, também como espaço construído e imaginado, lugar da cristalização de velhos modelos e hábitos, no qual reside a disponibilidade para o sonho, a inovação, a utopia, abordados na linha a partir das fricções entre poética, design e espaço urbano. Considera-se ainda o papel educativo de tal linguagem modelar, as diversas possibilidades de informar disponíveis na urbe e que podem ser potencializadas por artefatos de design. Assim pretende-se uma cidade cujos artefatos de design, sistêmicos, formais, sinaléticos busquem o processo de emancipação e coparticipação educativa.

Palavras chave Design, Território, Educação, Espaço, Escritura.

Marisa Cobbe Maass é Professora do Departamento de Design da Universidade de Brasília desde o ano 2000 e Pesquisadora no PPG Design desde 2013, atuando na linha de pesquisa Design, Espaço e Mediações. Graduada em Arquitetura e Urbanismo, Mestre em Teoria e História pela UnB e Doutora em Teoria, história e Crítica, com estágio na Universidade de Paris 1, Sorbonne. Concluiu o Pós-doutoramento no Núcleo de Educação Artística, do Centro de Investigação em Artes e Design e Sociedade na Belas Artes da Universidade do Porto em 2017. Lidera o Grupo de Pesquisa Design Educação desde 2017. <mmaass@unb.br>
ORCID: 0000-0001-7640-9927

Rogério Camara é Graduado em comunicação visual pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1990), mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1999) e doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2004). Professor da Universidade de Brasília. Tem experiência profissional nas áreas de Design e Educação. Participa como docente do Programa de Pós-graduação em Artes e do PPGDesign, ambos da Universidade de Brasília. Realiza pesquisas sobre as relações entre escrita e cidade com ênfase na poesia visual e nas novas tecnologias. <rogeriojcamara@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-1590-4948

On relations between design, space and mediation

Abstract *The research area Design, Space and Mediations, linked to the Postgraduate Program in Design of the University of Brasilia, proposes reflections on daily life and the configuration of space understanding its cultural aspects. The field of design is considered in friction with territories, with lifestyles and political actions. Aspects of cultural and ecological systems are the basis for studies on design as language. The city is thought on its multiplicity of territories, also as a constructed and imagined space, place of crystallization, old models and habits, in which lies the availability for dream, innovation, utopia, addressed in the research area by frictions between poetics, design and urban space. The educational role of such language mould is considered, as well as the different possibilities of information available in the city, that can be enhanced by artifacts. Thus, cities are viewed with its design artifacts, as a systemic, signaling and formal structure, seeking the process of emancipation and educational co-participation*

Keywords *Design, Territory, Education, Space, Writing.*

Algunas relaciones entre diseño, espacio y mediación

Resumen *La línea de investigación Diseño, Espacio y Mediaciones, vinculada al Programa de Posgrado en Diseño de la Universidad de Brasilia, propone reflexiones centradas en la vida cotidiana y la configuración del espacio, incluyendo sus aspectos culturales. El campo del diseño se considera en fricción con los territorios, con las formas de vida y las acciones políticas. Los aspectos culturales y ecológicos son la base de los estudios del diseño como lenguaje. La ciudad es pensada en su multiplicidad de territorios, también como un espacio construido e imaginado, un lugar de cristalización de viejos modelos y hábitos, en el que reside la disponibilidad para el sueño, la innovación, la utopía, abordada en la línea de las fricciones entre poética, diseño y espacio urbano. También se considera el papel educativo de dicho lenguaje modelo, las diversas posibilidades de información disponibles en la ciudad que pueden ser potenciadas por artefactos de diseño. Así, se pretende una ciudad como una estructura sistémica, señalizadora y formal, buscando el proceso de emancipación y coparticipación educativa.*

Palabras clave *Diseño, Territorio, Educación, Espacio, Escritura.*

Introdução

Em sua descrição, a linha de pesquisa *Design, Espaço e Mediações*, vinculada ao PPG Design da UnB, se propõe a reflexões sobre o papel do design para a compreensão dos mecanismos constitutivos do espaço, dos processos de transformação dos hábitos. A linha se volta às questões fundamentais do campo da cultura pela mediação tecnológica, social, comunicacional, artística e analisa os desafios da introdução de suportes, canais e modelos de mediação para o exercício ativo da cidadania. Para tanto, vem sedimentando, nos últimos anos, pesquisas voltadas às trocas culturais e à lógica de organização, assim como à criação, produção e pensamento sobre diversas formas inscrições e cartografias urbanas. Considera-se o campo do design em fricção com o território, com os modos de vida e ações políticas, o que implica sobre o hábito, sua generalização e mecanismos de emergência, o que toca a semiótica em sua vertente pragmática.

Neste texto, apresenta-se a confluência das pesquisas sobre Design, Espaço e Mediação especificamente pelo viés da Semiótica da Cultura, dos processos comunicacionais e da relação entre Poética, Estética e Educação. Criar artefatos para a vida, sejam eles em quais linguagens e processos forem, provoca uma modelização no espaço, cria territórios e pertencimentos.

Os aspectos culturais e ecológicos são base para estudos do design enquanto linguagem. Pelo prisma semiótico é possível afirmar que criar artefatos para a vida, sejam eles em quais linguagens e processos forem, provoca uma modelização no espaço. Aqui, entende-se a linguagem como sistema estruturado de signos e o termo modelização, a partir da perspectiva da semiótica da cultura:

A cultura como um sistema baseado, em última análise, em uma língua natural (é o que significa o termo “sistemas modelizantes secundários”, que contrasta com o “sistema primário”, isto é, a língua natural) pode ser considerada como uma hierarquia de sistemas semióticos que se correlacionam em pares. Essa correlação entre eles se realiza, em grande medida, por meio da conexão com o sistema da língua natural. (MACHADO, 2003, p. 123)

Assim, os aspectos culturais e ecológicos são a base para estudos do design enquanto sistemas de signos que geram semioses e de algum modo modelizam e são modelizados. Neste sentido, talvez em uma perspectiva histórica, o que se poderia pontuar como uma adaptação ergonômica e cognitiva de signos e objetos em uma perspectiva semiótica realiza-se por meio da semiose de signos no espaço, a forma, além de seguir a função, gera uma cadeia de semioses que delineia outras formas e funções num processo espiral que permite pensar a cidade enquanto camadas acentradas de processos signos disparados por diferentes agentes e forças.

Pensa-se a cidade em sua multiplicidade de territórios e de agenciamentos. A cidade como espaço construído e persistente, mas também imaginado, lugar da cristalização de velhos modelos e hábitos, no qual reside a disponibilidade para o sonho, a inovação, a utopia. Procura-se observar, por processos abduativos, sistemas de signos capazes de compreender os espaços de vida e suas relações.

Nas investigações empreendidas, o território pode ser considerado como o lugar da ação individual ou como o lugar da ação do grupo. Em Agamben (2013, 2015), Gibson (1985) e Uexkull (2004) o termo território define o lugar no qual determinado ser vivo consegue estabelecer sua linha de influência, de ação, de crítica e, portanto, de modelação, transformação e pertencimento. Sendo assim um dado espaço pode conter diversos territórios agenciados por diversos grupos que podem ou não dialogarem, permitindo a emergência de choques culturais, de enfrentamentos linguísticos modelizando comportamentos, comunicações e a produção de artefatos.

A questão utópica é abordada na linha a partir das fricções entre poética, design e espaço urbano. A poesia e arte visual como potência para influenciar novas leituras, percepções e usos da cidade, mas que pode ser observada em ações de diversos coletivos no Brasil.

Considera-se ainda o papel educativo de tal linguagem modelar, as diversas possibilidades de informar disponíveis na urbe e que podem ser potencializadas por artefatos de design. Segue-se, portanto, o entendimento da cidade e seus territórios a partir de uma dialética educacional e política. Defende-se o papel da comunicação para a educação, saltando de uma educação voltada à recepção para um projeto de educomunicação coparticipante e dialético. Assim pretende-se uma cidade cujos artefatos de design digitais, visuais, sistêmicos, formais, sinaléticos busquem o processo de emancipação e coparticipação educativa.

A linha de pesquisa *Design, Espaço e Mediação* se viu potencializada em função da localização da Universidade de Brasília, componente da cidade de Brasília desde o projeto de Lúcio Costa. A relação entre a vida ordinária desenvolvida sob o experimento mais ambicioso em termos de urbanismo de toda a história do Brasil, resultando em formalismo científico e planejamento funcionalista, torna-se um arcabouço inesgotável de objetos de pesquisa. As modelizações ocorridas do urbano para a cidade, da cidade para os territórios e a mediação destes por meio dos processos criativos e metodológicos do design podem contribuir na construção de conhecimento neste campo.

Em 2017 Brasília tornou-se Cidade Criativa do Design, reconhecimento dado pela UNESCO. O que gera um questionamento de partida, capaz de influenciar o campo de investigação de pesquisadores em design e áreas correlatas: como uma cidade pode ser espaço de criação em maior ou menor grau? O que faz de uma cidade uma cidade criativa? Tal resposta pode residir no entendimento da relação entre permanência e liberdade em determinados sistemas semióticos. Um sistema semiótico se faz diante de processos de modelização bem como semioses promovidas pelos proces-

sos de mediação entre signos componentes de tal sistema. Tal explicação embora calcada no pensamento semiótico é também aplicável aos sistemas compostos por artefatos de design. É como a fina relação de influência que permite que o projeto das estradas e ruas comunique e forneça elementos para o design dos meios de transporte e automóveis e, esses por sua vez, interfiram também no espaço interno de veículos bem como design das paradas de ônibus. Tal sistema constitui um feixe de linguagens e modelizações de elementos de design.

Cidade como sintaxe, cidade como feixe...

A cidade como mídia, como discurso, como paisagem, como suporte para a discussão literária, ou ainda, a cidade como metáfora, fez e faz parte dos estudos do design, da arquitetura, da comunicação e dos estudos Semióticos. De Benjamin (2012) à Lotman (2000), passando por Simmel (2005), das discussões teóricas iniciais às atuais, é, por excelência, no espaço urbano que os jogos sociais e culturais desenvolvem seus processos e, portanto, acontecem.

Walter Benjamin e George Simmel falam de percepções e modelizações em cidades, ambos versam sobre um outro tempo, mas cujos desafios continuam sendo enfrentados ainda hoje. Se o Flaneur (BENJAMIN, 2012, p. 654) era o sujeito que se sentia esvaziado de função estética e política e a quem restava o espetáculo da praça pública, das multidões e o entorpecimento das vitrines, hoje tem-se os Flaneurs que vagam pela cidade sem a percepção da sua concretude guiados por artefatos digitais mediando o contato com o ambiente, mas também reduzindo as possibilidades de encontros sensíveis.

O estar sozinho na multidão de Benjamin, imortalizado na figura do Flaneur da poesia de Baudelaire, é em uma aproximação literária com o texto escrito décadas antes por Simmel (2005, p.579), resultado de um distanciamento, automatização e objetividade presentes no espaço urbano ocorrido em função do afastamento produtor x consumidor. Simmel (*op. cit*) pergunta onde as pessoas indagam sobre a sua interioridade na cidade, onde o corpo da cultura indaga sobre a sua alma?

Portanto esse feixe de linguagens e mediações a que se nomeia como cidade é também uma força coercitiva sobre comportamentos livres, Simmel (2005, p. 580) afirma que caso todos os relógios de Berlin se desarranjassem, gerando atrasos variados, por algum motivo, tais diferenças ainda que em poucos segundos geraria um caos tão grande na cidade se expandiria como uma cadeia trágica de acontecimentos por muito tempo. Assim o tempo é um fator de modelização da cidade e dos projetos que fazem dela palco da sua existência e expressão.

A cidade se constitui do engendramento dos seres e mecanismos que vivem e interferem nela. Viver em uma cidade é sujeitar-se ao seu tem-

po, aos seus faróis, ao controle de tráfego. Sistemas como o *Google maps* precisam o tempo de deslocamento a partir dos elementos que definem a mecânica da cidade e dos registros de hábitos pessoais.

Assim, a cidade que é objeto de estudo de geógrafos, sociólogos, urbanistas, antropólogos e ecologistas deve ser defendida também como campo de estudo do Design. Defender que as pesquisas em design podem ter a cidade como objeto e tem exigido esforço, empenho e coragem, uma vez que a tal transdisciplinaridade não é bem vista nem aceita nos principais veículos de comunicação científica.

As pesquisas em design no Brasil sofrem desde a implantação da primeira graduação da área na década de 60 a influência das práticas anglo-saxônicas de pesquisa que preconizam a investigação a partir de modelos controlados com a expectativa de validação de resultados conformados com bases estatísticas sólidas. Já a cidade escapa de tal método porque tem uma complexidade que por vezes é impossível de ser reduzida a um modelo de laboratório. Mesmo a cidade de Brasília construída sob a égide funcionalista hoje não pode mais ser pensada a partir de laboratórios. Por isso, na linha Design, espaço e mediação, parte das pesquisas tem como aporte teórico a semiótica da cultura. Tal fundamentação parte da premissa que só a experiência em campo, com pleno funcionamento de todos os elementos constituintes, permite aproximação com o fenômeno a ponto de superar configurações *apriorísticas* ou mesmo impostas por força da autoridade de determinado método.

Assim, a dificuldade de se ter a cidade enquanto objeto de estudo semiótico reside no fato de ela não ser redutível a um único sistema, a uma única matriz geradora de textos. A cidade se estabelece como um feixe de textos complexos no qual eixos, coordenadas e abscissas se inter-relacionam para dar os aspectos e leituras que possíveis do ambiente urbano.

A cidade não pode ser considerada como um palco livre, isento ou como um ponto zero da história, é um cenário no qual diversas narrativas se desenvolveram, geraram informações, textos e cultura, que corroboram para os acontecimentos atuais e futuros. Pensar os sistemas urbanos requer o esforço de entender a cidade como o resultado de fluxos de pessoas e os mecanismos de geração de significados presentes em tais fluxos migratórios (cultura, vocabulário, vestimenta, gestos e por quê não na linguagem verbal?). Os fluxos migratórios por sua vez também geram tensões, confrontos semióticos de partida como a definição de línguas oficiais.

Portanto, sabe-se que as investigações pretendidas na linha Design, Espaço e Mediações não se limitam a um horizonte imediato com resposta pronta, pelo contrário, instigam os pontos já elencados e os ampliam ao se considerar a eleição da cidade como o espaço no qual as dinâmicas, os processos e as representações acontecem. A diferença do estudo proposto é, portanto, considerá-lo diante das conexões e complexidades passíveis de mapeamento. Mais do que mapear pretende-se uma cartografia dinâmica, capaz de inserir a questão também do tempo ou dos vários tempos deste espaço.

Quando uma cidade perde a sua capacidade de manter e atrair pessoas ela deixa de existir. Assim, a palavra manter, abre caminho para a inserção da palavra tempo, o tempo de permanência das pessoas sobre aquele espaço é o elemento chave para compreender como ele ganhará significado. Em outras palavras é a expectativa de permanecer que gera a força motriz para transformar um espaço em ambiente qualificado e tal qualificação é a geradora de significados para um grupo. Outro elemento chave é que tal qualificação do espaço que o transforma em ambiente se dá pelos modos de operação presentes nos sistemas semióticos urbanos.

Os sistemas semióticos urbanos são aqueles que traduzem ou auxiliam na transcodificação do espaço urbano. Eles estão dispostos em vários níveis conforme o envolvimento e imersão do usuário da cidade, são artefatos em linguagem formal, digital e visual porque é neste fazer que reside a expertise da construção de interfaces e portanto, do design. Os sistemas arquitetônicos, de sinalização, os mobiliários urbanos, os *games* sobre cidade, as redes cidades inteligentes são exemplos de como tais fazeres são conjuntos e sistemas de signos que permitem interpretar e entender determinado espaço, participar ou ser repelida dele.

Quando se pensa em como os sistemas semióticos urbanos são necessários para abarcar a criação, observa-se que o mecanismo de se abrir e se fechar para as informações, gera a proteção de determinadas estruturas que emergem ou explodem quando friccionadas por um florescimento econômico ou social. Em Brasília, começa-se a perceber tal funcionamento a partir do tombamento do chamado Plano Piloto e os enfrentamentos decorrentes dessa proteção. Em 2008, por exemplo, ouve um embate sobre a instalação ou não de uma cerca de proteção em meio ao Eixo Norte-Sul, via expressa que corta a cidade de uma extremidade a outra, e tem velocidade de 80km por hora. Em vários pontos dessa via tem ocorrido atropelamentos e mortes de pedestres que insistem em atravessar mesmo com a alta velocidade dos veículos. Mesmo diante de tamanha tragédia não foi possível agregar elementos de proteção ao pedestre à via em função do tombamento.

Em outras cidades é possível observar a cidade alegórica sobreposta por mecanismos informacionais e sistemas de transportes. Veneza, a despeito de toda diversidade e fluxo, tem um sistema de transporte organizado. A cidade sobrepõe aos velhos canais a força de um diagrama pelo qual de forma lógica navegam as barcas que compõem o sistema de transporte público. Trata-se de um feixe de designs que agrega bilheterias, bilhetes, plataformas flutuantes, barcas, barqueiros, anúncios internos, sistema de informação digital com previsão justa de horários em cada plataforma. E o sistema de transporte é um dos componentes da cidade no qual se observa a conexão entre a cidade alegórica, tombada e as necessidades contemporâneas. Em outra camada, na mesma Veneza, uma simples caminhada revela textos que foram escritos em um outro tempo, diante de outros desafios e que realmente sobreviveram no tempo e no espaço porque conseguiram manter seus significados ou ser suporte de novas informações. Quando se olha para o diagrama disponível no sistema de transporte em Veneza (San-

ta Lúcia, San Marco, etc.) percebe-se uma fusão do tempo, os velhos canais, as gôndolas e seus gondoleiros, os velhos palacetes com diferentes informações sobre o nível das águas, convivendo com rotas específicas das barcas que carregam passageiros e levam para a ilha tanto em percurso quanto em tempo o funcionamento das linhas de metrô presentes em qualquer grande cidade do mundo. Neste caso é o presente, que um dia foi futuro, interferindo numa estrutura alegórica de passado.

Trata-se de um jogo temporal estabelecido na atualidade mas que permite, através dos signos disponíveis em um dado espaço, navegar no tempo e nas intenções dos autores dos textos arquitetônicos urbanos, isso acontece também em Brasília, apesar da janela temporal menor, se consegue perceber como, por vezes, existe um saudosismo em relação ao passado, neste caso, de novo tais heterotopias levam não somente para a percepção de como o presente foi planejado ou pensado no passado, mas também como o passado emerge como texto cultural contemporâneo.

As pontuações e exemplos em Brasília e em Veneza permitem pontuar brevemente neste artigo de apresentação algumas premissas das pesquisas que relacionam o design, a cidade, as mediações possíveis e a semiótica como uma das mediações trabalhadas na linha de pesquisa. Continuando ainda com o argumento do design como feixe de linguagens, outro paradigma defendido na linha de pesquisa é a construção de uma investigação no qual o design é tratado como princípio mediador da educação estética.

Design e educação estética

Entende-se design como algo maior e mais complexo do que o traçar linhas sobre o papel. Trata-se da articulação de feixes de linguagens que devem abrir e manter um diálogo com o palco onde ele acontece: a cidade, tendo como articulador o usuário e promovendo assim uma ação dialética, emancipadora, educativa e propositiva de novas possibilidades de viver.

Esta articulação induz a reflexões acerca da inclusão de conteúdos de design na formação de professores do Ensino Básico Público brasileiro (fundamental e secundário), tendo como ponto de partida as possibilidades de interfaces entre as artes visuais e o design que ocorrem nas disciplinas de artes visuais, com um recorte direcionado ao ensino secundário.

A formação de professores traz desafios cada vez maiores em face dos avanços tecnológicos e das mudanças pelas quais as gerações estão experimentando, cada vez mais rápidas, nas últimas quatro décadas, onde o modo de viver, a relação com a natureza, o tempo de vida, e referências culturais basilares foram alteradas. (SERRES, 2012) O design surge como um campo de observações muito rico em vista da sua ubiquidade e transversalidade, e cerca a todos que vivem no meio urbano. Interage com as outras áreas tanto das artes e da cultura, quanto de física, matemática, biologia, ecologia e outras. Algo muito sedutor, para os professores e estudantes.

Basta olhar para o lado e já se tem material de estudo: objetos e sistemas que trazem em si valores de diversas naturezas. O ambiente que promove “a 'intimidade' entre os saberes curriculares e a experiência social que os educandos têm como indivíduos” (FREIRE, 1996,p.30).

Ao lado disso, o design tem o poder de transcender os aspectos prático-necessários e adentrar a esfera do artístico. E que mundo é esse que a obra de arte instaura? É o mundo da imaginação. Da riqueza interior e das experiências vividas de cada um. Um mundo de diálogos reflexionantes.

Uma obra de arte precipita a reflexão sobre a vida. Sobre a vida do próprio homem. Produz momentos de promessa. Uma das noções que Paulo Freire discute no seu livro *Pedagogia da Autonomia* é a noção de inacabamento do ser: O ser humano como alguém que está em constante processo de invenção e reinvenção de si mesmo. E a educação pela arte é uma oportunidade, uma janela que se abre nesse processo. O educador está no papel de estimulador de descobertas. Paulo Freire formulou a pedagogia da autonomia, em um contexto de educação de jovens e adultos e alfabetização de adultos, no Brasil, na década de 70. Freire propõe o diálogo a partir das subjetividades. Ele afirma: “A autonomia torna o sujeito alguém capaz de transformar sua própria existência. De recriar-se.”

Também neste espaço, surgido da lacuna entre design e artes visuais, que observamos existir um campo de reflexão importante.

Heiddegger, em *A origem da obra de arte*, fala sobre a experiência estética: “A obra de arte instaura um mundo”. O mesmo pode-se dizer do valor estético do design que cria a oportunidade do diálogo, da intersubjetividade, da convivência. Estar diante de uma obra poética, faculta o encontro, a troca, o compartilhamento de olhares. Os utensílios, apesar da sua vocação para o uso, têm um potencial que extrapola a funcionalidade (WILLIAMS, 2009). A partir da prioridade que é dada aos aspectos na constituição do objeto, “em certos projetos, o que ocorre, é que o componente artístico fica tão grande em relação aos outros que passa a dominar a percepção que o sujeito faz do objeto” (BOMFIM, 1998: 16).

O foco aqui é principalmente a experiência estética e como esta experiência pode se dar trabalhando com suportes em design e artes visuais em diálogo. Interessa discutir a importância da formação de um olhar reflexivo voltado para a construção da autonomia, com o rebatimento da dimensão estética como fator qualificador, ou seja, fator de emancipação. Questão relacionada com o papel fundamental da arte como eixo aglutinador, permeando o dia a dia do cidadão, e no nosso caso, do estudante, para quem, muitas vezes o repertório dos museus está demasiado desconectado da sua realidade, principalmente no Brasil, um país com tantas desigualdades sociais e onde ainda existem museus restritos, na sua maioria, aos grandes centros. O Brasil é um país que valoriza pouco seu patrimônio histórico/ artístico/ cultural. Portanto, faz-se necessária a visão da importância da educação estética como estrutura para a leitura poética de mundo sem depender de tutela, ampliando a capacidade de expressão artística, de reinvenção de si mesmo, do sonho e da proposta de um mundo novo. Sob

esta ótica, Clement Greenberg afirma que: “Ao transcender a esfera pessoal, a arte e o gosto não se apartam consequentemente da 'vida', do restante da experiência, ou seja, da experiência não estética. A ampliação e o aprimoramento continuado do gosto de um indivíduo em qualquer direção demandam – ao que parece – que ele amplie e aprimore seu sentimento pela vida de modo geral” (GREENBERG, 2002,p.59).

A atitude estética, no contexto da formação, instaura no sujeito a consciência da alteridade. Essa consciência se dá na partilha do sensível, que é o papel da estética. Isso acontece precisamente nos momentos de diálogo que surgem a partir da experiência estética que disparam processos de reflexão e se tornam valiosos momentos para o aprendizado humanístico. E a instalação deste ciclo é o grande fator motivador da ampliação continuada do gosto. Esta ampliação traz um crescimento das possibilidades de identificação e apreciação do artístico no cotidiano e aproxima os objetos passíveis de um olhar crítico, afirmando a presença da poesia nos mais variados contextos.

A educação estética é parte importante na criação de uma consciência política, consciência cidadã, porque traz consigo o conceito de compartilhamento. Reciprocidade. Ajuda a entender os mecanismos que expressam o coletivo e o particular e as diferenças entre essas instâncias, e a possibilidade de interagir com o mundo, cientes do seu papel social. A democracia é construída com pessoas que têm essa consciência. Esses valores estão na base da formação, para que os atores possam efetivamente agir em sociedade com essa consciência da importância do trabalho para o bem coletivo. Carlos Vergara fala sobre o papel do artista, que é o de transformador de olhares prosaicos em olhares poéticos. No universo da escola, o professor faz esse papel. (2009)

No Brasil, em relação à legislação, o design encontra-se contemplado nas documentações do Ministério da Educação, como conteúdo associado ao ensino das artes. (LINGUAGENS Códigos e suas Tecnologias, 2008)

O fato de não haver formação para os professores do ensino básico nesta área faz com que este passo, que já tinha sido dado em termos de legislação, não se concretize na prática de modo pleno e traz como consequência a ausência de professores de ensino médio com esta formação específica.

Assim, existe uma expectativa e uma possibilidade de atuação, mas não existe a formação correspondente para os professores hoje no Brasil.

Os professores do ensino básico e médio no âmbito das artes têm formações específicas apenas nas áreas de Artes Visuais, Música e Artes Cênicas.

As escolas superiores de design, tem sua formação fortemente direcionada para a tecnologia e formação profissionalizante (bacharelado) direcionada para a atuação no mercado. (COUTO, 2008)

Existem algumas raras exceções de professores de artes visuais que tem o curso de bacharel e design com dupla formação em Artes Visuais — Licenciatura e que optam pela docência para obter uma estabilidade financeira que os estúdios não dão.

Apesar disso, os professores de ensino médio, utilizam muitos conceitos e conhecimentos específicos de design nas suas aulas, pela atualidade e apelo que o design exerce, baseando-se em conhecimentos adquiridos fora dos cursos de formação de professores (formalmente ou não). O design historicamente tende a assumir esse papel de agente catalisador para reunir arte, tecnologia e ciência.

Considerações Finais

Neste texto foram apresentados dois eixos paradigmáticos das pesquisas desenvolvidas na linha Design, Espaço e Mediação. Atualmente a linha conta com cinco pesquisadores e, além dos eixos apresentados, considera: as questões sociológicas advindas da relação entre cidade, projeto, tombamento e contemporaneidade; Os territórios formados pelas inscrições urbanas e as poéticas que se derivam a partir de tais gestos, implicando em criações utópicas e distópicas, trabalhando com pontos de influência e linhas de fuga nos processos de "*fazimento*", para usar um termo de Darcy Ribeiro; Os imaginários urbanos suscitados pela cidade e sua atmosfera, às percepções dos grupos sociais dos territórios que compõe a cidade bem como quais vias e formas tais percepções têm para se expressar; Por fim, as mediações e as redes sociais que desenham a cidade virtual e seus desdobramentos físicos também são abordadas.

Desde o surgimento do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília observou-se a força e a necessidade da existência de uma linha de pesquisa que desse conta das fricções ocorridas em uma cidade com expressões e modos tão particulares quanto Brasília e ainda como estar neste lugar, neste momento histórico, impacta e permite gerar conhecimento em design.

Na primeira configuração do programa a abordagem de tal tema estava difusa entre as duas linhas de investigação, Design de Informação e Design Sociedade e Cultura. Após a avaliação do primeiro quadriênio, implementou-se a organização de fóruns de discussão nos quais foi observado que tanto as pesquisas docentes quanto discentes apresentavam forte aproximação com as questões relacionadas ao Design enquanto mediador do espaço urbano, dos diversos territórios manifestos neste e, portanto, da formação disso que se reconhece como cidade. Assim, foi possível reorganizar o Programa de Pós-Graduação, aglutinando em uma só linha as pesquisas que tinham seus eixos norteadores direcionados para a cidade, os processos de mediação, de emancipação e o olhar para um conjunto de fatores que operem como promotores de bem-estar sendo os territórios que compõe a cidade os palcos nos quais tais processos se manifestam.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **O aberto: o homem e o animal**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- AGAMBEN, Giorgio. **Meios sem fim: notas sobre a política**. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2015.
- BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: un poeta lirico nell'età del capitalismo avanzato**. Cura di Giorgio Agamben, Barbara Chitussi, Clemens-Carls Härle. Vicenza: Neri Pozza. Col. La quarta prosa, 2012.
- BOMFIM, Gustavo. **A. Ideias e formas na história do design: Uma investigação estética**. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 1998.
- COUTO, Rita M. S. **Escritos sobre ensino de design no Brasil**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2008.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia, saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIBSON, James J. **The ecological approach to visual perception**. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher, 1986.
- GREENBERG, Clement. **Estética doméstica – observações sobre a arte e o gosto**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- LINGUAGENS Códigos e suas Tecnologias/ Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008. v.1
- LOTMAN, Yuri. **La Semiosfera I, II, III**. Madrid: Cátedra, 2000.
- MACHADO, Irene. **Escola de semiótica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2000.
- SANTOS, Milton. **Técnica, espaço e tempo: globalização e meio-técnico científico informacional**. São Paulo: Hucitec. 1997.
- SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Bertrand do Brasil/ Grupo Record. Rio de Janeiro: 2012.
- SIMMEL, George. As grandes cidades e a vida do espírito in **Mana**- vol.11 no.2 Rio de Janeiro: 2005.
- UEXKÜLL, Thure Von. A teoria da umwelt de Jakob von Uexküll. In **Galáxia**. São Paulo: Educ, p. 19-48, 2004.
- VERGARA, Carlos. in **A obra de Arte**. Direção: Marcos Ribeiro. Brasil: 2009 (70 min).
- WILLIAMS, Gareth. **Telling Tales: Fantasy and fear in contemporary design**. London, V&A Publishing, 2009.

Recebido: 05 de março de 2020.

Aprovado: 20 de junho de 2020.

Daniela Fávaro Garrossini, Fátima Aparecida dos Santos,
Beatriz Melo Franco Nery *

BRASÍLIA IMAGINADA: a cidade representada por meio dos seus processos simbólicos

*

Daniela Fávaro Garrossini é Professora da Universidade de Brasília, no Instituto de Artes, Departamento de Design, Coordenadora da Pós-graduação em Design da Universidade de Brasília, Doutora em Comunicação pela mesma universidade. Fez seu pós-doutoramento no Centro de Estudos Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL) (2015-2016). Participa do grupo de pesquisa Compolíticas, do Grupo de Trabalho em Tecnopolítica FLACSO, da Rede Internacional Tecnopolítica: Redes, Poder e Ação Coletiva. É professora visitante na Universidade de Sevilla (Espanha), Representante do Brasil da Vocal de comunicação da União Latina de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura (ULEPICC FEDERAL). É diretora da Revista Redes.Com.

<daniela.garrossini@gmail.com >

ORCID: 0000-0003-4031-4840

Resumo Pretende-se no estudo que se apresenta, a partir da metodologia criada por Armando Silva (2006) para a composição simbólica das “Cidades Imaginadas”, investigar as semelhanças e diferenças entre a cidade midiaticizada e a cidade vivida e percebida por seus moradores. A pesquisa tem enfoque no espaço urbano desde uma perspectiva do cidadão, onde o imaginário se impõe a princípio como um conjunto de imagens e signos, de objetos do pensamento e vida cotidiana, cujo alcance e coerência podem variar e cujos limites de redefinem sem cessar. Partimos deste ponto de vista por compreender que é imprescindível começar a pensar sobre a lógica da comunicação, a cidade e a cidadania a partir de outros parâmetros que não o paradigma distributivo e eficiente ou abordagens tradicionais, definindo uma agenda e linhas de desenvolvimento de pesquisa e intervenção social baseadas na linguagem de seus cidadãos e na demanda pelo comum.

Palavras chave Cidades Imaginadas, Memória, Cultura, Processos Participativos.

Fátima Aparecida dos Santos é Graduada em Design (programação visual) pela UNESP- Bauru em 1997, Mestre em Comunicação e Semiótica pelo PPG-COS da PUC_SP, Doutora em Comunicação e Semiótica pelo PPGCOS da PUC_SP. Estágio Pós Doc na Università Degli Studi di Torino - Depto Filosofia da Educação/ CIRCE - Semiótica (2016/2017). Professora Associada do Departamento de Design(UnB). Atua no curso de graduação de Design, no Programa de Pós-Graduação em Arte e no Programa de Pós-Graduação em Design da UnB. Vice-Coordenadora do GT Semiótica da Comunicação na Sociedade Brasileira de Ciências da Comunicação. Diretora do Instituto de Arte - UnB 2018 - 2022.

<designerfatima2012@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-1009-8235

Beatriz Melo Franco Nery é Graduada em Design (programação visual) pela Universidade de Brasília, Mestranda em Design pela mesma universidade. Participa do grupo de pesquisa LabUrb Design-UnB e desenvolve suas pesquisas desde 2016 no tema Imaginários Urbanos.

<beatrizmfnerly@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-0486-8267

BRASÍLIA IMAGINED: the city represented through its symbolic processes

Abstract *It is intended in the present study, stemming from the methodology created by Armando Silva (2006) for the symbolic composition of “Cities Imagined”, to investigate the similarities and differences between the city portrayed in media and the city as it is lived and perceived by its residents. The research is focused on urban space from the citizen’s perspective, where the imaginary is imposed, at first, as a set of images and signs, of thought objects and everyday life, whose reach and coherence may vary and whose limits do not cease to be redefined. We begin from this point of view for understanding it is essential to think about the logics of communication, city and citizenship using parameters other than the distributive and efficient paradigm or traditional approaches, and so define an agenda and lines of research development and social intervention based on the language of its citizens and the demand for the common.*

Keywords *Cities Imagined, Memory, Culture, Participative Processes.*

BRASILIA IMAGINADA: la ciudad representada a través de sus procesos simbólicos

Resumen *Se pretende en el presente estudio, a partir de la metodología creada por Armando Silva (2006) para la composición simbólica de “Ciudades imaginadas”, investigar las similitudes y diferencias entre la ciudad mediatizada y la ciudad vivida y percibida por su población. La investigación se centra en el espacio urbano desde la perspectiva del ciudadano, donde el imaginario se impone en un primer momento como un conjunto de imágenes y signos, objetos de pensamiento y de la vida cotidiana, cuyo alcance y coherencia pueden variar y cuyos límites se redefinen sin cesar. Partimos de este punto de vista entendiendo que es fundamental empezar a pensar en la lógica de la comunicación, la ciudad y la ciudadanía desde otros parámetros que el paradigma distributivo y eficiente o los enfoques tradicionales, definiendo una agenda y líneas de investigación y intervención social para el desarrollo, basada en el lenguaje de sus ciudadanos y la demanda de lo común.*

Palabras clave *Ciudades imaginadas, Memoria, Cultura, Procesos participativos.*

Introdução

As cidades são, por excelência, os lugares nos quais as trocas culturais podem ser observadas com maior vigor, sua geografia, e lógica de organização são variáveis e inextricáveis. Para Lefebvre (2012, p.24) O tecido urbano pode ser descrito mediante a utilização do conceito de ecossistema, unidade coerente constituída em torno de uma ou várias cidades, antigas ou recentes. Salienta ainda que a cidade é o suporte de uma forma de vida. Já Agamben (2015, p.13) define forma-de-vida ou Bios como uma vida que jamais pode ser separada de sua forma, uma vida na qual jamais é possível isolar alguma coisa como uma vida nua Zoé. Logo na contemporaneidade a vida humana como conhecemos na Terra é a vida na cidade, e esta por sua vez está atrelado de alguma forma com o urbano, ou seja, um ambiente conformado pela tecnologia e pela técnica (SANTOS, 1985). A cidade é também o lugar das conexões entre grupos evidenciadas pelos processos comunicativos e pela emergência dos signos novos. Tais aspectos de criação, uso e troca de informação no ambiente urbano são objeto de estudo da Semiótica da Cultura (LOTMAN, 1996) e, por meio dela, é possível analisar as relações estabelecidas entre os componentes de uma ecologia urbana. Desta forma, compreende-se que a cidade é o espaço qualificado a partir dos seus usos, das suas sintaxes culturais e do modo como essas representam seus habitantes para tais estudos.

A cidade de Brasília ocupa, de certo modo, o imaginário de todos os brasileiros e estrangeiros, primeiro como a ‘capital da esperança’, ‘a cidade modernista’ e atualmente pela midiática do cotidiano político que envolve o poder federal e a exposição constante da cidade em noticiário nacional acaba por induzir ao erro de que tais notícias traduzem de fato o que é a cidade de Brasília e o Distrito Federal. Entretanto a cidade construída, vivida e imaginada por seus habitantes é maior e mais expressiva do que a noticiada ou que a perspectiva histórica. Assim, pretendemos, a partir da metodologia criada por Armando Silva (2006) para a composição simbólica das “Cidades Imaginadas”, investigar as semelhanças e diferenças entre a cidade midiaticizada e a cidade vivida e percebida por seus moradores. A pesquisa tem enfoque no urbano desde uma perspectiva do cidadão. O imaginário se impõe a princípio como um conjunto de imagens e signos, de objetos do pensamento, cujo alcance, coerência e eficácia podem variar e cujos limites de redefinem sem cessar. Para tratar de definir os termos nos referimos a três acepções dos imaginários, os associados a pregnância simbólica da linguagem, os imaginários como inscrição psíquica e em uma perspectiva de uma lógica inconsistente, o imaginário enquanto construção social da realidade.

Partimos deste ponto de vista por compreender que é imprescindível começar a pensar sobre a lógica da comunicação, a cidade e a cidadania a partir de outros parâmetros que não o paradigma distributivo e eficiente ou abordagens tradicionais, definindo uma agenda e linhas de desenvolvi-

mento de pesquisa e intervenção social baseadas na linguagem de seus cidadãos e na demanda pelo comum. Portanto, o projeto Brasília Imaginada, considera como ponto central e imprescindível, a partir do conhecimento crítico-reflexivo dos vários problemas históricos, tecnológicos, cognitivos, ideológicos e culturais que ocorrem no atual processo de globalização e configuração das cidades, a interface de análise, a partir da visão de seus cidadãos relacionadas aos seus imaginários, desejos e modos de vida.

Ressaltamos que as primeiras ideias em relação a Brasília Imaginada vêm sendo formulada desde novembro de 2017, onde o Programa de Pós-graduação em Design contou com a participação do Dr. Armando Silva e iniciamos a organização de uma primeira oficina para pensar a construção deste projeto que comunicamos neste artigo.

Escolhas metodológicas: os imaginários e suas acepções

Iniciamos a pesquisa sobre Brasília Imaginada a partir de duas aplicações realizadas no ano de 2018 para testes sobre as possibilidades metodológicas e para traçar perspectivas possíveis de desenvolvimento de novas formas de se construir estudos sobre o desenvolvimento do espaço urbano que considere, para além dos dados oficiais, a perspectiva cidadã. Os imaginários determinam modos de ser e de se comportar, assim como os modos de usar os objetos que eles representam. Nessa medida, os imaginários não existem em um espaço geográfico, mas sim em um espaço simbólico, o que nos permite acompanhar e examinar posições e relações intersubjetivas e ecológicas. Ao mesmo tempo, os objetos que incorporam imaginários estão construindo arquivos que, além de armazenar coisas tangíveis, armazenam experiências estéticas e avaliações simbólicas. Esses arquivos servem para hierarquizar e valorizar culturalmente os objetos e seus imaginários. Nesse sentido, enquanto o imaginário alude à percepção grupal por meio dos desejos, o arquivo implica sua documentação, armazenamento e reconhecimento. Os imaginários apontam para uma categoria cognitiva que revela como os seres sociais, não através da razão, mas através da sensação percebem seus próprios mundos e realidades (Silva, 2012).

Segundo Armando Silva, os imaginários não são apenas representações abstratas e mentais, mas "corporificam" ou "incorporam" em objetos cidadãos que encontramos na luz pública e da qual podemos deduzir sentimentos sociais como medo, amor, a ilusão ou a raiva. Esses sentimentos são arquiváveis sob a forma de escritos, imagens, sons, produções artísticas ou textos de qualquer outra matéria em que o imaginário impõe seu valor dominante ao próprio objeto. Assim, todo objeto urbano não apenas tem sua função de utilidade, mas pode receber uma avaliação imaginária que lhe dá outra substância representacional (Silva, 2009).

Frente à multiplicação desbordante de experiências e novos processos de mediação propiciados pela necessidade de reposicionamento e transformação das cidades, que demandam novas teorias e ferramentas metodológicas de exploração capazes de atualizarem o conhecimento e saberes de distintos campos científicos sobre as novas realidades de reterritorialização e desenvolvimento da cultura local, o projeto Brasília Imaginada trata, neste sentido, de aportar novas estratégias e desenhos de investigação que lancem luz sobre as formas de comunicação e cultura democrática local, desde matrizes pluridisciplinares de estudos e novos olhares transversais sobre as novas formas de vida e representação das populações no espaço urbano.

Para a organização metodológica, concebemos alguns indicadores de caminhos possíveis para descrever o imaginário urbano, utilizamos as três acepções de Armando Silva (2004): os associados à pregnância simbólica da linguagem (eu), os imaginários como inscrição psíquica (o outro) e o imaginário enquanto construção social da realidade (a estrutura). Nessas três acepções temos diferentes imaginários criados por cada indivíduo e a unidade dessa percepção que demonstra o imaginário coletivo. Além das três acepções, para nós, de fundamental importância, considerou-se ainda as características estruturais de Kevin Lynch (1995), somamos mais cinco conceitos de análise urbana, sendo esses: a) Legibilidade: a legibilidade consiste na capacidade do indivíduo de perceber os ambientes na escala urbana de dimensão, tempo e complexidade através de seus estímulos político-estéticos; b) Construção da imagem: a imagem urbana, segundo Lynch, constitui uma base de importância única para o desenvolvimento individual. A partir da legibilidade do espaço reconhece-se padrões que trazem conforto e acolhimento ao serem percebidos em outros ambientes. Com isso, o indivíduo constrói uma imagem única da cidade; c) Identidade: a identidade é formada pelo imaginário a partir da compreensão individual do espaço. Cria-se uma ideia do que identifica aquilo, de quem são as pessoas que frequentam aquele espaço, do que aquele ambiente significa dentro do grande espectro do imaginário urbano; d) Imaginabilidade: imaginabilidade é a característica (ou o conjunto delas) que confere ao espaço a alta probabilidade de evocar no indivíduo uma imagem forte; e, por fim, e) Estrutura: a imagem da cidade é formada pela estrutura percebida através da legibilidade. A estrutura da cidade ainda se divide em cinco aspectos:

Vias: as vias são ruas, alamedas, avenidas e outros caminhos que cortam o espaço urbano.

Marcos: os marcos são intervenções percebidas pelo indivíduo que marcam e o fazem reconhecer os caminhos que percorrem pela cidade.

Limites: os limites são diferenças político-estéticas percebidas pelo indivíduo que o fazem compreender onde certos espaços urbanos (os bairros) começam e terminam.

Pontos nodais: os pontos nodais ancoram os espaços, sendo locais onde o indivíduo faz uma parada para pensar de onde se vem e para onde se vai.

Bairros: os bairros são cortados pelas vias, definidos pelos limites, ancorados pelos pontos nodais e salpicados de marcos.

Partindo de uma pesquisa realizada anteriormente e a partir de entrevistas e interpretações dos dados coletados, foi percebida grande discrepância nos espaços da cidade de Brasília, que aparentam representar para seus cidadãos dois extremos de um mesmo espectro. Iniciamos uma experiência prévia em 2018, onde coletamos diversos dados e constituindo as primeiras experiências em relação à Brasília Imaginada. Em um estudo prévio com a participação de alunos de graduação e pós-graduação da UnB, coletamos por meio de entrevistas, diversos dados que tivessem a representação de algumas percepções sensíveis.

A priori foi feita uma pesquisa sobre as características que cidadãos de Brasília, entende-se Brasília não só pelo Plano Piloto mas também as chamadas cidades-satélite ou R.A, Regiões Administrativas, atribuíram a cidade. A entrevista consistia numa série de perguntas que busca na memória do entrevistado(a) as emoções e imagens do mesmo sobre o meio em que ele vive, características através de dicotomias como, por exemplo: lugar mais triste e o mais feliz, o lugar com mais mulheres e mais homens e etc. O entrevistado, a partir dessa entrevista pôde traçar um imaginário próprio sobre a cidade e, assim algumas características pontuais e comuns foram observadas.

A continuidade do estudo buscou um aprofundamento sobre o imaginário urbano com foco nas dicotomias encontradas da cidade. Para isso a pesquisa abrangeu e verificou a importância dos três pilares que compõem a ideia de imaginário coletivo: o eu, o outro e a estrutura; além das relações que existem entre esses três atores. Distanciando o estudo de dados puramente quantitativos na tentativa de captar o conhecimento simbólico das pessoas que habitam e vivem a cidade. Interpretando a cidade como objeto simbólico e coletivo, é essencial analisar as representações de códigos e palavras como expressão simbólica do imaginário urbano. As representações, quando coletivas, simbolizam as percepções territoriais e os sistemas de identificação social presentes no local.

Assim, entende-se a importância da identidade individual dos participantes para entender a sua relação consigo mesmo no espaço e com os outros, fundamentando assim seu imaginário. Dessa forma, a percepção de identidade se torna, nesse estudo, o ponto de partida para compreensão do imaginário coletivo. Tentando entender como as pessoas da cidade se identificam e como identificam as pessoas que a cercam e como ambas estão contidas no espaço, como esse espaço está sendo refletido pelas pessoas.

Percebe-se também essas dicotomias presentes na cidade como algo não binário e que está em constante mudança e adaptação. Apesar de Brasília ter sido uma cidade planejada e ter boa parte das funções de seus espaços já estipuladas, desde a sua ocupação a cidade sofre um processo urbano natural de mutação e de novas apropriações dos espaços, criando novas relações de affordances. Nesse contexto, isso gera uma forte influência no entendimento da cidade como território, além de particularidades na própria afinidade das pessoas com o espaço na ideia de pertencimento.

Para tal, foi selecionado o espaço amostral da área em torno da rodoviária enquadrando o CONIC e o Shopping Conjunto Nacional como exemplos desses territórios dicotômicos para representar alguns indicativos percebidos na primeira pesquisa de campo. Apesar desses dois espaços serem tão próximos fisicamente e terem sido projetados para funcionar juntos, hoje nota-se uma grande diferença no uso e na percepção de ambos. Também foi possível notar isso com o primeiro estágio da pesquisa, os dois espaços foram bastante citados, nem sempre como análogos, porém remetendo a perfis distintos da cidade. Um relacionado ao limpo, à segurança, ao comércio, restaurantes e outro relacionado ao sujo, aos LGBTs, aos jovens, ao perigo e ao nojo. Mesmo assim, talvez pela localização e proximidade com a rodoviária, centro da capital, os dois apresentaram percepções comuns como o movimento constante de pessoas de todos os lugares.

Em suma, era desejado unir esses fatores para gerar uma amostra de qual seria o imaginário urbano de Brasília e como ele é construído. Entendendo como as pessoas se percebem, percebem o outro e onde isso está localizado no espaço que elas residem e vivem seu cotidiano; onde ela localiza as características próprias no espaço. Assim, compreendíamos possível relacionar essa rede de variáveis para análise da imagem e entendimento do simbólico, e por fim, criar uma narrativa das pessoas que frequentam esses lugares.

A aplicação iniciou-se no espaço da plataforma superior na rodoviária do Plano Piloto, centro da capital, espaço que compreendem a passagem entre os dois edifícios Conic e Conjunto Nacional e os resultados sobre a dicotomia foram significativos sobre o imaginário da cidade. Corroborando com as pesquisas iniciais, das quais tínhamos aproximadamente 1.100 respostas sobre a cidade e seus espaços, os resultados se mostram claros e bastante significativos. Na etapa de construção do Mapa sobre o Conic e o Conjunto Nacional classificamos 980 respostas (Figura 1 e Figura 2), de forma mais aprofundada, conseguimos concluir e validar algumas informações coletadas nas primeiras entrevistas que apresentamos de forma resumida.

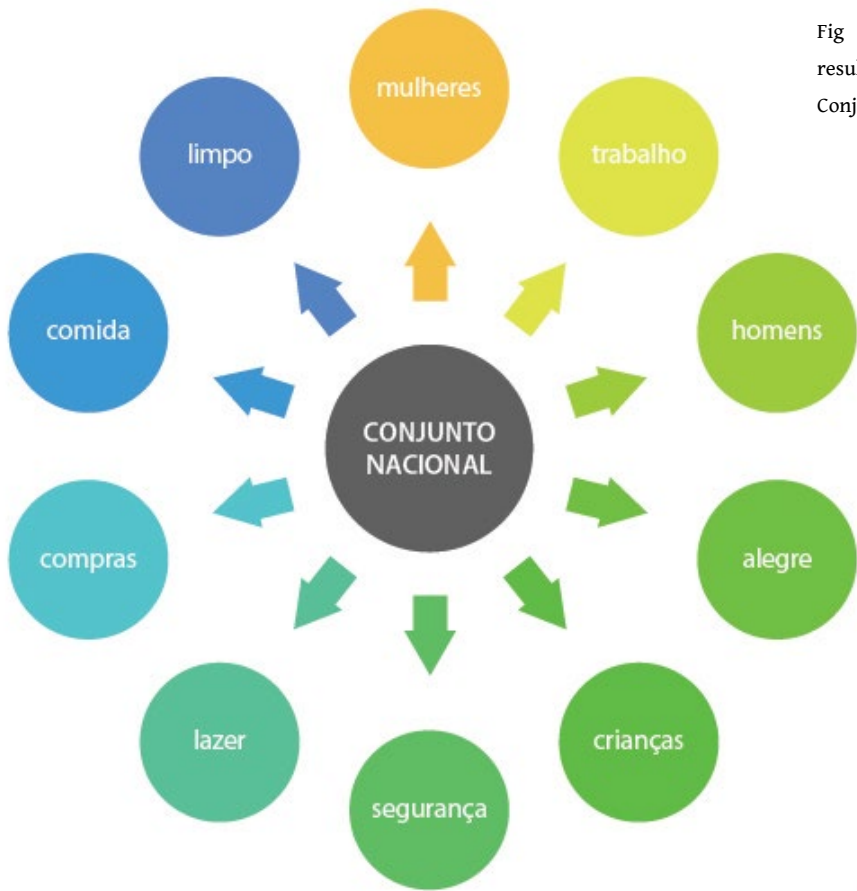


Fig 1. Representação dos resultados relacionados ao Conjunto Nacional

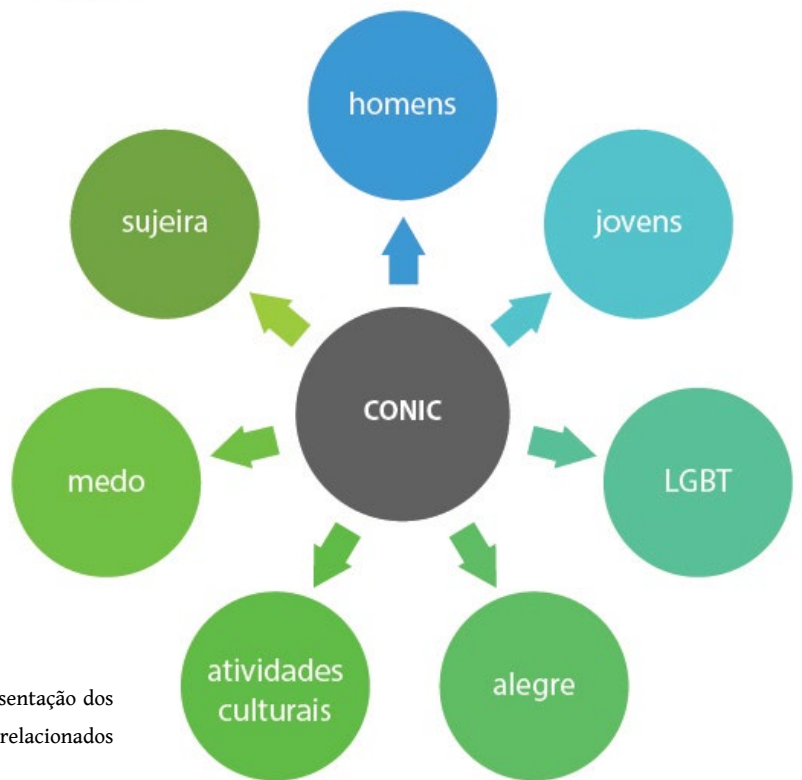


Fig 2. Representação dos resultados relacionados ao CONIC

A dicotomia surgiu a partir de um pressuposto de que há contrastes de ordem social e cultural que são atribuídos ao Conic e Conjunto Nacional, os contrastes identificados pelo imaginário coletivo traz possibilidades e ideias de representação, citamos, por exemplo, o conceito lazer vs atividades culturais, onde os entrevistados e participantes por identificar as relações sobre o significado de lazer e de atividades culturais constroem um entendimento de que o lazer é o lugar da compra, do consumo e da segurança, referências diretas ao Conjunto Nacional. Já o Conic é relacionado às atividades culturais, mas também à frequência LGBT e ao medo. Os dois lugares apresentam diversas outras características que detalharemos em outros estudos.

O que se faz importante ressaltar em estudos deste tipo, para além dos estudos quantitativos, é o aprofundamento na construção simbólica dos espaços em questão. O Conjunto Nacional e o CONIC são edifícios espelhados, localizados a partir da mesma distância do centro da cidade, o que em uma descrição estrutural da cidade sugeriria similaridade no uso e frequência. As diferenças são construídas e compreendidas por nós não exatamente por explicações do plano que imaginou-se para Brasília, mas pela memória e vida construída pelas pessoas que aqui habitam. Não nos cabe o julgamento sobre as verdades ou inverdades sobre os dois lugares, o que nos interessa e é apresentado neste fragmento de estudo é a possibilidade de perceber o que é construído a partir dos imaginários e com as informações considerar possíveis reflexões sobre o espaço urbano.



Fig 3. Exposição realizada no Espaço Cultural Renato Russo – 508 SUL representando o CONIC e o Conjunto Nacional.

A experiência anterior também proporcionou a realização de uma instalação artística em que os participantes da pesquisa construíram para que outras pessoas e habitantes da cidade pudessem experimentar as condições encontradas nos lugares estudados (Figura 3).

Compreendemos que a importância dos dados coletados, para além da experiência estética que eles podem proporcionar, e dos estudos a partir da metodologia empregada, possibilitam diversas formas de compreender, construir e reconstruir o espaço urbano a partir da sua teia social. Os dados brutos, análises, documentos e informações abertas sobre a cidade tem o objetivo de compartilhamento entre pesquisadores para novas e outras pesquisas futuras, para a sociedade, no momento que ela constrói sua representação sem mediadores, quanto para tomadas de decisão sobre políticas públicas.

Considerações finais e continuidade dos estudos

Em resumo, a experiência deste projeto trata de abordar questões fundamentais sobre os pontos de partida e principais inflexões vividas no campo da cultura urbana pela mediação tecnológica, analisando os desafios e limites da introdução de novos suportes, canais e modelos de mediação para um exercício ativo da cidadania, como estão incidindo os processos intensivos de modernização do território e as políticas culturais no capital simbólico, e que lógicas de reprodução dos códigos autóctones de identidade e da memória e cultura locais têm lugar no espaço urbano hipermediatizado.

Desta forma, nossa expectativa é colocar em comum, a partir da compreensão, interpretação e retratos, o exame das tendências e fundamentos para as análises das novas formas de organização social sobre a cidade, sobre Brasília Imaginada, analisando o papel da comunicação, do design, da arte e da cultura na configuração do espaço urbano desde as experiências concretas de articulação do capital simbólico em processos de modernização e transformação das cidades, a partir do imaginário de seus cidadãos por meio de exposições, trabalhos coletivos junto à cidadania e livros que comuniquem a experiências e os dados levantados. Compreende-se que o desenvolvimento do projeto possibilitará a geração da “Brasília Imaginada” por seus cidadãos, compreendendo múltiplas visões e informações a partir de suas experiências, sensibilidades e histórias de vida. Espera-se ainda a possibilidade de inter-relacionar as experiências culturais do espaço urbano que impulsionem novas formas de práticas cidadãs que vinculem territórios periféricos e centrais criando possibilidades de estreitamento dos laços que unem a cidadania. Além disto, busca-se a criação de uma base de dados para compartilhar os conhecimentos sobre indicadores, variáveis e tipos de processos urbanos que hoje incidem na abertura de dinâmicas de desenvolvimento local em Brasília. Esperamos com isso, que o projeto possa alcançar novos olhares e que seja compartilhado com outras cidades e países.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **Meios sem fim: notas sobre a política**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- ESCODA, Ferran. *Barcelona imaginada*. Barcelona: Convenio Andres Bello, 2004.
- LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade*. Lisboa: Estúdio, 2012.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- LOTMAN, I. **La semiosfera**. V.1. Ed. Desidério Navarro. Madrid: Cátedra, 1996.
- RISLER, Julia e ARES, Paulo. **Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa**. Buenos Aires, 2013.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: EDUSP, 2002.
- SANTOS, Milton. **Espaço e método**. 5 ed. São Paulo: Edusp, 1985.
- SANTOS, Milton. **O espaço do cidadão**. São Paulo: Nobel, 1998.
- SILVA, Armando. **Imaginários urbanos**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

Recebido: 05 de março de 2020.

Aprovado: 20 de junho de 2020.

Ana Claudia Maynardes, Dianne Magalhães Viana, Nayara Moreno de Siqueira,
Shirley Gomes Queiroz *

Design, Cultura e Materialidade

*

Ana Claudia Maynardes é Professora adjunto da Universidade de Brasília. Membro do Departamento de Design, no qual atua nos cursos de graduação e pós-graduação como professora e pesquisadora na área de Design e Materialidade. Investiga temas relativos ao design, materialidade e cotidiano, e suas relações com memória, expressão cultural, meio ambiente e inclusão.

<anacm@unb.br >

ORCID: 0000-0001-8769-7987

Dianne Magalhães Viana é Professora associada do curso de Engenharia Mecânica e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília. Atua em metodologias aplicadas a P&D e orientadas por projetos integrando ensino, pesquisa e extensão; desenvolve pesquisa em temas relacionados a processos criativos no design, educação, equidade de gênero nas áreas de STEM.

<dianmemv@unb.br >

ORCID: 0000-0001-8396-8022

Resumo Este artigo faz uma exposição sobre a linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade, na área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade, do Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade de Brasília. Apresenta a linha, por meio de um breve relato histórico acrescido do referencial teórico que constitui sua base e correlaciona os projetos de pesquisa. Além disso, destaca algumas questões que direcionam o pensar e o fazer design a partir de uma reflexão sobre a materialidade na produção e na dinâmica da cultura da sociedade contemporânea. Por fim, expõe os resultados alcançados, os avanços das pesquisas e possibilidades futuras.

Palavras chave Design, Cultura, Materialidade, Linha de pesquisa.

Nayara Moreno de Siqueira é Professora nível adjunto do Departamento de Design da Universidade de Brasília. Atua na interação com outras áreas como antropologia e arquitetura e nos temas que abarcam aspectos culturais na reflexão e projeto em design, a relação artefato e espaço, materialidade e processos do cotidiano, design por não designers e processos de decolonialidade pelo design.

<nayara@unb.br>

ORCID: 0000-0001-5342-5115

Shirley Gomes Queiroz é professora adjunta no curso de Design e no Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade de Brasília. Tem experiência na área de Design de Produto, Teoria do Design e investiga temas que abordam a relação entre as pessoas e os artefatos mediante aspectos sociais, culturais, simbólicos, afetivos e de identidade.

<shirley@unb.br>

ORCID: 0000-0002-9423-6123

Design, Culture and Materiality

Abstract *This article makes an exhibition about the line of research Design, Culture and Materiality, in the area of concentration Design, Technology and Society, of the Postgraduate Program in Design, of the University of Brasília. It presents the line, by means of a brief historical report plus the theoretical reference that constitutes its base and correlates the research projects. In addition, it highlights some issues that direct thinking and making design from a reflection on materiality in the production and dynamics of the culture of contemporary society. Finally, it exposes the results achieved, the research advances and future possibilities*

Keywords *Design, Culture, Materiality, Research line.*

Diseño, Cultura y Materialidad

Resumen *Este artículo realiza una exposición sobre la línea de investigación Diseño, Cultura y Materialidad, en el área de concentración Diseño, Tecnología y Sociedad, del Programa de Posgrado en Diseño, de la Universidad de Brasilia. Presenta la línea, mediante un breve relato histórico más el referente teórico que constituye su base y correlaciona los proyectos de investigación. Además, destaca algunas cuestiones que dirigen el pensamiento y la realización del diseño a partir de una reflexión sobre la materialidad en la producción y dinámica de la cultura de la sociedad contemporánea. Finalmente, expone los resultados obtenidos, los avances de la investigación y las posibilidades futuras*

Palabras clave *Diseño, Cultura, Materialidad, Línea de investigación.*

Introdução

'Design, Cultura e Materialidade' é uma das linhas do Programa de Pós-Graduação em Design - PPGDesign - da Universidade de Brasília, dentre as três linhas da área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade. Recentemente passou por uma reestruturação no sentido de se adequar a um contexto de atualização e maior integração dos projetos de pesquisa e de revisão do próprio Programa.

O PPGDesign foi formado em 2013 com uma área de concentração única, "Design, Tecnologia e Sociedade", a qual representava as expertises dos pesquisadores de Design que participaram de sua criação. Inicialmente, a área foi pensada de forma a abranger estudos teóricos, práticos, históricos, críticos, estéticos e éticos no campo de design, e sua relação com tecnologia, cultura, educação, governo e sociedade. Mais especificamente, nesse escopo eram incluídos o design de informação, o design de interação, o design de produto, o design de serviço e o design sustentável. Nessa perspectiva, no âmbito da área de concentração foram instituídas duas linhas de pesquisa, "Design, Informação e Interação" e "Design, Cultura e Sociedade". A primeira, associada à investigação de contextos que envolvem a informação na vida em sociedade, e a segunda, aos processos do design tendo em vista a inter-relação entre cultura e sociedade, privilegiando aspectos multidisciplinares.

No período de sete anos é possível distinguir três fases vinculadas à linha de pesquisa Design, Cultura e Sociedade. A primeira fase, de constituição, envolveu os dois primeiros anos e reuniu pesquisadores de outras áreas, vindos dos cursos de Artes Visuais e da Engenharia Mecânica, no sentido de criar um grupo multidisciplinar e com vistas a estimular abordagens transdisciplinares nos projetos de pesquisa. A segunda fase foi caracterizada pela reorganização do PPGDesign com a criação de mais uma linha de pesquisa, intitulada Design, Espaço e Mediações para fins de se obter maior identificação entre os projetos de pesquisa. Ainda intitulada como Design, Cultura e Sociedade, a terceira fase se iniciou recentemente, com a entrada de pesquisadoras recém-doutoras, desta vez com o intuito de prover maior integração entre os projetos de pesquisa, visando relacionar o design e a cultura à materialidade em um sentido mais estrito. Deste modo, adotou-se a denominação de Design, Cultura e Materialidade para a linha.

Fundamentada na relação design, cultura e materialidade a linha de pesquisa contribui com a produção de conhecimento por meio de reflexões, questionamentos e experiências a partir de pesquisas do campo do design que se correspondem com os saberes de outros campos. Entende-se que a conjugação entre os conceitos de cultura e materialidade abrange as investigações sobre as relações entre o homem e seu cotidiano que envolve artefatos, processos e meio ambiente. Para tanto, a linha busca estimular a reflexão crítica acerca do campo do design na produção e na dinâmica da cultura na sociedade contemporânea.

Partindo do pressuposto de Morin (2001, p.56) em que a cultura é formada por culturas “sempre existe a cultura nas culturas, mas a cultura existe apenas por meio das culturas”, os artefatos, resultantes do design, podem ser considerados produtos culturais, a partir do momento que são engendrados com o objetivo de sustentar as práticas sociais correntes, pois carregam em sua materialidade, as tecnologias, os valores e as práticas que dizem respeito ao tempo e espaço em que são inseridos.

Assim, fazendo parte das tessituras sociais e culturais, os artefatos carregam em si hábitos, valores sociais, costumes e crenças e contribuem para condicionar as práticas sociais, os modos de pensar e as formas de comportamento. Ao tornar-se um mediador cultural por meio de conceitos, de imagens, de pensamentos e de artefatos que produz, ao design é solicitado conhecimento profundo das gentes, do tempo e do espaço e de seus discursos polifônicos (ONO, 2006).

Nesse sentido, as reflexões geradas na linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade reforçam, no campo do design, a assimilação do conhecimento sobre a materialidade projetada em todas as suas formas, para não só compreender como as pessoas se relacionam com as coisas, como também como elas próprias produzem estas teias de relações.

O presente trabalho tem por objetivo apresentar as principais questões que norteiam o pensar e o fazer design, na linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade, e refletir acerca dos resultados alcançados e perspectivas futuras, a partir do delineamento de temas e projetos de pesquisa.

O procedimento metodológico adotado neste artigo envolveu a reflexão, identificação e caracterização dos referenciais teóricos que constituem a base da linha de pesquisa e que correlacionam os principais projetos de pesquisa com os grandes temas dessa linha. Neste processo são evidenciados os aspectos gerais da conjuntura atual, como resultado da construção ao longo de sete anos de seguimento, destacando o processo de consolidação de uma abordagem sistêmica do fazer design.

Referencial Teórico

Em ‘Design, Cultura e Materialidade’, design é compreendido como parte dos processos sociais que descrevem as trajetórias das sociedades tradicionais e recentes, em suas relações interculturais. Mais do que uma atividade, é um modo de pensar, significar e conceber materialidade e processos da vida cotidiana de grupos específicos ou de modo global, por meio da tradução de costumes e hábitos em artefatos e sistemas. A linha tem como um dos procedimentos metodológicos refletir sobre as coisas e, a partir delas, relacionar os aspectos que configuram as práticas humanas e a cultura em que se inserem.

Consideradas por Flusser (2007, p.193) como “obstáculos para remoção de obstáculos”, as soluções do design devem ter a capacidade de mediar pessoas e meio. Desse modo, deixam de pertencer à categoria de “objetivas, problemáticas” e passam a ser soluções “intersubjetivas e dialógicas”, que têm, por princípio, o intuito de unir, aproximar e articular realidades, pois, ao estarem presentes na intersubjetividade, criam, recriam, traduzem e dilatam realidades. Igualmente, as gentes envolvidas nesse processo - interlocutores/usuários - ao usufruírem de uma solução de design, por meio de um artefato, por exemplo, estão vivenciando possíveis significações, experiências e emoções baseadas na tradução de suas próprias realidades.

Ao considerar as dimensões interativas de resolução de problemas e produção de sentidos (MANZINI, 2015), localizamos o design no funcionamento dos processos culturais em que as duas polaridades se influenciam mutuamente e descortinam um campo de possibilidades de sua atuação.

Desde a origem na proposta de "pôr ordem na bagunça do mundo industrial" até o mundo complexo em que nos deparamos (CARDOSO, 2012), o design tem evoluído em diferentes paradigmas, contudo a natureza de traduzir e atender hábitos e costumes no que se refere à realidade material se mantém e é acrescida das questões mais complexas que a cultura de um grupo ou sociedade carrega. Questões de toda ordem norteiam as reflexões e diretrizes de projeto além de suas funções. A complexidade inerente a qualquer esfera da sociedade está presente no exercício reflexivo desta linha de pesquisa.

O conceito de cultura de Claude Lévi-Strauss (1908-2009) está vinculado à convenção da norma, o de Leslie White (1900-1975) tem base na geração de símbolos pelo homem (LARAIA, 1986, p. 54). “Todo comportamento humano se origina no uso de símbolos. Foi o símbolo que transformou nossos ancestrais antropóides em homens e fê-los humanos. (...) Toda cultura depende de símbolos.” (WHITE, 1955 apud LARAIA, 1986). Esta linha de conceituação de cultura atrela, necessariamente, o símbolo a uma forma física, porque entende que somente assim ele pode ser assimilado na experiência humana de sua materialidade.

O entendimento de cultura no âmbito da pesquisa em design, abarca alguns tipos de sistemas como adaptativos, cognitivos, estruturais, instrumentais e simbólicos. Cada um com o foco em um modo de comportamento do homem na relação com seu meio, sempre na busca de sua compreensão, ordenação e controle.

As formas dos artefatos não possuem um significado fixo, mas antes são expressivas de um processo de significação – ou seja, a troca entre aquilo que está embutido em sua materialidade e aquilo que pode ser apreendido delas por nossa experiência. Por um lado, as formas concretizam os conceitos por trás de sua criação. Para empregar um termo corrente hoje, os artefatos obedecem a uma “lógica construtiva”, a qual é a soma das ideias contidas em seu projeto com seus materiais e condições de fabricação. Por outro lado, formas e artefatos são passíveis de adaptação pelo uso e sujeitos a mudanças de percepção pelo juízo. (CARDOSO, 2012, p. 35)

Os resultados das ações dizem muito sobre o homem e sua cultura. Talvez o conjunto de artefatos digam mais sobre a sociedade de uma determinada época, do que os livros de história. Eles contam sobre experiências que nada mais são do que conhecimentos passados de geração a geração mutáveis e, ao mesmo tempo, permanentes em suas origens. Produção, utilização, disseminação, enfim, todo o processo que abarca a relação do homem com seus artefatos ou coisas, falando genericamente, se traduzem na cultura material da sociedade em que se insere.

Por abarcar todo o conjunto de bens palpáveis ou concretos de uma sociedade, a cultura material abrange desde edificações ou mesmo cidades inteiras até relógios de pulso. No geral, este conjunto de coisas caracterizam e identificam costumes, hábitos, enfim, maneiras de ser de um povo.

Diante de tamanha complexidade destes dias, é mister o exercício constante da consciência sobre a cultura material de uma sociedade para uma contribuição mais eficaz por parte do design. E a demanda constante por inovações advindas da dinâmica e rápida evolução dos modos de vida requer atenção e responsabilidade do designer, que tem como missão a ideação dos sistemas de objetos. Segundo Dohmann (2013, 32), o “objeto traduz na sua materialidade a intenção do ato preexistente que lhe deu origem; e a sua forma é produto de uma *performance* imaginada até mesmo antes da sua própria configuração física”.

Observar e analisar práticas associadas à produção e consumo de artefatos orientam a proposta em que designers de formação se envolvam, por meio da observação mais acurada sobre o meio cultural e o *modus operandi*, nas condições do homem no envolvimento com as próprias atividades. Para isso, é necessária a apropriação de um “materialismo cultural mais vigoroso” (SENNETT, 2012) na reflexão e no projeto em design.

O conhecimento sobre os aspectos culturais de uma sociedade é uma das premissas dos estudos no âmbito das ciências sociais aplicadas em que o design é parte. E o processo de materialidade viabiliza o fazer design nas traduções que ultrapassam a função de extensão do corpo físico do homem para revelar toda a sua subjetividade.

Abordagem sistêmica e transdisciplinar do fazer design

O desafio do fazer design em um processo de design consiste em desenvolver soluções para questões de alta complexidade, ou seja, que requerem uma perspectiva extensiva do projeto, considerando características de complexidade e incertezas relacionadas à conjuntura. Há o fato de um processo de design ser dinâmico, suscetível a eventos e situações inéditas, envolvendo produtos e serviços e incluindo valores como “diversidade, flexibilidade, sustentabilidade, conectividade e interatividade”. Também, a autoria do projeto pode ser “distribuída ou coletiva” (FIGUEIREDO, et al., 2017, p. 70).

Uma interpretação do design de forma mais ampla compreende a contribuição de designers e não designers, fazendo assim do processo de design uma ação colaborativa e interdisciplinar, envolvendo profissionais de diferentes áreas, onde cada indivíduo que participa no processo desempenharia o papel de um “designer” (QUEIROZ & TRAMONTANO, 2010). Também o usuário é incluído nesse processo, produzindo valor e coadjuvando com a inovação, assim, o profissional designer passa a ser um vetor para a concretização de inovações.

Sommerman (2011, p. 86) caracteriza tal abordagem como transdisciplinar de tipo interdisciplinar, a qual consiste em uma forma de tratar problemas complexos em que se observam “trocas intersubjetivas dos diferentes especialistas, mas para o diálogo com os saberes dos diversos atores sociais e explicitando a pertinência dos saberes teóricos, dos saberes práticos e dos saberes existenciais ou vivenciais”.

Fatores que fundamentam essa abordagem sistêmica e transdisciplinar consistem, portanto, da apropriação, no fazer design, de questões ambientais, culturais, sociais, e políticas a partir da compreensão de que o design e a consciência dos aspectos relacionados ao meio em que se vive evoluem juntos.

Nesse sentido, quanto maior é o nível de consciência do designer, mais ele assume sua responsabilidade quanto às consequências daquilo que projeta. Seu interesse, em sentido amplo, reside no bem-estar geral da humanidade. Entretanto, este bem-estar só é verdadeiramente possível quando há equilíbrio social, cultural e ambiental. De acordo com Papanek (2014, p.31) “a ecologia e o equilíbrio ambiental são os esteios básicos de toda vida humana na terra; não pode haver vida nem cultura humana sem elas”.

Quanto à persecução por equilíbrio ambiental, Manzini (2009) alega que apesar das melhorias identificadas nos últimos anos, o uso de recursos do meio ambiente continua aumentando e, portanto, a demanda por soluções sustentáveis continua premente. Seu argumento é que o percurso adotado até então, não melhorou o cenário geral e, portanto, deve-se investigar soluções diferentes daquelas já exploradas. De acordo com o autor (p.8), “reconhecer o problema do meio ambiente não é sinônimo de comportamento e escolhas mais sustentáveis”, ou seja, reconhecer é apenas o início de um processo que se faz urgente.

Além dessa visão sistêmica é preciso migrar de uma economia baseada na escassez, de curto prazo, para uma economia baseada no valor, de longo prazo (ELLEN MACARTHUR FOUNDATION, 2019).

Modelos econômicos baseados na escassez, em resultados a curto prazo e com foco apenas nos processos, têm provocado efeitos diretos nas relações econômicas, sociais e ambientais. O atual modelo de desenvolvimento econômico-industrial tem privilegiado uma produção e um consumo desmedido, contribuindo com o processo de esgotamento dos recursos naturais, no aumento vultoso do consumo de matéria e energia e na produção excessiva de resíduos. A capacidade do planeta está cada vez mais

enfraquecida devido às práticas insustentáveis de extração, transformação, distribuição, consumo e descarte. Por isso, o enfrentamento dessas ações requer uma mudança estrutural na forma como o sistema econômico e social se move, alinhando rumo a um modelo no qual toda a cadeia de valor privilegie os impactos socioambientais.

Projetos de pesquisa

Um design orientado a um modelo econômico regenerativo e restaurativo implica em novas propostas de design baseadas em melhores relações com os aspectos ambientais, fluxos de materiais e processos produtivos, e, por conseguinte, na revisão de valores sociais, culturais e hábitos.

Tendo em vista esses aspectos e diante do que foi exposto, a linha de pesquisa se organizou em torno de quatro grandes temas que consistem em projetos de pesquisa guarda-chuvas, a saber: (i) Design, memória e expressões culturais; (ii) Processos criativos para um fazer transdisciplinar; (iii) Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design com foco nos aspectos culturais; (iv) Design como vetor de transformação social e expressão identitária. Segue a descrição de cada um deles.

Design, memória e expressões culturais

Entendendo o design como uma atividade que busca por soluções (materiais ou imateriais) que fazem a mediação entre o ser subjetivo e a intersubjetividade, considera-se que tais soluções são colocadas no mundo não apenas para o uso, mas para a reflexão por meio do uso em uma relação dialógica. Para tanto, ao ser adotada a noção de dialogismo, toma-se como preceito que as soluções propostas pelo design só podem ser pensadas como uma forma de mediação e interação dos indivíduos.

Seguindo uma perspectiva flusseriana, tenta-se entender a cultura material, menos como obstáculos à vida e mais como artefatos intersubjetivos (mediações), a partir da análise das relações culturais que estão por trás desses artefatos.

Partindo desse pressuposto, o projeto de pesquisa Design, memória e expressões culturais investiga temas relativos ao design, materialidade e cotidiano. Pesquisa o design e suas práticas, considerando os processos de interação, as mediações e as apropriações dos artefatos no cotidiano e seus desdobramentos. Tomando como premissa o design como um fenômeno cultural, pesquisa os fenômenos e as transformações que conformam novos cenários para a atividade de design e o consequente resultado para a cultura projetual e material, assim como propõe analisar e discutir as questões culturais presentes nos artefatos e os pressupostos que os levam a consti-

tuir a intersubjetividade. Atualmente, articula ideias e conceitos de design em suas manifestações tradicionais e recentes, e suas relações com memória, expressão cultural e meio ambiente.

O projeto de pesquisa propõe uma abordagem transdisciplinar que pode envolver tanto o estudo de cunho teórico, crítico e/ou histórico, quanto a prática projetual de design visando sempre uma perspectiva de produção de conhecimento científico.

Dentre os temas gerais de pesquisa desenvolvidos pelos estudantes estão: (i) o estudo da denominada “Cultura Digital”, pois, com o advento das tecnologias digitais, surgiu diferentes maneiras de uso dos serviços e alterações nas relações interpessoais, nos quais a conectividade digital e a mobilidade dos indivíduos estão contidas na variedade cultural a que a sociedade está imersa. Essa pesquisa, especificamente, estudou o uso de tecnologias digitais para o setor bancário; (ii) a relação design e artesanato, em que uma dissertação trata do novo papel do design como intermediador de processo para e a partir da autonomia, e das diversas abordagens de projetos colaborativos que buscam a emancipação dos envolvidos sob a ótica do design. Ainda no escopo da relação design e artesanato, outra pesquisa faz um levantamento e análise sobre a trajetória da construção das políticas em prol do artesanato no Brasil, levando em conta as interseções e relações com o design; e por fim, (iii) estudos na área socioambiental, partindo da premissa que o design deve deixar de ser parte do problema e passar a ser integrante de soluções factíveis, no que se refere aos desafios da sustentabilidade. Nesta perspectiva, os estudos se dedicam em como o design pode contribuir efetivamente para a mudança de perfis culturais, de produção e de consumo, conduzindo à resolução de problemas reais e à mudanças efetivas no sentido de uma maior sustentabilidade; (iv) estudos que investigam o potencial das metodologias e das contribuições da natureza interventiva e propositiva do pensamento de design para o desenvolvimento de artefatos inclusivos com foco na aprendizagem, comunicação e socialização de pessoas com deficiência auditiva, contribuindo para a transformação da realidade social.

Processos criativos para um fazer transdisciplinar

Abordagens plurais que evocam uma visão interdisciplinar para resolver problemas complexos envolvem processos criativos e transformação do conhecimento com vistas a soluções inovadoras. Independente da área em que se procede a transformação do conhecimento há correlações possíveis com outras áreas e achados teóricos, refletindo diversas formas de interação com o mundo.

Este projeto de pesquisa prioriza analisar, desenvolver e aplicar metodologias capazes de despertar a criatividade em um ambiente de interdisciplinaridade, com vistas a um processo criativo para um fazer transdisciplinar.

Os subtemas relacionados ao projeto de pesquisa, “Design e Educação” e “Design e Tecnologia” circunscrevem contribuições do design nas áreas das engenharias, educação, sociologia, psicologia, saúde.

Em “Design e Educação” são investigados métodos de aprendizagem ativa que possam ser inseridos em uma nova abordagem híbrida, em processos de ensino-aprendizagem ativa, tais como, a aprendizagem baseada em problemas (PBL), a aprendizagem dirigida por projeto (PLE) estratégias de design thinking, técnicas hands on. Nessa perspectiva, Pedreira (2019), Koike, Viana e Vidal (2018) e Viana et al. (2017) relatam resultados de pesquisas de abordagens por projetos no ensino básico e no ensino superior.

Também podem ser incluídos nesse tema, pesquisas sobre metodologias baseadas em ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática - STEAM (em inglês, Science, Technology, Engineering, Art and Math). Nesses estudos são averiguados o uso de recursos da arte, do design, da educação e da engenharia, para o desenvolvimento de frameworks na integração de conhecimentos e formação por competências.

Complementando, são analisados métodos e processos criativos para suscitar a transferência de conhecimento para o ambiente profissional utilizando o desenvolvimento de protótipos como recurso de ensino-aprendizagem em equipes interdisciplinares

Em “Design e Tecnologia” são investigados e aplicados novos modelos intuitivos ou sistemáticos para processos criativos, sejam relacionados às linguagens de cada área, ou inspirados na cultura, no ambiente, na natureza ou em demandas da sociedade, tendo em vista a materialização de soluções inovadoras. Nesse âmbito, são incluídas pesquisas que envolvem a sistematização e aplicação de soluções orgânicas, estruturais e organizacionais, buscando respostas criativas e inovadoras para problemas envolvendo o homem, o ambiente e o uso de novas tecnologias. São exemplos dessas pesquisas contribuições nas áreas de saúde e biomimética (MACÁRIO, 2016, BRITTO, 2018, SENOO et al., 2019).

Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design com foco nos aspectos culturais

"Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design e com foco nos aspectos culturais" é um projeto de pesquisa que tem como referência o arcabouço desenvolvido na tese que teve como objetivo a compreensão do comércio informal praticado no espaço urbano, na relação entre os aspectos de configuração e sociais. Buscou-se a compreensão da lógica social que subjaz às soluções encontradas pelo comerciante em relação ao que foi oferecido nos espaços abertos das cidades, em termos de configuração de espaço-forma (SIQUEIRA, 2016). Com isso, o comerciante foi encarado como designer do ambiente de trabalho, que é a composição do espaço, de elementos oferecidos pela arquitetura e artefatos levados, montados e desmontados do local escolhido e apropriado temporária e diariamente.

Propõe-se a ampliação da observação do grupo estudado – comerciantes informais em via pública – para outros grupos, como povos indígenas, quilombolas ou grupos urbanos formados por uma atividade comum: costureiras, ilustradores, artesãos, cozinheiros etc. A questão é observar o fazer, com todas as implicações materiais e práticas criadas por quem as executa e que, normalmente, não tem formação em design. A prática da atividade em si e a composição das condições de trabalho na atividade, refletem a cultura do grupo estudado composto, geralmente, por pessoas sem formação profissional em projeto, que acionam mecanismos criativos para solucionar problemas de ordem prática.

Volta-se para uma mudança de postura em relação à atuação dos não designers na criação dos artefatos, ambiente e modos de funcionamento das próprias atividades para contribuir de modo mais adequado e realista com o cotidiano desses grupos. Para isso, o design é encarado nessa pesquisa como o planejamento de meios de atuação para que situações existentes se tornem situações preferidas (MANZINI, 2015). A distinção feita entre diffuse design e expert design evidencia essa conceituação mais ampla de projetar, em que o primeiro é realizado pelos não designers, enquanto o segundo pelos profissionais nessa área.

Exercita-se a reflexão teórico-metodológica sobre o design a partir do modo de atuação dos não designers, que fazem parte de grupos específicos em termos funcionais e culturais. Com isso, o intuito é consolidar uma metodologia de observação, abordagem e análise para a formulação de recomendações nas bases de projeto e geração de novos questionamentos na relação entre design e cultura.

Uma das principais características da metodologia utilizada na pesquisa em questão é o diálogo com a antropologia por meio da etnografia. O estudo desenvolvido demanda itens instrumentais da pesquisa exploratória, com foco na atuação prática e em conjunto com a descrição dos fenômenos no tema exposto. O caráter exploratório da pesquisa se dá por meio de conversas informais com os praticantes das atividades; observação sistêmica das atividades em cada grupo observado; registros fotográficos para complementação da observação in loco. A análise, por ter cunho qualitativo, tem seus itens descritos e tratados de modo discursivo.

A pesquisa é evidenciada no atendimento embasado aos interesses dos estudantes de graduação e pós-graduação junto a grupos regionais e nacionais que apresentam demanda de projeto, ou mesmo um diagnóstico do que pode ser trabalhado como contribuição do design. Outro aspecto relevante é a oportunidade de parceria entre áreas do conhecimento, dentro das Sociais Aplicadas, que o projeto proporciona, engajando design e antropologia, principalmente, neste caso. Isso amplia o conhecimento sobre o objeto de estudo em ambas as áreas.

O intuito com este projeto é reconhecer as bases de projeto de artefatos, ambientes e serviços nas composições e nos modos de fazer dos que não são designers, em suas relações com as próprias atividades. Além disso, é valioso permear a relação entre conhecimentos tradicionais e científicos, assim como se apresentam nos contextos das atividades e grupos estudados.

Design como vetor de transformação social e expressão identitária

O Design é uma atividade capaz de contribuir como vetor de rupturas e de transformações referentes à aspectos sociais, culturais, políticos e ambientais associados a interesses e conflitos que dificultam o avanço de uma sociedade mais justa e igualitária. O entrelaçamento desses fatores é melhor compreendido a partir de uma visão sistêmica que favorece a atuação do Design na ruptura de paradigmas nocivos à sociedade. Este projeto busca identificar possibilidades de atuação do Design capazes de fortalecer, ou originar, iniciativas que promovam a autonomia e a expressão identitária de pessoas que são, ou se sentem, socialmente marginalizadas, como idosos, mulheres, comunidades tradicionais quilombolas, indígenas, negros, imigrantes, refugiados, LGBT, entre outros. Estas possibilidades e iniciativas podem ser imateriais ou materiais. Nesse sentido, também é possível investigar os artefatos como meios para expressão de identidades coletivas ligadas a grupos específicos, movimentos socioculturais, ou como meio de expressão identitária de um indivíduo.

Vinculada a este projeto, está em finalização (2019-2020) uma pesquisa realizada sobre a atuação do Design como meio de fortalecimento de questões identitárias de mulheres na terceira idade a partir do estudo de caso do projeto social A Avó Veio Trabalhar, realizado em Lisboa, Portugal. Implementado pela Designer Susana António e o psicólogo Ângelo Compta, este projeto reúne mulheres acima dos 65 anos em um espaço criativo e colaborativo para produzir objetos artesanais, descobrir, experimentar e compartilhar técnicas de trabalhos manuais. Tem como objetivo, romper com os estereótipos relacionados ao idoso e proporcionar às mulheres envolvidas, a ruptura de crenças negativas que permeiam seu universo fazendo com que se sintam, em diversos casos, excluídas, vistas como inúteis ou pouco valorizadas pela sociedade. O estudo mostrou que, após algum tempo participando do projeto, a autoestima das mulheres investigadas aumentou e o seu senso de pertencimento e inserção social também se fortaleceu.

No que se refere às pesquisas desenvolvidas pelos estudantes cita-se, como exemplo, uma pesquisa de mestrado (FERNANDES, 2018) que investigou a contribuição do Design na conjuntura de “primavera feminista” vivenciada por jovens mulheres que se comunicam e se articulam, sobretudo, por meio da Internet. Essa pesquisa demonstrou a importância do Design em ações significativas ao combate às desigualdades de gênero, evidenciando a atuação do Design como vetor de transformação social.

Outra pesquisa (CAVALCANTE, 2020, no prelo), aborda o Design como uma das atividades responsáveis pelos impactos ambientais em segmento voltado a produtos que minimizam os danos ao meio ambiente e estimulam a consciência ambiental dos seus usuários. Na análise, verifica-se a oferta de produtos ecológicos e a relação com a conscientização ambiental e o estímulo de novos hábitos de consumo.

Mais uma pesquisa (MAGALHÃES, 2020, no prelo), reflete sobre a atuação do Design na articulação intercultural entre comunidade científica e povos tradicionais, especialmente em movimentos socioambientais como a coleta de sementes nativas em território quilombola Kalunga.

Esses exemplos demonstram que as pesquisas desenvolvidas pelos estudantes vinculados a este projeto de pesquisa, abraçam causas sociais, políticas e ambientais e procuram identificar potencialidades do design como vetor de rupturas e transformações sociais.

Considerações Finais

Poderíamos ler a proposta da linha a partir do conceito de “ideologia” de Bakhtin (2004). Para esse autor, a “ideologia” seria baseada em toda produção humana forjada no cotidiano. Esse conceito penetra todo gesto humano e o carrega de significado e promove uma discussão que tem sua base na concretude do mundo. Ao permitir que os gestos humanos sejam significados como experiências, esse conceito bakhtiniano permite potencializar a concretude no mundo, por sua materialidade e como signo ideológico. Isso significa que o signo “ideológico”, para além de ser um traço material do fenômeno é uma instância de constituição da subjetividade.

E, nessa mescla das dimensões primordiais de resolução de problemas e produção de sentidos, o pensar a materialidade e todo o contexto cultural que a envolve, cria e dela é fruto, é do que essa linha de pesquisa se ocupa.

Aqui estudamos o design que convive com as diferenças - étnica, cultural, de gênero, sexual, econômica, social, física -, e evidencia as expressões culturais. Supõe que o mundo dos artefatos represente, reproduza e transforme as práticas culturais e que, igualmente, dê legibilidade às dinâmicas das sociedades.

‘Design, Cultura e Materialidade’ tem uma trajetória de amadurecimento, consolidação e diversificação dos temas a que se propõem tratar. O interesse pelas pesquisas desenvolvidas no âmbito da linha é crescente e suas contribuições para o arcabouço do conhecimento gerado no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da UnB é inegável.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 11 ed. São Paulo: Hucitec, 2004.
- BRITTO, Talita Machado. **Design e saúde: contribuições para o cuidado da doença de Alzheimer e outras demências**. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

- CAVALCANTE, Láisa Rebelo. **Design e consciência ambiental**: estudo sobre o consumo de produtos para menstruação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020, no prelo.
- DOHMANN, Marcus (org.). **A experiência material**: a cultura do objeto. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.
- ELLEN MACARTHUR FOUNDATION. **Economia Circular**. Disponível em: <<https://www.ellenmacarthurfoundation.org/>> Acesso em: 30/08/2020.
- FERNANDES, Ana Beatriz Rabelo Andrade. **O design na articulação de feminismos em rede: da representação de identidades individuais à construção de uma identidade política feminista**. 2018. 129 f., il. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34055>
- FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves de; Ourives, Eliete Auxiliadora Assunção; Silva, Carolina Scandarola da; Victoria, Isabel Cristina Moreira; **Abordagem sistêmica do design em microempresas e empresas de pequeno porte no Alto Vale do Itajaí com foco em inovação e sustentabilidade**. In: São Paulo: Blucher, p. 64-75, 2018.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- KOIKE, C. M. C. C. ; VIANA, D. M. ; VIDAL, F. B. **Mechanical engineering, computer science and art in interdisciplinary project-based learning projects**. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, v. 46, p. 83-94, 2018.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- LEON, Ethel. Design e artesanato: relações delicadas. *Revista D'ART*, v. 12, p. 64-67, 2005.
- LITTLE, Paul (org.). **Conhecimentos tradicionais para o século XXI**: Etnografias da Inter-cientificidade. São Paulo: Annablume, 2010.
- MACÁRIO, Henry Magalhães. **Design e tecnologia assistiva**: uma abordagem inserida em um contexto de reabilitação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- MAGALHÃES, Luana Santa Brígida. **O design na articulação entre conhecimentos tradicionais e técnico-científico**: Coleta de sementes nativas no território quilombola kalunga no vão do moleque. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020, no prelo.
- MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs**: an introduction to design for social innovation. Massachusetts, USA: MIT Press, 2015.
- MANZINI, Ezio. New design knowledge. *Design Studies*, v.30, no.1, p. 4-12, 2009.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2001.
- PACEY, Philip. 'Anyone Designing Anything?' Non-Professional Designers and the History of Design. *Journal of Design History*, Oxford University Press, Vol. 5, No. 3, 1992. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1315839>. Acesso em: 30/08/2020.
- PAPANEK, Victor. **Design for the real world – human ecology and social change**. New York: Van Nostrand Reinhold, 2000.
- PAPANEK, Victor. **Arquitetura e Design**. Ecologia e Ética. Lisboa: Edições 70, 1995.
- PEDREIRA, Bianca Rosendo. **Design e Educação**: Contribuições para o desenvolvimento do potencial criativo em estudantes com altas habilidades/superdotação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- QUEIROZ, F., TRAMONTANO, M. Uma visão sistêmica do processo de design de edifícios de apartamentos. In *VÍRUS*. N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus03/nomads/layout.php?item=2&lang=pt>. Acessado em: 28/08/2020.

- ONO, Maristela Mitsuko. **Design e Cultura**: sintonia essencial. Curitiba: Edição da Autora, 2006. 132 p.
- SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- SENOO, G. H. ; Gomes, V. H. P. ; Borges, J. V. Q. S. ; VIANA, D. M. ; Koike, C. M. C. C. **Biomimética no design e locomoção de robô apodal**. In: Editora Poisson. (Org.). Educação no Século XXI - Artes & Design. 1ed. Belo Horizonte: Editora Poisson, 2019, v. 12, p. 164-174.
- SIQUEIRA, Nayara Moreno de. **A indisciplina que orienta – design no espaço urbano**. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- SOMMERMAN, Américo. **Complexidade e Transdisciplinaridade**. TERCEIRO INCLUÍDO ISSN 2237-079X NUPEAT-IESA-UFG, v.1, n.1, jan./jun., p.77-89, 2011.
- THACKARA, John. **Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo**. São Paulo: Saraiva: Versar, 2008.
- VIANA, D. M.; Koike, C. M. C. C. ; Vidal, F. B. ; Doca, T. C. R. ; Henriques, A. M. D. Projetos interdisciplinares: Promovendo a integração de conhecimentos. In: Aida Guerra; Fernando Rodríguez-Mesa; Fabián Andrés González; María Catalina Ramírez. (Org.). **Aprendizaje basado en problemas y educación in ingeniería**: Panorama latinoamericano. 1ed. Aalborg: Aalborg University Press, 2017, v. 1, p. 20-43.

Recebido: 05 de março de 2020.

Aprovado: 20 de junho de 2020.

Ana Carolina Kalume Maranhão, Ana Mansur de Oliveira,
Célia Kinuko Matsunaga Higawa, Ricardo Ramos Fragelli,
Tiago Barros Pontes e Silva, Virgínia Tiradentes Souto *

Pesquisa em Design: a Informação e a Interação no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília



Ana Carolina Kalume Maranhão é Doutora e Mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília. Realizou especialização em Bioética pela Cátedra Unesco de Bioética da Universidade de Brasília. É professora da Faculdade de Comunicação e professora colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília. Integra a equipe de pesquisa do Núcleo de Multimídia e Internet, laboratório ligado à Faculdade de Tecnologia - Departamento de Engenharia Elétrica, da Universidade de Brasília (FT/ENE/UNB), onde desenvolve pesquisas sobre Comunicação, Redes, Tecnologias da Informação e Comunicação e Educação, a partir de novas metodologias de aprendizagem.

<ckalume@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-5321-9191

Resumo Este artigo apresenta as pesquisas desenvolvidas pela linha Design, Informação e Interação (DII), no Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) da Universidade de Brasília (UnB), por meio de suas contribuições para o avanço do campo no Brasil e no exterior. As pesquisas desenvolvidas buscam investigar os contextos que envolvem a informação na vida em sociedade, por meio de análises sobre os diversos tipos de sistemas mediadores da ação humana e pesquisas que envolvem abordagens críticas e estéticas no design contemporâneo. Para além das dimensões críticas do design, as pesquisas buscam compreensão sobre o estudo das relações entre tecnologias, meios e lugares e suas implicações, promovendo um debate sobre os recursos teóricos e práticos relativos à mediação e interação nos processos comunicativos e suas possibilidades de cruzamento com outras áreas do conhecimento, no processo de construção do design.

Palavras chave Pesquisa em Design, Design da Informação, Design de Interação, Sociedade da Informação, Tecnologias da Informação e Comunicação

Ana Mansur de Oliveira é Professora Adjunta II da Universidade de Brasília. Doutora em Teoria e Experimentações da Arte pela UFRJ, é docente colaboradora do Programa de Pós Graduação em Design da UnB. Foi membro do corpo editorial da Revista Universitária Arte & Ensaios (UFRJ) e atualmente é parecerista da Revista de Design, Tecnologia e Sociedade (UnB). Tem mestrado em Design pela PUC-Rio e é especialista em Tipografia e em Direção de Arte pelo London College of Printing, Inglaterra. Desenvolve pesquisas sobre investigações filosóficas de práticas criadoras contemporâneas, analisando os diálogos possíveis entre Arte e Design como propulsores para geração de inovação.

<anamansur@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-0301-3555

Célia Kinuko Matsunaga Higawa é Professora na Universidade de Brasília / Faculdade de Comunicação. PEP Post Experience Program, Royal College of Art (Pós Doutorado) Londres, UK 2019. Pós Doutorado APECV - Associação de Professores de Expressão e Comunicação Visual, Lisboa - Portugal 2019. Doutora em Artes pelo Instituto de Artes / Universidade de Brasília, linha de pesquisa Arte e Tecnologia. Pesquisador Visitante na Parsons The New School for Design, Nova York (2013). Mestre em Design Gráfico pelo Royal College of Art, Londres, Inglaterra em Communication Design (1998). Vem trabalhando como designer gráfica e artista, apresentando trabalhos em diferentes países.

<celiamatsunaga@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-9838-1782

Design Research: Information and Interaction within the Postgraduate Program in Design at the University of Brasília

Abstract *This article presents the studies developed by the Design, Information and Interaction (DII) research line at the Postgraduate Program in Design (PPG Design) at the University of Brasília (UnB) and involves its contributions to the advancement in the field in Brazil and abroad. The developed researches seek to investigate the contexts that involve information at life in society through analysis of different types of systems that mediate human action and involves critical and aesthetic approaches in contemporary design. In addition to the critical dimensions of design, the research seeks to understand the relationships between technologies, media and places and also their implications, promoting a debate about the theoretical and practical resources related to mediation and interaction in communicative processes and their possible crossings with other areas of knowledge in the design process.*

Keywords *Research in Design, Information Design, Interaction Design, Information Society, Information and Communication Technologies*

Investigación en Diseño: Información e Interacción dentro del Programa de Posgrado en Diseño de la Universidad de Brasilia

Resumen *Este artículo presenta la investigación desarrollada por la línea Diseño, Información e Interacción (DII), en el Programa de Posgrado en Diseño (PPG Design) de la Universidad de Brasilia (UnB), así como sus contribuciones al avance del campo en Brasil y en el exterior. La investigación desarrollada busca indagar en los contextos que involucran la información en la vida en sociedad, realizando análisis de los diferentes tipos de sistemas que median la acción humana y la investigación que involucra enfoques críticos y estéticos en el diseño contemporáneo. Además de las dimensiones críticas del diseño, la investigación busca comprender el estudio de las relaciones entre tecnologías, medios y lugares, así como sus implicaciones, promoviendo un debate sobre los recursos teóricos y prácticos relacionados con la mediación e interacción en los procesos comunicativos y sus posibilidades de cruce con otras áreas de conocimiento, en el proceso de construcción del diseño.*

Palabras clave *Investigación en Diseño, Diseño de la Información, Diseño de Interacción, Sociedad de la Información, Tecnologías de la Información y la Comunicación*

Ricardo Ramos Fragelli é Engenheiro Mecânico, Mestre em engenharia mecânica e Doutor em Ciências Mecânicas pela Universidade de Brasília, Ricardo Fragelli é professor dos cursos de Engenharia da Faculdade UnB Gama, do Mestrado Profissional em Matemática e do Programa de Pós-graduação em Design, onde orienta trabalhos na área de design educacional. Por suas pesquisas em novos métodos, técnicas e tecnologias para educação, recebeu onze prêmios nacionais de Instituições como MEC, CAPES, ABED, ABMES e Santander Universidades. Desenvolve pesquisas em sistemas inteligentes e adaptativos aplicados à educação, design educacional, técnicas e métodos educacionais baseados em aprendizagem ativa e colaborativa. <fragelli@unb.br>
ORCID: 0000-0002-6548-1154

Tiago Barros Pontes e Silva é Bacharel em Design, mestre em Psicologia e Doutor em Arte pela Universidade de Brasília. Professor do Departamento de Design, membro do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG Design UnB). Atua nas áreas de Design de Interação e Ergonomia com foco em sistemas complexos, interfaces para web, portabilidade, ubiquidade, redes sociais e jogos <tiagobarros@unb.br>
ORCID: 0000-0003-2149-5973

Introdução

A linha de pesquisa Design, Informação e Interação (DII) foi criada em conjunto com o Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) da Universidade de Brasília (UnB), em 2013. Tem como objetivo investigar os contextos que envolvem a informação na vida em sociedade, por meio de análises sobre os diversos tipos de sistemas mediadores da ação humana e pesquisas que envolvem abordagens críticas e estéticas no design contemporâneo.

As pesquisas desenvolvidas na linha compreendem estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação em sistemas cotidianos. São abordados aspectos de uso, aprendizagem e ludicidade desses sistemas, assim como são discutidas as questões éticas e estéticas relacionadas, promovendo um olhar crítico sobre as transformações sociais por eles promovidas. Neste sentido, o foco das pesquisas foi concebido de forma dialógica diretamente com as outras duas linhas que compõem atualmente o programa, que atuam nas dimensões de Cultura e Materialidade; e Espaço e Mediações, constituindo o amplo olhar sobre os impactos da tecnologia na vida humana.

Desde sua criação, 27 discentes concluíram o mestrado na linha, com diferentes metodologias e abordagens de pesquisa, característica do campo epistemológico contemporâneo do Design. Atualmente, a linha de pesquisa DII é composta por seis docentes, entre permanentes e colaboradores. Os docentes da linha possuem também formação em distintas áreas do conhecimento: Artes, Comunicação, Design, Engenharia e Psicologia, além de fazerem parte de diferentes departamentos da universidade.

Tal formação pode ser traduzida no perfil multidisciplinar dos pesquisadores da linha e, portanto, na investigação de diversos aspectos envolvendo os campos do Design da Informação e do Design de Interação. Pesquisas com ênfase em sistemas complexos, jogos educativos, narrativas digitais, metodologias de aprendizagem, práticas criadoras contemporâneas, visualidade gráfica e poética, inovação em interatividade, são desenvolvidos pelos pesquisadores da linha Design, Informação e Interação.

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo apresentar as premissas das pesquisas desenvolvidas pela linha Design, Informação e Interação e descreve brevemente as contribuições para as investigações em design no Brasil e no exterior. Além disso, apresenta a expansão e consolidação das pesquisas empreendidas.

Virgínia Tiradentes Souto é Chefe e Professora Associada do Departamento de Design da Universidade de Brasília. Membro do PPG Design e do PPG Artes Visuais ambos da UnB. Tem mestrado (1998) e doutorado (2006) em *Typography and Graphic Communication* pela Universidade de Reading, Inglaterra. É coordenadora do grupo de pesquisa *Design da Informação* (desde 2008), editora-chefe da *Revista Design, Tecnologia e Sociedade*, editora associada da *Revista Brasileira de Design da Informação*, e revisora de vários periódicos. Suas principais áreas de pesquisa são: *Design da Informação*, *Design de Interação*, *Criatividade e Inovação em Design*.

<v.tiradentes@gmail.com>

ORCID: 0000-0001-7576-2876

Premissas para a construção das pesquisas

O intercâmbio intensivo e acelerado da informação, matéria e energia no contexto hipermediatizado da cultura digital exige um enfoque sistêmico para a observação das múltiplas interações, o que supõe um conjunto de ações coordenadas e organizadas para tramar redes de informação, ecossistemas culturais de diálogo e geração produtiva, articulação de espaços de deliberação e construção coletiva.

As novas tecnologias digitais conferem aos processos de intercâmbio e reprodução social ampliada a reconfiguração do espaço público e propõem como pertinente e necessária uma investigação acerca da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ambiente hipermediático formado por diferentes estruturas narrativas e informacionais. A questão que ora é estruturada volta-se para o entendimento sobre como o desenvolvimento de um novo modelo de articulação do espaço público exige a reflexão sobre uma nova práxis comunicacional mais radical, pluralista e participativa. A internet e as tecnologias digitais fizeram emergir um novo paradigma social, descrito por alguns autores, como *Sociedade da Informação* ou *sociedade em rede* alicerçada no poder da informação. Gouveia e Gaio (2004) complementam o entendimento acerca do que vem a ser essa a *Sociedade da Informação*: “Estas tecnologias não transformam a sociedade por si só, mas são utilizadas pelas pessoas em seus contextos sociais, econômicos e políticos, criando uma nova comunidade local e global: a *Sociedade da Informação*”.

Segundo Gouveia e Gaio (2004), a *Sociedade da Informação* recorre predominantemente às *Tecnologias de Informação e Comunicação* para troca de informações em formato digital, suportando a interação entre indivíduos e entre estes e instituições, recorrendo a práticas e métodos em construção permanente. Segundo os autores, esse conceito surgiu dos trabalhos de Alain Touraine (1969) e Daniel Bell (1973) sobre as influências dos avanços tecnológicos nas relações de poder, identificando a informação como ponto central da sociedade contemporânea. Segundo Bell (*apud* Matelart e Vitalis, 2015): “Cada sociedade é uma sociedade da informação e cada organização é uma organização da informação, da mesma maneira que cada organismo é um organismo da informação” (p. 1525).

Desta forma, as pesquisas empreendidas sob o âmbito da linha de pesquisa *Design da Informação e Interação* do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília têm como foco o diálogo com pesquisas, teorias e sistemas do design, tanto no campo do design da informação quanto nos aspectos e demandas das relações entre design, cultura e sociedade. As pesquisas mantêm interesse dialógico na construção de um programa de qualidade, integrado com as necessidades da pesquisa em design, ao mesmo tempo, ativo na produção do conhecimento e na busca por projetos cooperativos, a se considerar, em perspectiva, a produção de um espaço inovador, visual e interpretável.

Assim, tomando como base as transformações experimentadas no campo do design e a reconstrução das esferas públicas e privadas, com a crise de credibilidade que envolve as instâncias governamentais e o progressivo processo de individualização e esvaziamento de vínculos comunitários, as pesquisas ora implementadas centram-se na análise de fatores sociais, como a multiplicação de foros de discussão e expressão com a participação de grupos e coletivos, sob a ótica da produção de conhecimento e experiências participativas de criatividade social e a apropriação de novas tecnologias para desenvolvimento comunitário. O foco volta-se para o entendimento sobre como o desenvolvimento de um novo modelo de articulação do espaço público exige a reflexão sobre uma nova práxis mais radical, pluralista e participativa.

Partimos da premissa que a necessidade de estruturação de um novo enfoque metodológico e conceitual sobre o Design deve estar presente nos processos de mudança social e na configuração de novas noções, sob o estado da arte e uma avaliação crítica das formas de produção projetuais, como forma de compreender as diversas interfaces e espacialidades na contemporaneidade. As pesquisas buscam compreensão sobre o estudo das relações entre tecnologias, meios e lugares e suas implicações num campo discursivo mais amplo, promovendo um debate crítico sobre os recursos teóricos e práticos relativos à mediação e interação nos processos comunicativos e suas possibilidades de cruzamento com outras áreas do conhecimento que lidam com questões referentes à análise teórica, crítica e prática sobre produção e gestão da informação, no processo de construção do design. Busca-se, com isso, superar as análises de mecanismos puramente técnicos, permitindo o amplo debate sobre o que é a circulação e o design hoje, apontando para os estudos de mediação, processos de apropriação social e liberdades individuais.

Expansão e promoção das pesquisas

O aspecto interdisciplinar da atuação na linha abrange, a partir das abordagens previamente descritas, o diálogo estabelecido com outros pesquisadores e a comunidade de modo geral. Desde a sua formulação, os pesquisadores do programa se envolvem em trocas de experiência com outras áreas do conhecimento. Neste sentido, foram realizados inicialmente o I e o II Seminário de Pesquisa em 2012 e 2013, respectivamente, visando promover uma reflexão sobre a produção de conhecimento em Design na região Centro-Oeste, assim como levantar um breve histórico da trajetória de consolidação dos Programas de Pós-Graduação de outras localidades, em especial, das regiões Nordeste, Sudeste e Sul do país. As discussões promovidas contaram com representantes de áreas estabelecidas no campo do Design, mas

também contaram com as contribuições de áreas com olhares mais diversos, como a perspectiva da produção de conhecimento em Arte, por exemplo.

Esses insumos foram pertinentes para o estabelecimento de uma configuração inicial para a linha de pesquisa, que se dedicou a investigar tanto o uso e a interpretação da informação, quanto às potencialidades no processo de design. Assim, a diversidade de abordagens e a transdisciplinaridade inerentes ao Design estavam presentes no entendimento do seu objeto central, a informação, situado no *continuum* que navega dos sinais e dados rumo ao conhecimento e a sabedoria (Cunha, 2008); mas que também se manifesta nas suas relações com os processos comunicativos; cognitivos, estéticos, de significação e de experiência humana de modo geral (Quintão; Triska, 2013; Mineiro, 2011; Portugal, 2010; Tufte, 2002); assim como considera a sua indissociabilidade com os processos culturais; as transformações sociais; e a dialética estabelecida entre os aparatos tecnológicos e o nosso cotidiano (Bonsiepe, 1997; Logan, 2012). Logo, são também objetos de investigação as relações humanas mediadas por esses aparatos tecnológicos, de modo a se considerar a própria interatividade como aspecto de destaque das pesquisas realizadas (Saffer, 2006; Preece et al., 2005; Shedroff, 2000).

Além disso, a formulação da linha a partir de um diálogo aberto também permitiu compreender uma diversidade de abordagens epistemológicas enquanto práticas de pesquisa, envolvendo estudos empíricos, teóricos, histórico, críticos ou estéticos; envolvendo abordagens científicas distintas, assim como a prática projetual e a experimentação poética como possibilidades complementares e legítimas de construção de conhecimento. No mesmo sentido, os objetos das diferentes abordagens foram estabelecidos de maneira flexível e interconectada a outros campos do conhecimento, abrangendo perspectivas de educação, comunicação, formulação e uso de sistemas computacionais e tecnológicos, assim como abordagens psicológicas e sociológicas de compreensão dos fenômenos humanos.

Posteriormente, a partir das ações resultantes dessa configuração inicial, a linha se envolveu na expansão e consolidação de suas pesquisas no Centro-Oeste, promovendo, junto ao programa, seminários de abrangência nacional e internacional. Portanto, foram realizados o I e o II Seminário de Pesquisa em Design, Tecnologia e Sociedade em 2014 e 2016; a edição de 2015 do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI); e o I e o II Seminário Internacional de Pesquisa em Design em 2017 e 2018, respectivamente. Paralelamente, visando incorporar as discussões promovidas com outros pesquisadores para aprimorar as ações dentro da linha, foram realizadas discussões em fóruns internos de avaliação do programa, ocorridos em seminários de avaliação institucional da Universidade de Brasília. Essas articulações com outros pesquisadores atingiu uma amplitude internacional, apoiando a construção de redes de pesquisa; mas também se comprometeu em impulsionar a produção acadêmica regional, ocupando um espaço relevante no cenário científico e formativo nacional.

Com isso, além do fomento da produção do conhecimento e das discussões qualificadas sobre o campo do Design, a linha se concentrou nas investigações dos contextos que envolvem a informação na vida em sociedade como um todo. Para tanto, foi incorporada a noção pluralística dos processos de design e seu diálogo inerente a outros campos do conhecimento.

Neste contexto, atualmente a linha compreende os estudos sobre as tecnologias da informação e comunicação em diversos sistemas, sejam eles aparelhos inteligentes, sociais, interativos, de segurança, lúdicos, concentrados ou ubíquos, de entrada, de visualização, ou de aprendizagem.

Publicações

Os pesquisadores da linha de pesquisa DII divulgam os resultados de suas pesquisas em diferentes publicações acadêmicas internacionais e nacionais de design e áreas afins, como por exemplo, nos periódicos: Estudos em Design, InfoDesign, Information Design Journal, International Journal of Technology and Design Education; capítulos nos livros: *Advances in Intelligent Systems and Computing*, *Lecture Notes in Computer Science*, *Emerging Research and Trends in Interactivity and the Human-Computer Interface*; autoria dos livros: 'Método Trezentos: Aprendizagem ativa e colaborativa, para além do conteúdo' (Fragelli, 2019), 'O Jornalista Brasileiro: Convergência e Mudança Provocada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação' (Kalume, 2017), e anais de congressos: Congresso Internacional de Design da Informação, Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Human Computer Interaction International, Interaction South America, International Conference Interfaces and Human Computer Interaction, International Symposium on Project Approaches in Engineering Education, e SBGames.

Importante ressaltar o envolvimento dos docentes da linha com processo de edição e avaliação de revistas científicas, como por exemplo: *Brazilian Journalism Research*, *Estudos em Design*, *Design e Tecnologia*, *InfoDesign*, *Redes*, *Revista Educação Gráfica*, *Revista de Design*, *Tecnologia e Sociedade*, *Revista Estudos Brasileiros*; além de edição de livros: 'Design de jogos educativos: da ideia ao jogo' (Souto e Fragelli, 2016), 'Gameplay: ensaios sobre estudo e desenvolvimento de jogos', (Silva, Sarmet e Silvino, 2016), *Selected Readings of the 7th Information Design International Conference* (Souto et al., 2016).

Apesar da diversidade da temática nos projetos de pesquisa desenvolvidos pelos pesquisadores da linha DII, evidencia-se um grande número de publicações voltadas às temáticas relativa à arte, comunicação, educação, experiência do usuário, jogos, poéticas e tecnologia. Diversas pesquisas com ênfase em metodologias de design e educação foram publicadas pelos

docentes da linha. Destacam-se o Método 300 (método de aprendizagem colaborativa) do professor Ricardo Fragelli, que é amplamente divulgado em eventos e publicações científicas, como por exemplo o recente capítulo de livro intitulado 'Designing an Innovative Collaborative Learning Application: The Case of Method 300' (Souto, Fragelli e Veneziano, 2020); além de pesquisas sobre ferramentas de aprendizado como a publicação 'Graphic design and user-centred design: designing learning tools for primary school' (Santos e Souto, 2019).

Publicações com foco em arte e processo criativo também podem ser identificadas, como por exemplo: *Magia e Ação no processo criativo: fluxo entre intuição e estrutura como catalisador projetual* (Mansur e Guimarães, 2017). Com relação à poética e tecnologia destaca-se o projeto de pesquisa 'Amazônia: Visualidade Gráfica, Poética e Imaginário' que teve como uma das publicações o artigo 'Paisagem Amazônica: Uso da tecnologia na fruição poética' (Matsunaga et al., 2017), participações em importantes exposições em Portugal (Viseu, Leiria, Bragança, Lisboa), Espanha (Santiago de Compostela) e Inglaterra (Londres), além do convite para integrar a "BIO 26 – Common Knowledge/Wisdom, Biennial of Design Ljubjana, Slovenija, 2019.

Além disso, destacam-se os esforços conjuntos com discentes da graduação na composição de grupos de pesquisa interdisciplinares que atuam sob uma perspectiva formativa. São exemplos dessas colaborações as proposições de transformações de processos de recuperação e aprendizagem a partir de abordagens lúdicas. São produções derivadas dessas práticas 'Design de estratégia de ensino-aprendizagem para o estudo de máquinas térmicas' (Lopes et al., 2019); 'Desafios financeiros: design de jogo de educação financeira para as escolas públicas' (Carvalho et al., 2017); e 'Parâmetros para a concepção e avaliação de jogos para reabilitação de pacientes vítimas de AVE' (Cataldi e Silva, 2017).

Esta dedicação à pesquisa também se traduz em prêmios conquistados pelos pesquisadores da linha. Como resultados das pesquisas destacam-se prêmios recebidos pelos pesquisadores, como por exemplo: Prêmio CLAP 2016, Barcelona, Espanha - Prêmio de melhor Editorial para Célia Matsunaga; projeto editorial Prêmio EXPOCOM 2018, para Célia Matsunaga, relativo à Pesquisa Experimental em Comunicação, da Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação; o Prêmio de pôster destaque no VII Seminário Inovações em Atividades Curriculares (2019) e o Prêmio Top Educacional Mário Palmério - Menção Honrosa - 2016, da Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (ABMES), ambos para Ricardo Fragelli; o Prêmio de melhor artigo do VII Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação, da Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI) orientado por Tiago Barros Pontes e Silva.

Importante ressaltar o compromisso dos professores da linha com a divulgação das pesquisas dos discentes e também com a colaboração com os professores de outras linhas e outros programas. Conforme des-

critico na introdução e nas pesquisas, os professores participam de diferentes grupos e projetos de pesquisa em cooperação com outras áreas de conhecimento. Assim, ressalta-se a vocação dos pesquisadores da linha com projetos multidisciplinares e colaborativos. Colaborações com diferentes pesquisas encaminham os professores a caminhos e possibilidades distintas, entretanto, sempre com o olhar e a reflexão para a pesquisa em Design, Informação e Interação.

Considerações Finais

As pesquisas desenvolvidas na linha de Design da Informação e Interação envolvem abordagens múltiplas e investigam diferentes contextos relativos à informação e interação. Conectadas com diferentes áreas do conhecimento as pesquisas visam contribuir com o conhecimento em design e na solução de problemas dos indivíduos e da vida em sociedade.

A sintonia entre os pesquisadores impulsiona um campo do conhecimento que é fundamental para compreender o design no cenário contemporâneo. Apesar de distintos, os projetos de pesquisa dos docentes da linha de pesquisa produzem conhecimento orientado em um mesmo sentido: o de compreender e investigar as tecnologias da informação e da comunicação em um mundo que está em constante transformação. Assim, estudos sobre sistemas informacionais se conjugam a pesquisas sobre aprendizagem ativa, aprofundando, inclusive, estudos sobre a cultura gráfica que surge a partir das inovações de ferramentas tecnológicas, configurando a importância de se desenvolver conhecimento nessa área em plena era eletrônica.

A interatividade e a não-linearidade são aspectos de particular relevância para a construção de um necessário debate acerca dos processos comunicativos. A produção de conhecimento gerada pelas pesquisas dos docentes da linha possui potencial para articular diferentes áreas do conhecimento em favor de uma compreensão importante das relações entre as tecnologias, as poéticas e a gestão da informação.

Assim, com uma visão ampla das modificações constantes no modo de viver e interagir, e considerando aspectos criativos, culturais, econômicos, inovadores e sociais os pesquisadores da linha DII esperam que as pesquisas possam impactar positivamente o bem-estar e a vida em sociedade, em alinhamento com as perspectivas de futuro.

Referências

- BELL, Daniel. **Technology, nature and society**: the vicissitudes of three world views and the confusion of realms. The American Scholar, 1973.
- BONSIEPE, G. **Design do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- CARVALHO, F. O.; GOMES, R. F.; FRAGELLI, R. R.; SILVA, T. B. P. **Desafios financeiros**: design de jogo de educação financeira para as escolas públicas. *Estudos em Design (Online)*, v. 1, p. 86-107, 2017.
- CATALDI, P. C. P.; SILVA, T. B. P. Parâmetros para a concepção e avaliação de jogos para reabilitação de pacientes vítimas de AVE. **Design e Tecnologia**, v. 7, n. 14, p. 69-90, 30 dez. 2017.
- CUNHA, Murilo Bastos da; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008. xvi, 451 p.
- FRAGELLI, R.R. **Método Trezentos**: Aprendizagem ativa e colaborativa, para além do conteúdo. 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2019. v. 1. 120p.
- GOUVEIA, Luis; GAIO, Sofia. **Sociedade da Informação: balanço e implicações**. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2004.
- KALUME, A. C. **O Jornalista Brasileiro**: Convergência e Mudança Provocada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação. 1ª. ed. Brasília - DF: Editora Universidade de Brasília; FAC Livros, 2017. v. 1. 360p.
- LOGAN, Robert K. **Que é informação?** A propagação da organização na biosfera, na simbiosfera, na tecnosfera e na econosfera. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2012.
- LOPES, F. G. S.; SILVA, T. B. P.; DOMINGOS FILHO, C. A.; VALE, M. E. B. Design de estratégia de ensino-aprendizagem para o estudo de máquinas térmicas. *Estudos em Design (Online)*, v. 27, p. 108-133, 2019.
- MANSUR, A.; GUIMARÃES, C. P. **Magia e Ação no processo criativo**: fluxo entre intuição e estrutura como catalisador projetual. *Revista de Design, tecnologia e sociedade*, v. 4, p. 32-44, 2017.
- MATSUNAGA, C.; MASS, M.; CARVALHO, D. M.; ATHAYDE, A. **Paisagem Amazônica**: Uso da tecnologia na fruição poética. In: #16.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2017, Porto. #16.ART - Artis intelligentia: imaginar o real. Porto: i2ADS - Instituto de Investição em Arte, Design e Sociedade, 2017. v. 1. p. 841-850.
- MATTELART, Armand; VITALIS, André. De Orwell al cibercontrol. Barcelona: Gedisa, 2015.
- MINEIRO, Érico F. Design da informação, modelos mentais e a gestão da inovação: articulações possíveis. **InfoDesign** v. 8, n. 3. São Paulo: 2011.
- PORTUGAL, C. Questões complexas do design da informação e de interação. *InfoDesign* v.7, n. 2. São Paulo: 2010.
- PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H. **Design de interação**: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- QUINTÃO, F. S.; TRISKA, R. Design de informação em interfaces digitais: origens, definições e fundamentos. **Revista Brasileira de Design da Informação**. *InfoDesign* v. 10, n. 2. São Paulo: 2013.
- SAFFER, D. **Design for Interaction**. EUA: Peachpit Press, 2006.
- SANTOS, F. A.; SOUTO, V. T. **Graphic design and user-centred design**: designing learning tools for primary school. *International Journal of Technology and Design Education*, v. 29, p. 999-1009, 2019.

- SHEDROFF, N. **Information interaction design: a unified field theory of design**. In: JACOBSON, Robert (ed.). Information design. Cambridge (MA): The MIT Press, 2000.
- SILVA, T. B. P. (Org.); SARMET, M. M. (Org.); SILVINO, A. M. D. (Org.) **Gameplay: ensaios sobre estudo e desenvolvimento de jogos**. 1. ed. Quito: Ciespal, 2016.
- SOUTO, V. T. (Org.); FRAGELLI, R. R. (Org.) **Design de jogos educativos: da ideia ao jogo**. 1. ed. Quito: Ciespal, 2016.
- SOUTO, V. T.; FRAGELLI, R. R.; VENEZIANO, W. H. **Designing an Innovative Collaborative Learning Application: The Case of Method 300**. Lecture Notes in Computer Science. 1ed.: Springer International Publishing, 2020, p. 552-565.
- SOUTO, V. T. (Org.); SPINILLO, C. G. (Org.); PORTUGAL, C. (Org.); FADEL, L. M. (Org.). Selected Readings of the 7th Information Design International Conference. 1. ed. Brasília: SBDI, 2016.
- TOURAINE, Alain. **La société post-industrielle**. 1969.
- TUFTE, E. **The visual display of quantitative information**. Cheshire: Graphics Press, 2002.

Recebido: 05 de março de 2020.

Aprovado: 20 de junho de 2020.

Rastreamento de aprendizagem informal na perspectiva da aprendizagem ao longo da vida

*

Akemi Leandra Kawagoe é Bacharela em Engenharia de Redes de Comunicação pela Universidade de Brasília, mestra em Design na linha de pesquisa Design de Informação e Interação, na Universidade de Brasília. Experiência em educação, design, design de processos e tecnologias educacionais. Atuação no desenvolvimento de tecnologias para Internet e na arquitetura e design de sistemas para internet. Atualmente é consultora em projetos de educação a distância na elaboração de conteúdos interativos, gestão de plataformas educacionais, processos de oferta em larga e escala e gestão de conhecimento.

<akemikawagoe@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-5332-3503

Resumo Ao considerar aprendizagem como um contínuo, baseada na experiência, situada a partir do contexto e da história de vida do indivíduo, que acontece e se manifesta em múltiplos espaços, é preciso assumir que a maior parte do que aprendemos não acontece em espaços tradicionalmente educacionais. Esse cenário impõe a necessidade de discutir e revelar mais dessa parcela da aprendizagem que acontece informalmente. Este estudo procura abordar estratégias para o rastreamento e reconhecimento de aprendizagem informal, que se manifesta em múltiplos tempos e espaços. Da perspectiva de ecossistemas de aprendizagem, são analisadas as diferentes estratégias, especialmente a xAPI da TLA, como alternativas para captura ou rastreamento, análise e informação de aprendizagem. Nesse caminho, se discute os desafios e potencialidades para acrescentar mais elementos à biografia de aprendizagem dos indivíduos.

Palavras chave Aprendizagem informal, aprendizagem ao longo da vida, rastreamento de aprendizagem, xAPI com LRS.

Tiago Barros Pontes e Silva é Bacharel em Design, mestre em Psicologia e Doutor em Arte. Professor do Departamento de Design, membro do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG Design UnB). Atua nas áreas de Design de Interação e Ergonomia com foco em sistemas complexos, interfaces para web, portabilidade, ubiquidade, redes sociais e jogos.

<tiagobarros@unb.br >

ORCID: 0000-0003-2149-5973

Informal learning tracking in the perspective of learning throughout life

Abstract *Considering learning as a continuum, based on experience, context and individual background, which is acquired and manifested in multiple spaces, it is necessary to assume that most of what we learn does not happen in traditionally educational spaces. This scenario imposes the need to discuss and reveal more of a hidden learning that happens informally. This study seeks to address strategies for tracking and recognizing informal learning, which manifests itself in multiple moments and spaces. From the perspective of learning ecosystems, analyze different strategies, especially the TLA xAPI as an alternative for capturing or tracking, analyzing and inform learning. In this way, we discuss the challenges and opportunities to add more elements to the individuals' learning biography.*

Keywords *Informal learning, lifelong learning, learning tracking, xAPI with LRS.*

Seguimiento del aprendizaje informal desde la perspectiva del aprendizaje permanente

Resumen *Al considerar el aprendizaje como un continuo, basado en la experiencia, situado desde el contexto y la historia de vida del individuo, que ocurre y se manifiesta en múltiples espacios, es necesario asumir que la mayor parte de lo que aprendemos no ocurre en espacios tradicionalmente educativos. Este escenario impone la necesidad de discutir y revelar más de esta parte del aprendizaje que ocurre de manera informal. Este estudio busca abordar estrategias para rastrear y reconocer el aprendizaje informal, que se manifiesta en múltiples tiempos y espacios. Desde la perspectiva de los ecosistemas de aprendizaje, se analizan diferentes estrategias, especialmente el TLA xAPI, como alternativas para la captura o seguimiento, análisis y aprendizaje de información. De esta manera, se discuten los desafíos y potencialidades para agregar más elementos a la biografía de aprendizaje de los individuos.*

Palabras clave *Aprendizaje informal, aprendizaje permanente, seguimiento del aprendizaje, xAPI con LRS.*

Introdução

A aprendizagem tem lugar em todas as circunstâncias de nossas vidas, nos mais diferentes espaços que se misturam em um fluxo contínuo de oportunidades para aquisições de significado (LIVINGSTONE; MIRCHANDANI; SAWCHUK, 2008). Ao considerar aprendizagem como um contínuo, baseada na experiência, situada a partir do contexto e da história de vida do indivíduo, que acontece e se manifesta em múltiplos espaços, é preciso assumir que a maior parte do que aprendemos não acontece em espaços tradicionalmente educacionais. Agora, interconectados, novos espaços inauguram outras possibilidades de interagir e adquirir conhecimento. E influenciam significativamente o modo como as pessoas aprendem e a quantidade de informação que é produzida e compartilhada (SIEMENS, 2005).

A explosão da Internet, da computação móvel e a crescente popularização da Internet das Coisas são fenômenos que criam pontos sociais de inflexão em velocidade sem precedentes (SHUM; CRICK, 2016). A evolução do nosso mundo rumo à complexidade e à interdependência, realça a necessidade de uma reflexão mais ampla sobre a aprendizagem ao longo da vida (CARNEIRO, 2011). Nesta perspectiva, uma das implicações práticas é a premente necessidade de revelar a parcela da aprendizagem que acontece de modo informal ou não-formal (SPAGNOLETTI; ZA; NORTH-SAMARDZIC, 2013). Isto propicia o fortalecimento de uma economia baseada no conhecimento, caracterizada por altos níveis de adaptabilidade, flexibilidade e criatividade (SEDITA, 2003), necessários neste ecossistema em transição.

A aprendizagem informal não pode mais ser negligenciada impunemente. Não apenas porque ocorre com muita frequência, mas também por ser uma parcela importante do que as pessoas aprendem. Assim, segundo Alheit, elas podem se apropriar de seus caminhos e escolhas, na constituição das suas biografias, em busca de seus propósitos (ALHEIT in ILLERIS KNUD, 2013).

Além disso, quanto mais informações sobre a aprendizagem informal forem explicitadas, mais precisa pode ser a intervenção na aprendizagem formal. A informação e análise de aprendizagem já é fruto de diferentes discussões entre pesquisadores. Mas dar forma à aprendizagem distribuída, complexa, contínua e em múltiplos espaços, não é uma tarefa considerada necessariamente humana. Por sorte, as tecnologias também evoluíram para facilitar o processo de acompanhamento e monitoramento de dados, inteligência da informação, aprendizagem de máquina, tornando possíveis medidas em tempo e escalas que há 30 anos não podiam ser pensadas. Parece ser possível enfrentar com novas ferramentas o desafio fundamental da aprendizagem ao longo da vida: a captura, análise e reconhecimento dos eventos contínuos de aprendizagem.

Contudo, isso coloca em xeque a separação da aprendizagem em espaços, formatos ou modalidades, que dificulta a composição de percursos de aprendizagem integrados e a compreensão do indivíduo inteiro, com

suas necessidades, bagagens e idiossincrasias (WERQUIN, 2010). Assim, este estudo procura abordar estratégias para o reconhecimento ou aprendizagens, com olhar especial para aprendizagem informal que ocorre em espaços e tempos distribuídos. Da perspectiva do design, com sua abordagem multidisciplinar, esta pode ser uma oportunidade para discutir e esmaecer fronteiras que segmentam a educação. Além disso, considera-se que essa abordagem permite acrescentar mais elementos à biografia de aprendizagem dos indivíduos. Nesse sentido, o objetivo da pesquisa consiste em investigar perspectivas de captura e análise de aprendizagem informal e não-formal de adultos diante dos desafios da aprendizagem ao longo da vida.

Aprendizagem formal, não-forma e informal

Ao longo dos últimos dois séculos, diversos pesquisadores procuraram explicar o fenômeno de aprender, considerado mutável, orgânico e particular dos indivíduos, inseridos em seus contextos ou sob influência de sua própria gênese (SCHUNK, 1986). É um fenômeno que se revela mais proposital na autonomia e amadurecimento dos adultos. Pelo conceito de Jarvis, o adulto é um ser mais experienciado que, partir de suas vivências, adquire certas características: autoconceito, prontidão para aprender, orientação para a aprendizagem, motivação (JARVIS, 2012). Ou seja, adultos são mais preparados para a consciência de aprender, centrados na solução de problemas e intrinsecamente motivados (KEARSLEY, 2003; KNOWLES, 2011; SELWA ALKADHI, 2015).

Na idade adulta, as experiências são bases que podemos usar conscientemente para aprendizagem futura, ou para a apropriação do mundo (JARVIS, 2012). A aprendizagem, a partir de então, é frequentemente conectada à descoberta, à transformação e à busca de tornar a vida mais significativa (SELWA ALKADHI, 2015). É importante ressaltar que há uma motivação inerente aos seres humanos para compreender e criar significados, a partir de suas experiências, filtradas por seus sistemas de crenças (TAYLOR, 2000). Três diferentes abordagens teóricas se destacam com sobre a aprendizagem de adultos (SELWA ALKADHI, 2015): a Andragogia de Knowles, *Self Directed Learning* de Tough e a Aprendizagem Transformadora de Mezirow (MERRIAM, 2017). Das três, talvez a aprendizagem transformadora seja a teoria mais impactante. Por que é um modo de honrar as muitas faces da transformação, considerando a condição humana e a espiral da aprendizagem ao longo da vida (LANGE, 2015).

Teóricos como Vygotsky, Paulo Freire, Bandura, Jarvis, Lave, Wenger e Siemens entenderam que a aprendizagem não pode ser separada de seu contexto social porque nascemos em relacionamentos e nele vivemos a totalidade de nossas vidas. Por isso, nenhuma teoria da aprendizagem pode legitimamente omitir a amplitude do mundo social em que vivemos, uma

vez que a aprendizagem é um processo de transformar as experiências que ocorrem quando o indivíduo interage em sociedade (JARVIS, 2006). A experiência é tudo o que acontece a um indivíduo desde o nascimento até a morte. Jarvis define a experiência como o processo de compreensão ou percepção de uma situação, que muitas vezes parece ser uma participação direta em um evento ou o acúmulo de experiências anteriores, tanto conscientes quanto inconscientes (JARVIS, 2012).

Peter Alheit entende que a aprendizagem se estende por todo âmbito da vida humana, é construído da biografia dos indivíduos e motora de mudanças sociais. A aprendizagem biográfica está na integração entre os aspectos individuais e de participação social que levam o sujeito a tornar-se consciente da sua identidade e história de vida (ALHEIT in ILLERIS, 2013). A noção de aprendizagem ao longo da vida se baseia na ideia de que as pessoas aprendem continuamente e ao longo de todas as fases da existência (SOUTO-OTERO; MCCOSHAN; JUNGE, 2005). Nos anos 60, o conceito de aprendizagem ao longo da vida se popularizou (TIGHT, 2004), abrindo um flanco de discussões sobre a parte da aprendizagem contínua que é menos visível, a aprendizagem informal. Naqueles anos, a perspectiva social da aprendizagem não-formal tomou conta das principais análises, invadindo os discursos internacionais sobre políticas da educação. Os aspectos não-formais da aprendizagem assumiram várias dimensões, desde aquelas relacionadas à capacitação dos indivíduos para o trabalho, para o exercício da cidadania ou na solução de problemas coletivos (MARANDINO, 2017).

O documento da UNESCO de 1972, *Learning to be: The world of education today and tomorrow* foi um marco importante e continua sendo uma referência frequente em diferentes estudos sobre aprendizagem. Além de firmar metas para a aprendizagem ao longo da vida e para a sociedade da aprendizagem, estabelece uma divisão clara entre aprendizagem formal, não-formal e informal. Na perspectiva da UNESCO, a educação formal consiste em um sistema de educação hierarquicamente estruturado e cronologicamente graduado, da escola primária à universidade, incluindo os estudos acadêmicos e as variedades de programas especializados e de instituições de treinamento técnico e profissional (UNESCO, 1972). Perspectiva adotada também pela OCDE (SCHLOCHAUER; LEME, 2012; SMITH; CLAYTON, 2009).

Já a educação não-formal pode ser considerada qualquer atividade organizada fora do sistema formal de educação, operando separadamente ou como parte de uma atividade mais ampla, com certos objetivos e destinada a servir clientes identificados como aprendizes (UNESCO, 1972). Pelo mesmo documento, a educação informal compreende o verdadeiro processo realizado ao longo da vida, em que cada indivíduo adquire atitudes, valores, procedimentos e conhecimentos a partir da experiência cotidiana e das influências educativas de seu meio – seja na família, no trabalho, no lazer ou pelas diversas mídias de massa (UNESCO, 1972). Eraut corrobora o conceito da UNESCO e OCDE ao definir aprendizagem formal, e acrescenta que o contexto da aprendizagem formal envolve sequenciamento, estruturação de tarefas coordenadas e organizadas previamente, além da validação ou certificação (ERAUT, 2004).

Quando a aprendizagem se dá por meio de um currículo, ou um corpo de conhecimentos pré-estabelecido, a forma de aprendizagem é a educação formal, seja ofertada em sistemas escolares convencionais ou em outros espaços tradicionais de conhecimento, quando os mais velhos iniciam os mais jovens (LIVINGSTONE, 2001). Marsick e Watkins concordam com a ideia de que a aprendizagem formal é tipicamente patrocinada por uma instituição e altamente estruturada (MARSICK; WATKINS, 2001).

A aprendizagem informal pode ser definida de muitas maneiras. Uma visão comum entre as mais diferentes definições é a de que a aprendizagem informal é um processo experiencial que não se limita a estabelecimentos educacionais formais (MERRIAM, 2009, 2017; STRIMEL et al., 2014). Para Strimel, por exemplo, a aprendizagem informal pode ser pensada como a aprendizagem que ocorre em casa, no trabalho e durante no lazer, com aquisição de novos conhecimentos, habilidades e entendimentos (STRIMEL et al., 2014).

Eraut entende que atividades informais de aprendizagem, que resultam na aquisição de novos conhecimentos, entendimentos ou habilidades, começam de maneira *ad hoc*, incidental e são conscientemente reconhecidas somente após o evento (ERAUT, 2004). Para Rogers, a aprendizagem informal inclui todas as influências inconscientes da família e outros grupos sociais, o que inclui a religião, o esporte, a música, atividades compartilhadas ou das pressões sociais em atividades como jogos e consumo, ou de outros eventos que ocorrem ao longo de nossas vidas (ROGERS, 2015).

Nessa tentativa de explicar esses diferentes componentes da aprendizagem contínua ao longo da vida, alguns autores procuraram segmentar a aprendizagem informal em diferentes tipos. Radakovi, por exemplo, usa intencionalidade como critério para diferenciar a aprendizagem informal da aprendizagem não-formal. Para ele, a aprendizagem não-formal é intencional, mas não estruturada em um currículo. Já a aprendizagem informal é não intencional, consciente ou inconsciente. Rogers aborda a ideia de intencionalidade, incidentalidade e consciência de aprendizagem. Por exemplo, as experiências cotidianas pelas quais se aprende muito, mesmo sem a consciência de haver aprendido, podem ser incidentais e não-intencionais (ROGERS, 2015).

É cada vez mais claro que as fronteiras e as relações entre os conceitos de aprendizagem formal e informal não são tão claras e contrastantes (ERAUT, 2004; HALL et al., 2012). Muitas vezes, os termos são usados de modo controverso, com definições não-consensuais (MARANDINO, 2017). Uma proposta promissora para o enfrentamento dessa pluralidade de visões é a de Rogers (ROGERS, 2015). Para ele, aprendizagem informal e as práticas de aprendizagem formal podem ser vistas como situadas num *continuum* que vai desde a aprendizagem acidental/incidental, passando pela aprendizagem consciente, depois pela aprendizagem autodirigida, então pela aprendizagem não-formal até aprendizagem formal (ROGERS, 2015).

A popularidade desse assunto não encerra uma definição, mas pode indicar que muitos autores entendam ser relevante olhar para esse aspecto menos visível da aprendizagem (CUINEN et al., 2015). Neste estudo, não serão consideradas fronteiras claras no propósito de analisar possibilidades de evidenciar componentes de aprendizagem informal. Com isso, são compreendidos alguns desafios, porque essa é uma parcela da aprendizagem que não tem início e fim definidos, sendo que boa parte ocorre em padrões irregulares de tempo e espaço (MEZIRROW, 1991 apud ILLERIS, 2013).

Método de coleta

A metodologia adotada no presente estudo consiste predominantemente de levantamento bibliográfico e análise documental para identificação de estratégias para reconhecimento da aprendizagem menos visível. A **Error! Reference source not found.** apresenta as principais etapas do levantamento bibliográfico, com os seus procedimentos descritos pelo **Error! Reference source not found.**. Em seguida, o **Error! Reference source not found.** lista os critérios empregados como filtros para as referências levantadas.

A partir do levantamento bibliográfico, foram capturadas diferentes perspectivas e convergências, demonstrando as estratégias que vêm sendo estudadas ou adotadas para revelar eventos de aprendizagem informal. Explicitamos nos resultados os modelos de informações ou outras estratégias que se apresentaram como alternativas metodológicas ou tecnológicas para revelar aprendizagem informal em duas etapas: a criação de um quadro (matriz) com para abrigar diferentes estratégias para revelar aprendizagem informal levantadas na literatura; e a eliminação das repetições, organização as estratégias por critérios como tecnológicas, políticas, metodológicas, tentando descrever as principais características de cada uma.

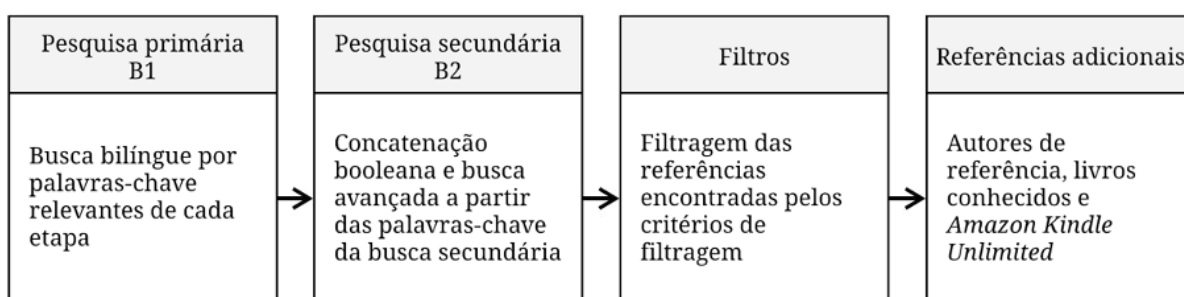


Fig 1. Etapas de busca no Google Acadêmico e Amazon Kindle Unlimited

Fonte: elaborado pelos autores

	Procedimentos	Descrição
1	Acionar sistemas de busca e bibliotecas de referências	O sistema de busca Google Acadêmico é o sistema primário de busca e a loja Amazon kindle unlimited o sistema secundário ou complementar. Todas as buscas realizadas em português e inglês.
2	Busca primária – B1	Busca por palavras-chave ou conceitos relevantes para a pesquisa
3	Busca secundária – B2	Concatenações booleanas das palavras-chave busca primária. Eventualmente, foi necessária a generalização ou a especificação de termos dependendo da quantidade de resultados obtida.
4	Filtros	Aplicação de filtros para seleção de referências, de acordo com o Error! Reference source not found. que apresenta os critérios de seleção em ordem de priorização.
5	Adicionar outras referências – Referências adicionais	Inclusão outras referências, a partir das buscas: livros físicos ou eletrônicos, disponíveis no Amazon Kindle Unlimited.
6	Ler e filtrar as referências selecionadas	Seleção de 15 a 20 referências para cada termo/conceito, a partir de critérios de relevância e aderência às abordagens do estudo.
7	Incluir outras publicações dos autores de referência	Inclusão de outros autores ou referências identificadas a partir das leituras.
8	Organizar as referências selecionadas	As referências catalogadas com metadados no software de gerenciamento de referências Mendeley Desktop.
9	Fichamento das referências	Fichamento das referências selecionadas.
10	Análise e síntese	A partir das leituras realizar a análise, síntese ou tentar responder aos objetivos do estudo por convergência de conceitos, recuperação da teoria, análise ou síntese.

Quadro 1. Procedimentos para levantamento bibliográfico

Fonte: elaborado pelos autores

Crítérios	Descrição
1 Custo	Considerando que haverá um investimento nas referências mais relevantes a partir do <i>Kindle Unlimited</i> , serão escolhidas preferencialmente as publicações com acesso gratuito.
2 Aderência ao tema	Priorizar as referências que tiverem mais aderência ao tema a partir da análise dos resumos.
3 Período da publicação	Serão priorizadas as publicações a partir de 2000, exceto aquelas necessárias para composição de linhas históricas ou que ainda sejam teorias de referência.
4 Citações	O número de citações será um critério de priorização. Serão priorizadas as referências com maior número de citações.
5 Relevância do autor	A relevância do autor é um aspecto importante de priorização mesmo que a publicação não seja a mais relevante.
6 Relevância da fonte	Serão priorizadas referências classificadas pela CAPES QUALIS A1, A2, B1 e B2 ou aquelas cujas publicações são indexadas em bibliotecas reconhecidas como Elsevier, Wiley, Sage ou ainda, pela instituição de origem – Universidade ou Centro de Pesquisa de referência.

Quadro 2. Critérios para filtragem das referências

Fonte: elaborado pelos autores

Resultados e Discussão

A validação da aprendizagem informal é definida por alguns autores como o processo de identificação, avaliação e reconhecimento de uma gama mais ampla de competências que as pessoas desenvolvem em diferentes contextos, por exemplo, por meio da educação formal, das práticas no trabalho e das atividades de lazer (COLARDYN and BJORNAVOLD, 2004 apud SPAGNOLETTI; ZA; NORTH-SAMARDZIC, 2013). Os indivíduos, então, recebem crédito pela aprendizagem baseada na experiência ao longo da vida (GARCÍA-PEÑALVO et al., 2014). Há um movimento em diferentes países para coletar dados sobre a aprendizagem informal, em particular para reconhecer a experiência, evitar formação desnecessária (HALLIDAY-WYNES; BEDDIE, 2009) e ampliar as possibilidades de mudanças urgentes no posicionamento do próprio sistema educacional

Muitas referências de reconhecimento de aprendizagem informal tinham a abordagem de acreditação de conhecimento prévio - APL e o reconhecimento de conhecimento prévio - RPL como uma política pública para identificar competências adquiridas fora da escola. Nosso interesse, porém, é abordar a captura de experiências de aprendizagem que acontecem continuamente, e não a validação discreta de aprendizagem prévia. Além disso, espera-se refletir sobre a aprendizagem manifestada como validação, já que em certas condições e contextos, uma ação manifestada poderia evidenciar uma competência. Garcia-Peñalvo corrobora essa ideia quando diz que se pudéssemos monitorar as atividades das pessoas e inferir capacidades a partir das experiências, não precisaríamos mais avaliá-las (GARCÍA-PEÑALVO et al., 2014).

Por exemplo, ao enviar um e-mail, um indivíduo revela a capacidade de enviar e-mails. Ou seja, podemos inferir que em seu repertório há os conhecimentos e as habilidades necessários para essa ação, que, portanto, não precisaria ser avaliada. Claro que nem toda aprendizagem pode ser resumida a tarefas, e que há fatores complexos que envolvem o fenômeno de aprender. Mas será que, considerando o monitoramento de experiências, poderíamos revelar um pouco mais das aprendizagens menos visíveis? Para tentar responder a essa questão, a partir do método descrito, apresentamos o Quadro 3 com os quantitativos de referências pesquisadas a partir das buscas e no Quadro 4 os números finais das referências consideradas no presente estudo.

Resultados B1			Resultados B2		Filtros
Termos	Todos	> 2000	Concatenações	>2000	Pré-seleção
Reconhecimento de aprendizagem informal	67.900	16.000	Reconhecimento de "aprendizagem informal" em adultos	2.740	45
Avaliação de aprendizagem informal	111.000	23.000	Avaliação de "aprendizagem informal" de adultos	2.960	7
Validação de aprendizagem informal	39.500	15.600	Validação de "aprendizagem informal" em adultos	1.400	21
Métricas de aprendizagem informal em adultos	6.550	6.340	Métricas e "aprendizagem informal" e de adultos	192	12
Padrões para análise de aprendizagem informal em adultos	46.400	15.500	Padrões ou métricas para análise e reconhecimento e "aprendizagem informal" e adultos	146	4
Análise de aprendizagem informal	0	0	"análise de aprendizagem" e "aprendizagem informal"	0	0
Informal learning recognition	1.160.000	577.000	"informal learning recognition"	324	48

Quadro 3. Resultados da pesquisa por palavra-chave

Fonte: elaborado pelos autores

Referências selecionadas	Referências adicionais	Total considerado
63	2	65

Quadro 4. Total de referências considerado na etapa 3

Fonte: elaborado pelos autores

A primeira abordagem importante para pensar as informações que transitam nos ecossistemas de aprendizagem é a interoperabilidade entre os diferentes sistemas que compõem a rede de um certo indivíduo ou grupo. Ou seja, como os sistemas se integram na rede, como dialogam, que tipo de diálogo podem ter e que tipo de informação podemos obter a partir desse diálogo (GARCÍA-PEÑALVO et al., 2014). Essa reflexão é um ponto de partida para entender a evolução das tecnologias e estratégias para captura de aprendizagem contínua.

Para Garcia-Peñalvo, a interoperabilidade é a saída necessária para tentar capturar mais eventos de aprendizagem. Nesse sentido, ele começa tentando aproximar a aprendizagem formal ofertada por meio de um Learning Management System (LMS), dos PLEs (Personal Learning Ecosystems – Ecossistemas Pessoais de Aprendizagem). E, para isso, ele entende que há quatro hipóteses de diálogo (GARCÍA-PEÑALVO et al., 2014). Em primeiro lugar, ele sugere que seria possível incluir atividades formais no PLE. Em segundo lugar, seria possível propor validações usando o LMS, mesmo que a aprendizagem tenha ocorrido fora dele. Uma terceira hipótese seria transferir informações de aprendizagem das ferramentas em espaços informais para o LMS e, por fim, conceder acesso a um validador (professor ou tutor, por exemplo) ao PLE individual para que ele pudesse avaliar a aprendizagem no contexto informal onde ocorreu ou se manifestou (GARCÍA-PEÑALVO et al., 2014).

O LMS pode ser um centralizador de informações pela capacidade de acumular e integrar via padrões, como LTI, SCORM, discutidos em seguida, além de links e diferentes atividades. O caráter fechado dos LMSs limita as possibilidades de evidenciar aprendizagem que acontece em outros ambientes. Os tradicionais LMSs (RUIZ-CALLEJA et al., 2019) we propose the Social Semantic Server (SSS, por mais sofisticados que tenham se tornado ao longo dos últimos vinte anos, não conseguem sozinhos apresentar informações sobre aprendizagem além da aprendizagem formal. O padrão SCORM – Shareable Content Object Reference Model, por exemplo, é um modelo para objetos de aprendizagem que permite que um LMS reconheça ações dos usuários, identifique interconexão entre diferentes conteúdos e que possa ser lido por diferentes plataformas (BETTS; SMITH, 2019). O padrão SCORM é um dos modelos mais usados na autoria de conteúdos online. Entretanto, ele é dependente de um LMSs que possa ler e interpretar seus manifestos e, nesse sentido, não foi pensado para capturar aprendizagem contínua (IDRISSI; MAATI; HADDIOUI, 2016). Já o padrão LTI - Learning Tools Interoperability, especifica um protocolo para garantir a interoperabilidade entre um LMS e uma ferramenta externa. Se um provedor de aprendizagem implementa esse padrão, a aprendizagem pode ser rastreada a partir de qualquer plataforma de aprendizagem que use o mesmo padrão (KRÄMER et al., 2015). Assim, usando SCORM ou LTI, ficam de fora as expe-

riências de aprendizagem que acontecem em espaços e tempo flexíveis. Foi assim que as especificações de interoperabilidade, baseadas em dados sobre fluxos de atividades, ganharam fôlego (GARCÍA-PEÑALVO et al., 2014).

Diferentes padrões de interoperabilidade nasceram da ideia de *logs* – a sequência de eventos que acontece em um sistema, ou um fluxo de atividades. Um fluxo de atividades é uma coleção de ações executadas pelos indivíduos. Cada ação contendo um certo conjunto de atributos, como ator, verbo e conteúdo (NOUIRA; CHENITI-BELCADHI; BRAHAM, 2017). O Contextualized Attention Metadata (CAM), por exemplo, é um esquema de log usado em ambientes de aprendizagem. O desafio do CAM é que ele não é bem documentado (COOPER, 2013). Ainda assim, é considerado interessante porque prevê possibilidades de guardar registros como a classificação do objeto de aprendizagem, competência associada, estados emocionais, intenções e objetivos, além de permitir armazenar o contexto onde aprendizagem aconteceu (RUIZ-CALLEJA et al., 2019)we propose the Social Semantic Server (SSS. O padrão Activity Stream (AS) é um outro modelo para gravar fluxos de atividades (logs). Pelas definições, o AS captura um ator, um verbo, um objeto e um objetivo ou destino. Embora não seja especificamente destinada aos processos de aprendizagem, é uma especificação relevante porque foi elaborada pelos gigantes como Google, Facebook e Microsoft, para intercâmbio de experiências sociais.

Segundo Ruiz-Callera, usar os logs como uma base para a interoperabilidade entre sistemas permite o compartilhamento e o processamento de dados sem a necessidade de inventar novas soluções. O desafio, entretanto, era que os fluxos de atividades de sistemas tecnológicos não incluíam conceitos de aprendizagem e, por isso, alguma tradução seria necessária (RUIZ-CALLEJA et al., 2019)we propose the Social Semantic Server (SSS. Ainda, diferentes especificações para gestão de fluxos de aprendizagem surgiram nos últimos anos. O Quadro 5 apresenta uma lista dessas diferentes abordagens (COOPER, 2013).

O National Science Digital Library Paradata and Annotation Schema (NSDL) tem documentação incompleta, mas é um padrão que se preocupa com o intercâmbio de anotações sobre recursos de aprendizagem, incluindo fatos sobre contextos específicos de uso, como um método pedagógico, padrão curricular, dicas de ensino, etc (COOPER, 2013).

O Mozilla Open Badge Initiative (OBI) é descrito pela própria Mozilla como um novo padrão on-line para reconhecer e verificar a aprendizagem a partir da emissão de emblemas, conforme a realização do indivíduo. Muito embora seja bastante popular, esse não é um padrão para coleta de fluxos de atividade de caráter contínuo, além de agregar poucas informações de aprendizagem (COOPER, 2013).

	Sigla	Nome
1	NSDLP	National Science Digital Library Paradata
2	MOBI	Mozilla Open Badge initiative
3	InLOC	Integrating Learning Outcomes and Competencies
4	Leap2A	Leap2A ePortfolio Portability and Interoperability
5	IMS QTI	IMS Question and Test Interoperability Results Reporting
6	IMS LIS	IMS Learning Information Services Outcomes Management Service Information Model
7	EuroLMAI	European Learner Mobility Achievement Information CWA 1613216
8	eLAT	Exploratory Learning Analytics Toolkit
9	InBloom	inBloom Technology Application Developer Documentation
10	ADL xAPI	Experience API (formerly known as Tin Can API)

Quadro 5. Padrões de fluxo de atividades aplicados às experiências de aprendizagem

Fonte: traduzido, adaptado e elaborado pelos autores, com base em Cooper, 2013

O Information Model for Learning Outcomes and Competences (InLOC) permite o intercâmbio de informações sobre resultados e competências esperadas das ações de aprendizagem (COOPER, 2013).

Já o E-Portfolio Portability and Interoperability (Leap2A) fornece um modelo para descrever as realizações do indivíduo, o que criou, fez ou experimentou, além das informações sobre seu perfil, habilidades e atributos. Permite agregar informações adicionais a partir de diferentes fontes (COOPER, 2013).

O IMS Question and Test Interoperability Results (QTI) é um padrão de conteúdo para avaliação on-line (COOPER, 2013). Já o IMS Learner Information Services Outcomes (LIS), também componente do padrão IMS, foi projetado para o intercâmbio de dados entre os sistemas de registros de estudantes universitários e sistemas de gestão de aprendizagem.

O European Learner Mobility Achievement Information (EuroLMAI) foi desenvolvido para apoiar a mobilidade na Europa, especificando um meio comum de troca de informações sobre o desempenho educacional, embora tenha potencial mais amplo.

Já o Learning Analytics Toolkit (eLAT) é um projeto que abrange diferentes tipos de entidade de dados presentes em um sistema típico de gerenciamento de aprendizagem (LMS). Ainda não se tornou um padrão, uma vez que não está documentado o uso.

A InBloom é uma organização sem fins lucrativos dos EUA que está desenvolvendo uma plataforma tecnológica para integração de dados de diferentes sistemas tecnológicos das escolas para dar ao professor informações sobre como os estudantes realizam suas atividades.

Dentre todas as alternativas, a que mais se aproxima de criar *links* entre diferentes soluções de aprendizagem, em diferentes espaços, é a ADL xAPI (HOEL; CHEN, 2014). É a especificação mais considerada pelos estudos sobre rastreamento de aprendizagem informal. É baseada na especificação *Activity Stream*, cuja característica mais interessante é o fato de que tanto as máquinas quanto as pessoas podem entender os registros (BERKING, 2016). Além disso, a xAPI, acrescentou o contexto e os resultados para se ajustar às experiências de aprendizagem (COOPER, 2013).

A especificação xAPI é parte da TLA – Total Learning Architecture que envolve vários projetos, frentes de pesquisa e desenvolvimento. A TLA é um conjunto de especificações de Internet e software que está sendo desenvolvido para potencializar a próxima geração de ecossistemas de aprendizagem orientados a dados e à aprendizagem ao longo da vida. Uma vez finalizada, a TLA deve incluir orientações técnicas, descrições de modelo de dados que vão definir como tecnologias de aprendizagem e gestão de desenvolvimento pessoal poderão dialogar entre si sintática e semanticamente (FOLSOM-KOVARIK; RAYBOURN, 2016; GALLAGHER et al., 2017).

Um ponto de inflexão na visão da TLA é o fato de que as integrações não são vistas da perspectiva dos LMSs. Isso significa se libertar da ideia de um ambiente de aprendizagem centralizador, para a ideia de que aprendizagem acontece em qualquer lugar, a partir de qualquer ferramenta, ou mesmo com a ausência delas (BENEDEK, 2014). Além disso, inclui conceitos de perfil de aprendizagem, avaliação por competências, personalização de processos de aprendizagem para adaptá-los às necessidades específicas dos indivíduos (BENEDEK, 2014).

A xAPI é uma especificação aberta, simples de implementar, com suporte a diferentes conteúdos, inclusive em cenários off-line (BERKING, 2016), define um método para capturar dados sobre as interações entre os indivíduos e diferentes componentes do ecossistema (POEPELMAN et al., 2011).

É uma especificação diferente do SCORM, porque não se limita a rastrear cursos e conclusões (DOWNES, 2019). Permite rastrear informações que acontecem fora do LMS (POEPELMAN et al., 2011). Inclusive nos contextos de aprendizagem psicomotora. Por exemplo, usando um software embarcado em um *wearable*, é possível capturar movimentos feitos por um atleta ou um estudante de enfermagem (JOHNSON et al., 2017). A especificação tem duas partes. A primeira parte é a declaração (*statement*), que representa a atividade ou experiência e a segunda parte é o LRS – Learning Record Store, um sistema que armazena essas declarações ao longo do tempo (NOUIRA; CHENITI-BELCADHI; BRAHAM, 2017). Cada evento de aprendizagem descrito em xAPI é uma declaração que contém um ator, um verbo e um objeto (RUIZ-CALLEJA et al., 2019) e, adicionalmente, informações como contexto, resultados e tempo.

Além das declarações e do ambiente de armazenamento LRS, há os Provedores de Atividades - plataformas que geram e comunicam frases xAPI (KAROUDIS; MAGOULAS, 2016). E Os Consumidores de Atividades que usam as informações sobre experiências de aprendizagem para informar ou para alimentar outros sistemas. Ou seja, a xAPI é uma maneira de comunicar experiências de aprendizagem entre o Provedor, o Consumidor e o LRS (BETTS; SMITH, 2019). A Figura 2 apresenta esse fluxo entre *Consumers*, *Providers*, LRS e a especificação xAPI, enquanto a Figura 3 representa um fluxo conceitual de funcionamento da xAPI.

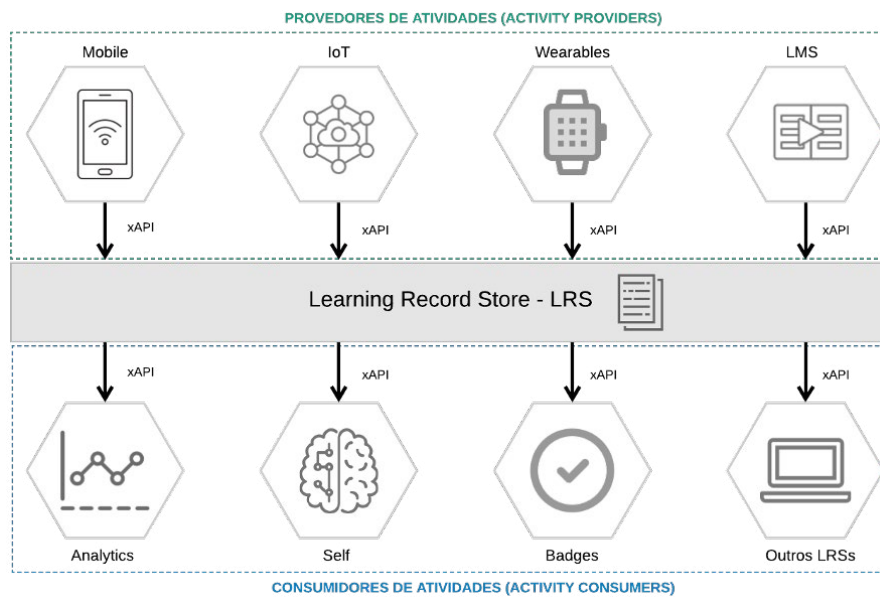


Fig 2. Fluxo de comunicação entre sistemas usando xAPI

Fonte: Traduzido e adaptado pelos autores com base em Betts e Smith, 2019



Fig 3. Componentes de uma implementação xAPI

Fonte: Traduzido e adaptado pelos autores com base em ADL, 2018

O formato utilizado na troca de dados é o JSON (Javascript Object Notation) (SCHWARZ et al., 2014). O JSON, uma notação relativamente simples, amplamente utilizado na indústria de tecnologias. Pode ser adotado por diferentes tipos de sistemas, desde aplicativos móveis, simulações a coisas interconectadas - Internet of Things (IOT) etc (JOHNSON et al., 2017). A Figura 4 apresenta um exemplo de como é a notação JSON para xAPI e ao lado, como a frase xAPI é compreendida em português.

O LRS, é um componente essencial no ecossistema de aprendizagem, se quisermos rastrear atividades no contexto em que acontecem usando xAPI (KRÄMER et al., 2015). E é possível começar a acrescentar novos softwares rastreáveis dentre os muitos que usamos para aprender, desde as redes sociais, acessadas por *smartphones*, jogos (BETTS; SMITH, 2019) e diferentes ambientes digitais e físicos, incluindo os ambientes sensíveis ao contexto (ADL, 2019; DURCHLACH; JOHNSON, 2014; FOLSOM-KOVARIK; RAYBOURN, 2016).

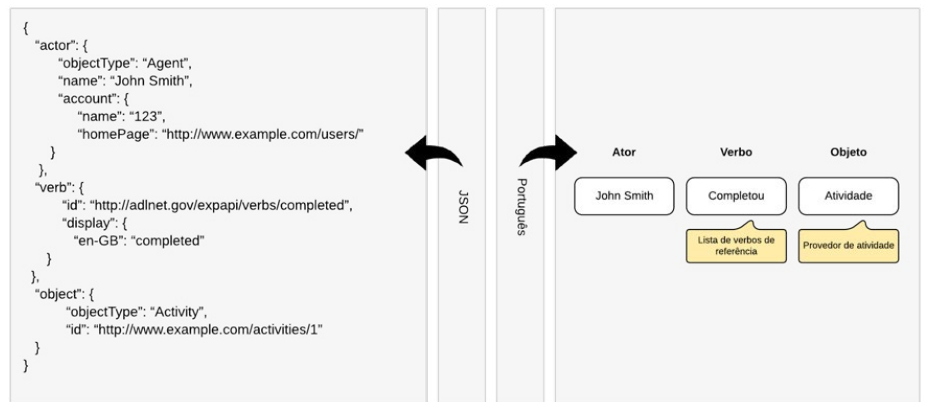


Fig 4. Exemplo de declaração xAPI em JSON e português

Fonte: Traduzido e adaptado pelos autores com base em ADL, 2018

Os sistemas sensíveis ao contexto, com seus sensores, processamentos e ações, constituem alternativa para ampliar o rastreamento dos espaços físicos. Os sensores físicos, virtuais e lógicos, combinados, permitem inferências interessantes sobre experiências de aprendizagem (ALHARBI; PLATT; AL-BAYATTI, 2013). O uso de sensores de comportamento e os avanços com Internet das Coisas atribuem significados a ações que antes não estavam na conta, nem da interação, nem da aprendizagem. Essas tecnologias têm grande potencial para ampliar as chances de revelar a aprendizagem informal (UOSAKI et al., 2013 apud FLANAGAN; OGATA, 2017).

Talvez tivéssemos que sublinhar a palavra rastreamento em todas as ocorrências, porque há um aspecto sensível associado a qualquer ideia de capturar informações sobre pessoas. Embora não seja um aspecto sobre o qual nos debruçamos, entendemos que qualquer tipo de rastreamento precisa considerar a soberania do indivíduo (KAROUDIS; MAGOULAS, 2016), privacidade e segurança da informação.

A especificação xAPI parece convencer muitos pesquisadores e empresas sobre as possibilidades de rastrear aprendizagem informal. Entretanto, o conjunto de declarações poderia parecer um teste de usabilidade de software e não um conjunto de experiências de aprendizagem. Que faz uma sequência de atividades informar aprendizagem? A primeira resposta poderia vir da ideia de que toda experiência é aprendizagem, considerando ainda que a aprendizagem é manifestada e não observada. Assim, poderíamos dizer que há aprendizagem em cada frase xAPI. A segunda resposta tem como argumento o fato de que algumas tarefas carregam em si evidências de aprendizagem. Como no exemplo do e-mail – uma vez que um indivíduo pôde enviá-lo, é possível inferir que ele seja capaz de enviá-lo. Uma terceira resposta poderia vir da recuperação de informação semântica da frase xAPI que indica a ação, contexto e resultados. Uma quarta resposta poderia vir de uma taxonomia como a de Bloom, traduzindo a frase xAPI para um resultado de aprendizagem a partir do verbo de um domínio e uma profundidade (KRATHWOHL, 2002).

O projeto CaSS da TLA, constitui parte da quarta resposta, porque o CaSS busca exatamente essa tradução de xAPI em competências, a partir de identificadores globais. Também seria possível aplicação de um esquema para revelar transferência e aplicação como os níveis de Kirkpatrick, inclusive com resultados que poderiam estar associados ao retorno sobre o investimento ou alcance de objetivos estratégicos (KIRKPATRICK; KIRKPATRICK, 2016).

Considerando as declarações xAPI como esquema de rastreamento, são necessárias metodologias e tecnologias para analisar informações de aprendizagem. As metodologias são próprias da *Learning Analytics* e as tecnologias compreendem as *Analytics Plataformas* que incorporam funcionalidades de exibição de painéis, a criação de algoritmos para recuperação de informações (Queries) e de relatórios sobre as declarações de aprendizagem (KAROUDIS; MAGOULAS, 2016). As plataformas de análise podem estar acopladas ao LRS ou se comportarem como Consumidoras de Atividades, recebendo dados do LRS. As plataformas de análise precisam prever, essencialmente, três processos próprios da análise de aprendizagem (Learning Analytics): a captura dos dados, a análise e a visualização (SCHREURS et al., 2013)

Considerações

Há dois mil anos tentamos entender e explicar a aprendizagem, em um esforço que não se encerra nem abraça as diferentes perspectivas, com toda a complexidade do fenômeno de aprender. É como se uma abordagem genérica não coubesse em um processo situadamente identitário, no qual cada indivíduo trama o próprio ecossistema de aprendizagem a partir de suas interações ecológicas.

No amadurecimento da pesquisa, começamos a encontrar equilíbrio na hipótese de abrir mão de algumas definições teóricas, vislumbrando um cenário no qual as interações do mundo real poderiam nos dizer aquilo que fosse necessário saber. Pensando assim, talvez possamos parar de teorizar sobre como todas as pessoas aprendem e passar a olhar para como cada pessoa aprende, a partir das dinâmicas de contínuas transformações que as experiências proporcionam.

Sempre haverá parte da aprendizagem submersa em nossas percepções, mas é possível que muito mais eventos de aprendizagem sejam revelados. As tecnologia e modelos de rastreamento vêm evoluindo nessa direção. Indicam que esse movimento, a partir de especificações feitas para educação, pode influenciar pesquisas e aplicações sobre sistemas sensíveis ao contexto e Internet das coisas.

A ADL Total Learning Architecture - TLA a partir da especificação xAPI se apresenta como uma alternativa para interoperabilidade de informações entre sistemas conectados sejam eles tradicionalmente educacionais, informais ou sensíveis ao contexto. É uma solução que vem se popularizando, mas ainda deve enfrentar alguns desafios importantes: a popularização do modelo, a inclusão de mais espaços/equipamentos, a poluição informacional e a privacidade e segurança de informação. O desafio da segurança da informação se apresenta imediatamente quando se fala em rastreabilidade.

E, finalmente, sobre a camada das experiências, tomando como base a nossa abstração sobre ecossistemas de aprendizagem, vamos apresentar algumas ideias para descrição, próprias da Learning Analytics associadas a alguns frameworks para compreensão da aprendizagem prévia, como framework de objetivos, avaliações e competências que serão, aqui, questões abertas por não fazerem parte do escopo específico deste estudo. As reflexões e lacunas que surgem pelo caminho são parte dele. Naturalmente, não seremos capazes de mapear e explicitar todas elas. E, por isso, estabelecemos um certo limite nesse infinito hipertexto, pedindo licença para esse corte abrupto.

Referências

- ADL. The Advanced Distributed Learning Initiative. 2019.
- ALHARBI, M. T.; PLATT, A.; AL-BAYATTI, A. H. Personal Learning Environment. *International Journal for e-Learning Security (IJeLS)*, v. 3, n. 1, p. 280–288, 2013.
- BENEDEK, A. Learning experience design in light of the MOOC controversy. *Hungarian Academy of Sciences, Research Centre for the Humanities*, p. 4392–4402, 2014.
- BERKING, P. Choosing a learning record store (LRS), p. 1–65, 2016.
- BETTS, B.; SMITH, R. The learning technology manager's: Guide to xAPIH2tLABS Company Publication, 2019. Disponível em: <HT2Labs.com/learning-locker>
- CARNEIRO, R. Discovering the treasure of learning. Making lifelong learning a reality for all: Conceptual evolutions and policy developments In Yang, J, n. Hamburg: UNESCO Institute for Lifelong Learning, p. 3–23, 2011.
- COOPER, A. Learning Analytics Interoperability - a survey of current literature and candidate standards. 2013.
- CUINEN, S. et al. Informal learning guide: A systematic mix-method study of learning analytics for informal learning in the workplace: the what, why and how. EAPRIL European Association for Practitioner Research on Improving Learning, 2015.
- DOWNES, A. XAPI Explained Part1. Watershed Company Publication, p. 1–5, 2019.
- DURCHLACH, P. J.; JOHNSON, A. Advanced Distributed Learning Initiatives. *Journal of Advanced Distributed Learning Technology*, v. 2, n. 6, p. 136, 2014.
- ERAUT, M. Informal learning in the workplace. *Studies in Continuing Education*, v. 26, n. 2, p. 247–273, 2004.

- FLANAGAN, B.; OGATA, H. Integration of learning analytics research and production systems while protecting privacy. ICCE 2017 - 25th International Conference on Computers in Education: Technology and Innovation: Computer-Based Educational Systems for the 21st Century, Workshop Proceedings, p. 355–360, 2017.
- FOLSOM-KOVARIK, J. T.; RAYBOURN, E. M. Total Learning Architecture (TLA) Enables Next-generation Learning via Meta-adaptation. Interservice/Industry Training, Simulation, and Education Conference (I/ITSEC) 2016, n. 16279, p. 1–13, 2016.
- GALLAGHER, P. S. et al. Total Learning Architecture Development: A Design-Based Research Approach. Interservice/Industry, Training, Simulation and Education 2017 Conference, n. 17117, p. 1–12, 2017.
- GARCÍA-PEÑALVO, F. J. et al. Problems and opportunities in the use of technology to manage informal learning. Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality - TEEM'14, p. 573–580, 2014.
- GARCÍA-PEÑALVO, F. J. et al. A case study for measuring Informal Learning in PLEs. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), v. 9, n. 7, p. 47, 2014.
- HALL, B. L. et al. Learning and education for a better world: The role of social movements. Malta: Sense Publishers, 2012.
- HALLIDAY-WYNES, S.; BEDDIE, F. Informal learning: At a glance. National Centre for Vocational Education Research NCVER, p. 1–12, 2009.
- HOEL, T.; CHEN, W. Learning Analytics Interoperability - Looking for low-hanging fruits. Workshop Proceedings of the 22nd International Conference on Computers in Education, ICCE, 2014.
- IDRISSI, A. EL B.; MAATI, M. L. BEN; HADDIOUI, I. EL. xAPI: succeeding SCORM as the new efficient standard for Learning Management Systems. 2016.
- ILLERIS, K. Teorias contemporâneas da aprendizagem. Porto Alegre, RS: Penso Artmed, Editora, 2013.
- JARVIS, P. Globalisation, Lifelong Learning and the Learning Society - sociological perspectives. Third Edit ed. New York: Routledge Taylor and Francis Group, 2006.
- JARVIS, P. Learning from Everyday Life. Hssrp, v. I, n. 1, p. 1–20, 2012.
- JOHNSON, A. et al. Enabling Intelligent Tutoring System Tracking with the Experience Application Programming Interface (xAPI). 2017.
- KAROUDIS, K.; MAGOULAS, G. Ubiquitous Learning Architecture to Enable Learning Path Design across the Cumulative Learning Continuum. Informatics, v. 3, n. 4, p. 19, 2016.
- KEARSLEY, G. Explorations in learning & instruction: The theory into practice database. p. 56, 2003.
- KIRKPATRICK, J. D.; KIRKPATRICK, W. K. Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation. p. 200, 2016.
- KNOWLES, M. Characteristics of Adult Learners Autonomous. R.I.T. Online Learning, 2011.
- KRÄMER, B. J. et al. Time to Redesign Learning Spaces. Society for Design and Process Science. 2015.
- KRATHWOHL, D. R. A revision of bloom's taxonomy: An overview. Theory into Practice, v. 41, n. 4, p. 212–218, 2002.
- LANGE, E. The ecology of transformative learning: Transdisciplinary provocations. Journal of Transformative Learning, v. 3, n. 1, p. 28–34, 2015.

- LIVINGSTONE, D. W. Adults' Informal Learning: Definitions, Findings, Gaps and Future Research. The research network for New Approaches to Lifelong Learning, n. 21, 2001.
- LIVINGSTONE, D. W.; MIRCHANDANI, K.; SAWCHUK, P. H. The Future of Lifelong Learning and Work, Critical Perspectives. Rotterdam, Holanda: Sense Publishers, 2008.
- MARANDINO, M. Faz sentido ainda propor a separação entre os termos educação formal, não formal e informal? *Ciência & Educação (Bauru)*, v. 23, n. 4, p. 811–816, 2017.
- MARSICK, V. J.; WATKINS, K. E. Informal and Incidental Learning. In: *New Directions for Adult and Continuing Education*. Jossey-Bass, A Publishing Unit of John Wiley & Sons, Inc., 2001. p. 25–34.
- MERRIAM, S. B. Beyond Andragogy: New Directions in Adult Learning Theory. *Adult Education Research Conference*. Anais...Chicago: New Prairie Press, 2009.
- MERRIAM, S. B. Adult Learning Theory: Evolution and Future Directions. *PAACE Journal of Lifelong Learning*, v. 26, p. 21–37, 2017.
- NOUIRA, A.; CHENITI-BELCADHI, L.; BRAHAM, R. An ontological model for assessment analytics. *WEBIST 2017 - Proceedings of the 13th International Conference on Web Information Systems and Technologies*, n. Webist, p. 243–251, 2017.
- POEPPelman, T. R. et al. Interoperable Performance Assessment within Intelligent Tutoring Systems. *Proceedings of the Interservice/Industry Training, Simulation and Education Conference*, 2011.
- ROGERS, A. The base of the iceberg: Informal learning and its impact on formal and non-formal learning. Opladen, Berlin & Toronto: Barbara Budrich Publishers, 2015. v. 61
- RUIZ-CALLEJA, A. et al. An Infrastructure for Workplace Learning Analytics: Tracing Knowledge Creation with the Social Semantic Server. *Journal of Learning Analytics*, v. 6, n. 2, p. 120–139, 2019.
- SCHLOCHAUER, C.; LEME, M. I. DA S. Aprendizagem ao longo da vida: Uma condição fundamental para a carreira. *RECAPE – Revista de Carreiras e Pessoas FEA - USP*, v. 02, n. 02, p. 62–72, 2012.
- SCHREURS, B. et al. Visualizing Social Learning Ties by Type and Topic: Rationale and Concept Demonstrator. *Proceedings of the Third International Conference on Learning Analytics and Knowledge - LAK '13*, p. 33, 2013.
- SCHUNK, D. H. *Learning theories: an educational perspective*. Sixth Edit ed. Boston, MA: Pearson Education, Inc., publishing as Allyn & Bacon, 1986. v. 322
- SCHWARZ, G. et al. TripleStoreLRS: Um Modelo Padronizado para Registro de Interações Educacionais em Triple Store. *LACLO 2014 - Novena Conferencia Latinoamericana de Objetos y Tecnologías de Aprendizaje*, v. 5, n. 1, p. 381–387, 2014.
- SEDLER, S. R. Back to “Tribal Fires”? Explicit and Tacit Knowledge, Formal and Informal Learning, Towards a new Learning Ecosystem. *DRUID Summer Conference 2003 on CREATING, SHARING AND TRANSFERRING KNOWLEDGE. The role of Geography, Institutions and Organizations*. 2003.
- SELWA ALKADHI. *Learning Theory: Adult Education: Andragogy Learning Theory* California State University Monterey Bay, 2015.

- SHUM, S. B.; CRICK, R. D. Learning Analytics for 21st Century Competencies. *Journal of Learning Analytics*, v. 3, n. 2, p. 6-21, 2016.
- SIEMENS, G. Connectivism: A learning theory for the digital age. 2005. Disponível em: <http://itdl.org/journal/jan_05/article01.htm>http://www.ingedewaard.net/papers/connectivism/2005_siemens_ALearningTheoryForTheDigitalAge.pdf>. Acesso em: 4 jun. 2018.
- SMITH, L.; CLAYTON, B. Recognising non-formal and informal learning: Participant insights and perspectives. A National Vocational Education and Training Research and Evaluation Program Report, p. 1-35, 2009.
- SOUTO-OTERO, M.; MCCOSHAN, A; JUNGE, K. European Inventory on validation of non-formal and informal learning: a final report to DG Education & Culture of the European Commission. v. 44, n. 0, 2005.
- SPAGNOLETTI, P.; ZA, S.; NORTH-SAMARDZIC, A. Fostering informal learning in the workplace through digital platforms and information infrastructures. *Proceedings of the 24th Australasian Conference on Information Systems*, p. 4-6, 2013.
- STRIMEL, G. et al. Integrating and Monitoring Informal Learning in Education and Training. *Techniques: Connecting Education & Careers*, v. 89, n. 3, p. 48-54, 2014.
- TAYLOR, E. W. Fostering Mezirow's Transformative Learning Theory in the Adult Education Classroom: A critical Review. *CJSAE/RCÉÉA*, v. 14, n. 2, p. 1-28, 2000.
- TIGHT, M. *Key concepts in adult education and training*. 2nd Edition ed. London-UK: Routledge Falmer, Taylor & Francis Group, 2004.
- UNESCO. *Learning to be - The word of education Today and Tomorrow*. 1972.
- WERQUIN, P. *Recognition of non-formal and informal learning: Country Practices*. Oecd, p. 95, 2010.

Recebido: 05 de março de 2020.

Aprovado: 20 de junho de 2020.

Allisson José Fernandes de Andrade, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Eugenio Andrés Díaz Merino, Franciele Forcelini, Ricardo Triska *

Design Centrado no Usuário: Uso do User-Capacity Toolkit na obtenção de dados de sujeito com Artrite Reumatoide



Allisson José Fernandes de Andrade é Mestrando pelo programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Pesquisador bolsista CAPES na linha Gestão de Design. Bacharel em Design pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), com período sanduíche na UFSC. Tem experiência em Gestão de Design, Design Universal, Design Inclusivo, Tecnologia Assistiva, Realidade Aumentada, Usabilidade e Ergonomia. <allisson502@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-0242-0394

Resumo A Artrite Reumatoide (AR) é uma doença crônica de origem autoimune, que atinge em sua maioria mulheres de 40 a 70 anos de idade. Pensando no bem-estar e qualidade de vida dessa população, e na busca pela satisfação das necessidades humanas, a pesquisa em questão possui o objetivo de levantar as capacidades/limitações físicas e cognitivas de um sujeito com AR por meio do *User-Capacity Toolkit* (UCT). Este conjunto de ferramentas visa guiar as etapas de levantamento, organização e análise de dados em projetos de Tecnologia Assistiva (TA). Os resultados demonstram que as principais limitações do sujeito estão relacionadas a realização de atividades simples da vida diária, devido à redução da força e destreza causadas pela AR. Essas dificuldades reduzem a autonomia do sujeito, que acaba necessitando do auxílio de outra pessoa. Contudo, torna-se evidente a necessidade de TAs que possam reduzir essa dependência, possibilitando autonomia, conforto e segurança ao usuário.

Palavras chave Tecnologia Assistiva, Design centrado no usuário, *User-Capacity Toolkit*, Artrite reumatoide.

Artigos

Giselle Schmidt Alves Díaz Merino é professora do Programa de Pós-graduação em Design (UFSC) e Departamento de Design (UDESC). Doutora em Engenharia de Produção – Produto e Processo (metodologias de Design) (UFSC), Pós Doutora em Design – Fatores Humanos (UDESC) Pesquisadora CNPq – PQ2. Áreas de concentração: Design; Gestão de Design; Projeto Centrado no Ser Humano; Tecnologia Assistiva. <gisellemerino@gmail.com> ORCID: 0000-0003-4085-3561

Eugenio Andrés Díaz Merino é professor do Programa de Pós-graduação em Design e Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção (UFSC). Doutor em Engenharia de Produção – Ergonomia (UFSC). Pesquisador CNPq – PQ 1^a. Coordenador Adjunto da área de Arquitetura, Urbanismo e Design – CAPES. Áreas de concentração: Design; Gestão de Design; Engenharia; Ergonomia; Usabilidade; Produto e Processo. <eugenio.merino@ufsc.br> ORCID: 0000-0002-7113-6031

Franciele Forcelini é designer e pesquisadora em nível de doutorado no programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Pesquisadora do Núcleo de Gestão de Design e Laboratório de Design e Usabilidade (NGD/LDU). Membro da Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva - RPDTA. Mestra em Design (UFSC). Áreas de concentração: Design de Produto e Serviço, Gestão de Design, Ergonomia e Design Inclusivo. <Franciele Forcelini> ORCID: 0000-0002-8301-201X

User-Centered Design: Use of the User-Capacity Toolkit to Obtain Subject Data with Rheumatoid Arthritis

Abstract *Rheumatoid Arthritis (RA) is a chronic disease of autoimmune origin, which mostly affects women aged 40 to 70 years. Thinking about the well-being and quality of life of this population, and the search for the satisfaction of human needs, the research aims to raise the physical and cognitive abilities / limitations of a subject with RA through the User-Capacity Toolkit (UCT). This set of tools aims to guide the stages of data collection, organization and analysis in Assistive Technology (AT) projects. The results demonstrate that the main limitations of the subject are related to the performance of simple activities of daily living, as well as to the handling of the product in question, due to its limitations of strength and dexterity caused by RA. These difficulties reduce the subject's autonomy, who ends up needing the help of another person. However, it becomes evident the need for ATs that can reduce this dependency, allowing autonomy, comfort and safety for the user.*

Keywords *Assistive Technology, User-Centered Design, User-Capacity Toolkit, Rheumatoid Arthritis.*

Diseño centrado en el usuario: uso del kit de herramientas de capacidad del usuario para obtener datos de sujetos con artritis reumatoide

Resumen *La Artritis Reumatoide (AR) es una enfermedad crónica de origen autoinmune, que afecta mayoritariamente a mujeres de 40 a 70 años. Pensando en el bienestar y la calidad de vida de esta población, y en la búsqueda de la satisfacción de las necesidades humanas, la investigación en cuestión tiene como objetivo plantear las habilidades / limitaciones físicas y cognitivas de un sujeto con AR a través del User-Capacity Toolkit (UCT). Este conjunto de herramientas tiene como objetivo orientar las etapas de recopilación, organización y análisis de datos en proyectos de tecnología de asistencia (AT). Los resultados demuestran que las principales limitaciones del sujeto están relacionadas con la realización de actividades simples de la vida diaria, debido a la reducción de la fuerza y destreza provocada por la AR. Estas dificultades reducen la autonomía del sujeto, que acaba necesitando la ayuda de otra persona. Sin embargo, se hace evidente la necesidad de ED que reduzcan esta dependencia, permitiendo autonomía, comodidad y seguridad para el usuario.*

Palabras clave *Tecnología de Asistencia, Diseño centrado en el usuario, User-Capacity Toolkit, Artritis Reumatoide.*

Introdução

Ricardo Triska é Professor do Programa de Pós-graduação em Design (UFSC). Doutor em Engenharia de Produção (Área de concentração Ergonomia) (UFSC). Pesquisador CNPq - PQ2. Atuou como Professor Visitante na School of Art + Design da Universidade de Illinois (University of Illinois at Urbana - Champaign). Áreas de atuação: Linguagem Subliminar, Processos Corporativos, Design de Interface e Design da Informação.
<ricardo.triska@ufsc.br>
ORCID: 0000-0002-2822-7050

Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU, 2019), os dados da *World Population Prospects* indicam que até o ano de 2050 uma em cada seis pessoas no mundo terá mais de 65 anos (16%), demonstrando uma expectativa de que o número de pessoas com mais de 80 anos suba para cerca de 426 milhões em 2050. Acompanhando essa tendência mundial, o Instituto Brasileiro de Geografia Estatística - IBGE (2018) indica que, no Brasil, o número de pessoas com 65 anos ou mais passará de 19,2 milhões em 2018, para 58,2 milhões em 2060.

O processo de envelhecimento geralmente vem acompanhado pela dor, e em muitos casos, a crônica é a maior causa de queixas, podendo interferir no modo de vida dos indivíduos (DELLAROZA; PIMENTA; MATSUO, 2007). Esse tipo de dor dura mais que um período normal de uma lesão ou encontra-se associada à processos patológicos crônicos, que causam um processo contínuo e recorrente em intervalos de meses ou anos (SANTOS et al., 2015; DELLAROZA; PIMENTA; MATSUO, 2007). Além disso, a dor crônica tem prevalência maior em idosos (SANTOS et al., 2015) e pode estar associada a diversas doenças, entre elas, a Artrite Reumatoide (AR).

A Artrite Reumatoide é uma desordem crônica e sistêmica, que acomete com mais frequência as pequenas articulações como as das mãos e dos punhos, podendo causar deformidades que comprometem as funções manuais do sujeito (SILVA; MASSA, 2015). É um dos principais problemas causados pela doença, que predomina em mulheres de 40 a 70 anos (LEE; WEINBLAT, 2001). Sujeitos com AR costumam relatar dores nas mãos e nos pés, assim como dificuldades para ficar de pé, andar, caminhar, ou realizar algumas atividades práticas (SOCIEDADE BRASILEIRA DE REUMATOLOGIA, 2018).

Para a redução dos sintomas, além de tratamentos medicamentosos, podem ser utilizadas adaptações ou dispositivos assistivos que auxiliam o paciente com AR nas atividades cotidianas (PAULA, 2017; SANTOS et al., 2018), chamados de Tecnologias Assistivas (TAs). Elas compreendem produtos, recursos, estratégias, práticas, processos, métodos e serviços com a finalidade de promover a funcionalidade de indivíduos com deficiência ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (BRASIL, 2015).

Diante do exposto, considerando o papel fundamental da TA para o bem-estar e autonomia de sujeitos com limitações, esta pesquisa tem como objetivo levantar as capacidades/limitações físicas e cognitivas de um sujeito com AR por meio da aplicação do User-Capacity Toolkit (UCT). O UCT (PICHLER, 2018) contempla um conjunto de ferramentas que visam obter dados objetivos e subjetivos, para identificação e detalhamento das capacidades e limitações físicas e/ou cognitivas de um sujeito, auxiliando em projetos de Tecnologia Assistiva.

Deste modo, esta pesquisa apresenta uma abordagem centrada no usuário, considerando suas características individuais em todo processo. De acordo com Scherer et al. (2017), o Design Centrado no Usuário (DCU) (ou pessoa/humano) é um processo de obtenção de dados por meio de análises, pesquisas, observações, entre outros, com o objetivo de satisfazer as necessidades do usuário, inclusive por meio do projeto de produtos/serviços. Ou seja, projetos centrados nos usuários com AR devem considerar suas limitações para possibilitar projetos mais adequados (FORCELINI et al., 2018).

Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa possui: (1) natureza aplicada, visando gerar informações para a solução de problemas específicos - uso prático; (2) abordagem qualitativa, considerando o sujeito e o mundo real, onde ocorre a interpretação dos fenômenos (SILVA; MENEZES, 2005) e; (3) objetivo exploratório, que almeja a familiarização com o problema, o aprimoramento de ideias ou a descoberta (GIL, 2002). Desta forma, por meio da aplicação do *User-Capacity Toolkit* (UCT), esta pesquisa buscou levantar as características físicas e cognitivas de um sujeito com AR, aproximando a equipe de projetos de suas capacidades e limitações, o que pode auxiliar no processo de desenvolvimento de um projeto de TA.

Materiais e métodos

Esta pesquisa foi desenvolvida por meio de três etapas: (1) Seleção da amostra de sujeitos e produto para teste; (2) Levantamento de dados e (3) Organização e análise dos dados.

Na Etapa 1, de **Seleção da amostra de sujeitos** foi realizada por meio de uma entrevista preliminar com o grupo de pessoas com Artrite Reumatoide (Artrativa) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), avaliando-se os seguintes critérios de inclusão: (1) diagnóstico de AR; (2) estilo de vida ativo; (3) estágio da doença moderado; (4) boa capacidade de comunicação com a equipe de projeto e; (5) disponibilidade para participar das coletas de dados. Sendo assim, foi possível identificar um único sujeito em potencial para a realização do levantamento de dados, o que se justifica pela exclusão de possíveis participantes que não se enquadraram nos critérios de inclusão. Da mesma forma, a Seleção do produto para teste foi baseada na entrevista preliminar com o grupo Artrativa, onde foi possível identificar extrema dificuldade no uso de abridores de latas comuns.

A Etapa 2, de **Levantamento de dados**, contemplou o levantamento bibliográfico dentro das áreas de interesse, que incluiu artigos, sites e periódicos nacionais e internacionais. Posteriormente, foram realizadas as

coletas objetivas e subjetivas por meio do UCT (Figura 1), o qual contempla um conjunto de ferramentas que visam guiar as equipes de projeto nas etapas de levantamento, organização e análise de dados em projetos de Tecnologia Assistiva. É composto por um Manual de Instruções; um Guia de Coleta de Dados Subjetivos; um Guia de Coleta de Dados Objetivos; um Guia de Conversão, que auxilia a equipe na conversão dos dados em informações relevantes ao projeto; e Painéis de Síntese Visual, que possibilitam melhor visualização dos dados obtidos para discussão entre a equipe (PICHLER, 2018).



Fig 1. Esquematização do *User-Capacity Toolkit* | Fonte: Pichler (2018)

Os procedimentos de coletas de dados com o sujeito da pesquisa aconteceram no Centro de Ciências da Saúde e Desportos – CEFID (UDESC), no dia 02 de agosto de 2018. Para tanto, o sujeito participante foi informado sobre os objetivos da pesquisa e consentiu em participar da mesma por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e do Termo de Consentimento para Uso de Imagem e Voz (TCUIV). Todas as coletas realizadas foram contempladas por um projeto aprovado pelo Comitê de Ética, sob o parecer de número 2.732.152.

Os levantamentos com o UCT contemplaram coletas de dados subjetivos e objetivos. Os dados subjetivos foram coletados com o auxílio do **Guia de Coleta de Dados Subjetivos** (PICHLER, 2018), que orientou o levantamento de dados com o sujeito por meio de três blocos de perguntas, sobre Produto, Usuário e Contexto.

- No bloco de **Produto** foram realizadas perguntas em relação a: (1) Função Prática - Facilidade de Uso, Advertência, Materiais, Força e Dimensões; (2) Função Estética - Agradabilidade e Adaptabilidade; e (3) Função Simbólica - Comunicação, Sensações e Experiência.
- No bloco de **Usuário**, as questões relacionavam-se aos aspectos: (1) Sensorial - Ver, Ouvir, Falar, Tocar e Sentir; (2) Cognitivo - Intelectual, Consciência, Orientação, Controle, Memória, Atenção e Pensamento; (3) Motor - Músculos, Articulação, Ossos, Ligamentos, Curvar, Alcançar, Erguer/Carregar, Girar o pescoço, Sentar/Levantar, Equilíbrio, Manusear e Caminhar.
- No bloco de **Contexto**: foram realizadas perguntas em relação a: (1) Relacionamentos - Manuseio, Manutenção, Limpeza e Montagem; (2) Ambiente - Condição Climática, Condição Luminosa, Condição Acústica, Vibração, Agentes Químicos, Limpeza, Trânsito no Espaço, Apoios/Suportes e Acesso; e (3) Atividades - Lavar, Cuidar, Arrumar, Preparar, Comprar, Comer, Vestir e Conduzir.

A coleta de dados objetivos, por sua vez, se utilizou do **Guia de Coleta de Dados Objetivos** (PICHLER, 2018), que orientou o uso das seguintes ferramentas e instrumentos tecnológicos:

- **Medida de Emoção do Usuário**: originalmente desenvolvida por Pieter Desmet, essa ferramenta recebe o nome de PrEmo (Product Emotion Measure) e tem como objetivo medir a emoção do usuário por meio de sete expressões faciais positivas e sete negativas. A partir do PrEmo, Araújo et al. (2015) desenvolveram uma versão adaptada para Pessoa Com Deficiência (Cartela PrEmo adaptado), contendo as mesmas 14 emoções representadas por uma pessoa idosa (PICHLER, 2018).
- **Escala de Avaliação de Dor FACES®**: foi desenvolvida por Donna Wong e Connie Baker em 1983, inicialmente visando ajudar crianças a se comunicarem em relação ao seu nível de dor. Atualmente a ferramenta é considerada a mais consolidada na área da saúde e utilizada com os mais diversos públicos. Seu objetivo é mensurar por meio de seis rostos (desenhos), o nível de dor do paciente (auto avaliação), em uma escala que vai de 0 (nenhuma dor) a 10 (dor máxima). Para Pichler (2018), essa escala pode ser utilizada no UCT tanto no

item “Sentir”, quanto no item “Motor”, mensurando o grau de dor do usuário.

- **Dinamômetro:** segundo Dias et al. (2010, p.20), “é um equipamento que permitem a mensuração da força aplicada”. É utilizado para medir a Força de Preensão Manual (FPM), estão relacionados à intensidade de contração, tempo de duração da contração e ao número de repetições realizadas. Para Pichler (2018), o Dinamômetro de Preensão Palmar pode ser utilizado como uma alternativa para medir a capacidade de força aplicada e a resistência do usuário em tempo real, sendo bastante utilizado na área da saúde e esporte. O equipamento utilizado nesta pesquisa foi o Dinamômetro de Preensão Palmar da marca Sehan®, disponibilizado pelo Núcleo de Gestão de Design e Laboratório de Design e Usabilidade (NGD-LDU), que seguiu os critérios da Sociedade Americana de Terapeutas da Mão (BAHANNON, 2001).
- **Câmera Termográfica:** instrumento utilizado para mensurar a temperatura superficial de um corpo. É considerado um método não invasivo e seguro, com o objetivo de identificar por meio do fluxo sanguíneo, as regiões corporais mais acometidas por lesões (PICHLER, 2018; FORCELINI et al., 2018). Para essa coleta foi utilizada a câmera termográfica Flir® E40 e para as medições ambientais o Termo-Higro-Anemômetro THAL 300, da Instrutherm®. A temperatura do ambiente permaneceu em 28°C, a umidade do ar em 55% e a velocidade do ar em 0m/s. O sujeito passou por um período de aclimatização de 15 minutos, conforme sugere Alves Neto et al. (2009) e, posteriormente, foram realizados dois registros: (1) um registro do sujeito em repouso e; (2) um registro após o uso do abridor de latas analisado.

Por fim, a Etapa 3 contemplou a **Organização e análise dos dados**, utilizando-se do **Guia de Conversão** do UCT, que permitiu a segmentação dos dados obtidos de acordo com o grau de capacidade e limitações do sujeito. Para esta classificação, foram utilizadas as cores propostas pelo UCT: (1) verde para positivo; (2) amarelo para intermediário e; (3) vermelho para negativo. Desta forma, os dados foram organizados por meio de **posts**, criando **Painéis de Síntese Visual** (Produto, Usuário e Contexto), que possibilitam melhor visualização dos dados obtidos para discussão entre a equipe (PICHLER, 2018).

Referencial teórico

O levantamento bibliográfico realizado para embasar esta pesquisa contemplou os seguintes temas: Artrite Reumatoide (AR); Tecnologia Assistiva (TA) e; Design Centrado no Usuário (DCU).

Artrite Reumatoide

A Artrite Reumatoide (AR) é uma doença sistêmica e autoimune, marcada pela sinovite crônica que acarreta progressivos danos e perdas de função (SILVAGNI, 2020). É caracterizada pela persistente inflamação das articulações afetadas, que resulta em seu comprometimento, assim como erosões ósseas e incapacidades (SMOLEN; ALETAHA; MCINNES, 2016). No início, a AR afeta apenas algumas articulações, mas em estágios posteriores atinge diversas outras, além de provocar sintomas extra articulares (LIN; ANZAGHE; SCHÜLKE, 2020).

A AR é uma das doenças inflamatórias crônicas mais prevalentes (SMOLEN; ALETAHA; MCINNES, 2016). Acomete cerca de 0,4% a 1% da população mundial, atingindo com mais frequência pessoas na média dos 60 anos, sendo três vezes mais comum em mulheres do que em homens (LITTLEJOHN; MONRAD, 2018; MYASOEDOVA et al, 2010; SACKS; LUO; HELMICK, 2010). No Brasil a doença acomete cerca de 0,2% a 1% da população, estimando-se em 1,3 milhão de pessoas acometidas pela doença (COSTA et al., 2014). Se considerada a faixa etária de 55 a 74 anos, a prevalência da AR no Brasil sobe para 0,3% a 2,7% (SENNA et al., 2004).

A Artrite Reumatoide se faz bastante presente nos membros superiores, gerando problemas diretamente relacionados a capacidade e independência do sujeito, causados pelas complicações articulares (SILVA; MASSA, 2015). As articulações periféricas são as mais comuns de serem acometidas por essas deformidades (Figura 2), como os dedos em pescoço de cisne (Figura 2 - A), desvio ulnar (Figura 2 - B), dedos em botoeira (Figura 2 - C) e *hálux valgo*, comumente conhecido como joanete (Figura 2 - D) (SOCIEDADE BRASILEIRA DE REUMATOLOGIA, 2018).

Segundo Mota et al. (2013), na fase inicial da doença as manifestações articulares podem ser reversíveis, contudo, se a inflamação não for controlada pode acarretar destruição óssea e cartilaginosa, lesões tendíneas e ligamentares irreversíveis. Goeldner et al. (2011) afirmam que cerca de 50% dos pacientes acometidos também sofrem manifestações extra articulares, como a síndrome de *Sjögren* (doença autoimune que provoca inflamação de órgãos e glândulas) e os nódulos reumatoides, provocando inflamação dos vasos sanguíneos, que resultam em necrose.

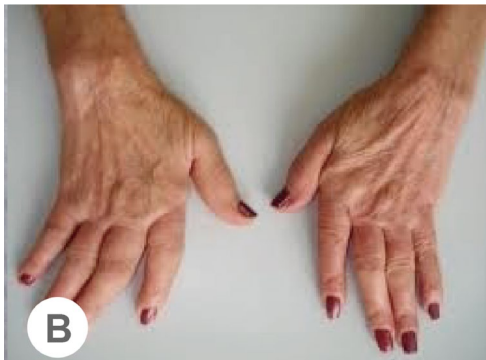


Fig 2. Deformidades nas articulações periféricas - AR | Fonte: elaborado com base em Kontzias (2020).

Tecnologia Assistiva

A Pesquisa Nacional de Saúde – PNS (2015), realizada pelo IBGE, destaca que aproximadamente 6,2% da população brasileira possui algum tipo de deficiência, dos quais cerca de 0,3% nasceu com alguma deficiência física, enquanto 1,0% a adquiriu durante a vida, devido a alguma doença ou acidente. No entanto, cabe ressaltar que essa aquisição de uma deficiência pode trazer impactos significativos na vida de um indivíduo, promovendo diversas transformações em sua realidade (LOPES, 2014).

Uma dessas transformações pode ser a necessidade de um dispositivo ou tecnologia assistiva (TA). As TAs compreendem produtos, recursos, estratégias, práticas, processos, métodos e serviços com a finalidade de promover a funcionalidade de indivíduos com deficiência ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (BRASIL, 2015). Caracterizam-se como uma forma de promoção de recursos que proporcionam a execução de atividades de maneira normal por pessoas que possuem algum tipo de deficiência ou idade mais avançada e, que por esse motivo, encontram dificuldades na realização de determinadas atividades (BERSCH, 2013).

De acordo com Pinto et al. (2016), para um indivíduo cuidar de si mesmo e viver de maneira independente, é necessário que este tenha capacidade para realizar diversas tarefas. As Atividades da Vida Diária (AVD's) representam uma ampla gama de atividades que um indivíduo realiza, que vão desde procedimentos simples de autocuidado, até atividades mais complexas como a realização de esportes (RIBEIRO; NERI, 2012). Ou seja, as AVD's exigem certa autonomia e independência do indivíduo e podem ser comprometidas por doenças como a AR, evidenciando a necessidade do desenvolvimento de TAs para melhoria da qualidade de vida desses indivíduos.

O principal objetivo das TAs é proporcionar independência e autonomia para as pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida, para que haja a ampliação de sua mobilidade, comunicação, habilidades, entre outros (BERSCH, 2013; BRASIL, 2015). De acordo com o Comitê de Ajudas Técnicas (BRASIL, 2009), a TA não se limita à produtos que auxiliam na função, pois envolve uma série de aspectos como serviços, estratégias, práticas e, acima de tudo, a aplicação do conhecimento.

Um estudo multicêntrico realizado por De Boer et al. (2009) em hospitais na Holanda, entrevistou 240 pessoas com AR, das quais 213 (89%) utilizava um ou mais dispositivos assistivos. Entretanto, segundo o estudo, as proporções de pessoas que nunca fazem uso de seus dispositivos, variou entre 8% para palmilhas ortopédicas e 23% para barras de apoio. Segundo o estudo, a razão comum para o abandono das TAs, são o comprometimento, incapacidade, insatisfação com o dispositivo ou autoeficácia.

Design Centrado no Usuário

Segundo Fabrício et al. (2015, p. 74), o principal aspecto do Design Centrado no Usuário (DCU) “[...] está no envolvimento efetivo dos usuários finais no processo de design e na maneira como eles influenciam na forma do projeto”. Ainda segundo os autores, o DCU é um conjunto de métodos que propõem o desenvolvimento de artefatos colocando o ser humano como figura principal, mas além disso, levando sempre em consideração as suas características para desenvolver o resultado final. Para Kalbach (2009, p. 38) o DCU “[...] consiste de metodologias que tornam o usuário uma parte integral do processo de desenvolvimento, com atividades como entrevistas, observações e vários tipos de testes”.

As etapas do processo de uma metodologia centrada no usuário contribuem para reduzir os erros e melhorar os resultados, de maneira a tornar mais eficientes os recursos intelectuais e/ou financeiros de um projeto (SCHERER et al., 2017). No DCU, pesquisas e entrevistas auxiliam o projetista na melhor compreensão sobre a vida do indivíduo, o que pode resultar na descoberta de necessidades e experiências subjacentes, úteis para o desenvolvimento de um potencial produto (OZENC, 2014).

O estudo de Harada et al. (2016) revela que as pesquisas que se utilizam de usuários reais, possuem melhores resultados do que as que fazem uso de “personas”. Segundo os autores, a experiência e comprometimento dos projetistas não devem se sobressair às informações que os usuários têm a oferecer, como suas experiências e limitações. Para Kalbach (2009), as metodologias centradas no usuário dispensam adivinhações sobre os usuários, fazendo suposições com base em dados realísticos.

Diante do exposto, entende-se que as pessoas acometidas pela Artrite Reumatoide podem ter diversas capacidades comprometidas, as quais geram dificuldades e limitações na realização de atividades da vida diária. Essas condições evidenciam a necessidade de recursos auxiliares como as tecnologias assistivas, as quais devem ser centradas nas especificidades dos usuários, aumentando sua autonomia, inclusão e qualidade de vida.

Resultados

A primeira etapa desta pesquisa contemplou a **Seleção da amostra de sujeitos e produto para teste**. Desta forma, devido aos critérios de inclusão definidos, foi selecionada uma única participante do sexo feminino, com 52 anos, 1,53m de altura, 58kg, a qual foi diagnosticada com Artrite Reumatoide aos 46 anos de idade por um Reumatologista. A participante (sujeito da pesquisa) considera-se independente, foi professora de ginástica, mas atualmente atua como *Personal Trainer*. Possui alteração na pressão sanguínea, alergia respiratória e a mão direita como dominante. O produto definido para o teste foi o abridor de latas comum, descrito como um produto de extrema dificuldade para uso com as condições da AR.

Definido o sujeito e produto para teste, foi realizada a Etapa 2, que compreendeu o Levantamento de dados subjetivos e objetivos por meio do UCT. A Coleta Subjetiva contemplou perguntas sobre o produto (abridor de latas comum), o usuário (sujeito da pesquisa) e contexto de uso do produto (cozinha). Já as Coletas Objetivas (Figura 3) com as ferramentas de Medição da Emoção do Usuário (Sensações), Escala de Avaliação de Dor (Sentir e Motor) permitiram a compreensão das sensações do sujeito em relação ao uso do produto e suas dores. O dinamômetro permitiu a medição da força e a termografia possibilitou verificar as áreas com alteração térmicas.

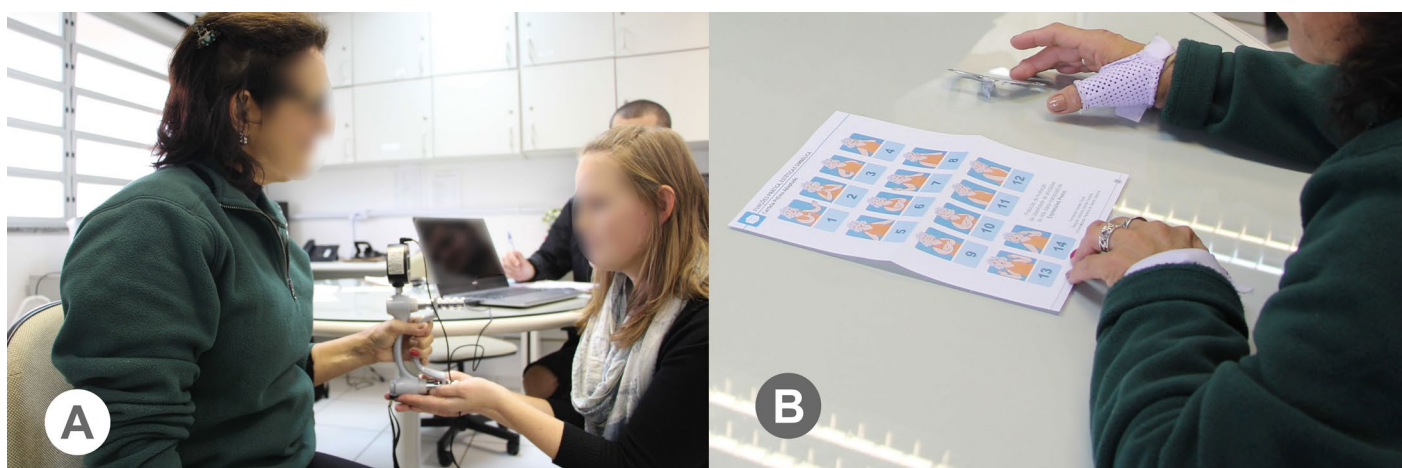


Fig 3. (A) Uso do Dinamômetro e (B) Uso da ferramenta Emoção do Usuário
Fonte: os autores.

Na Etapa 3, de Organização e análise dos dados, os dados obtidos foram analisados e convertidos em Painéis Visuais de Produto, Usuário e Contexto, a partir do Guia de Conversão do UCT. Com base nas observações da equipe e relatos do próprio sujeito, as informações coletadas foram classificadas em positivas (identificadas pela cor verde), intermediárias (identificadas pela cor amarela) e negativas (identificadas pela cor vermelha).

No primeiro painel obtido - Painel do Produto (Figura 4) - foram obtidas as seguintes informações, classificadas em intermediárias e negativas:

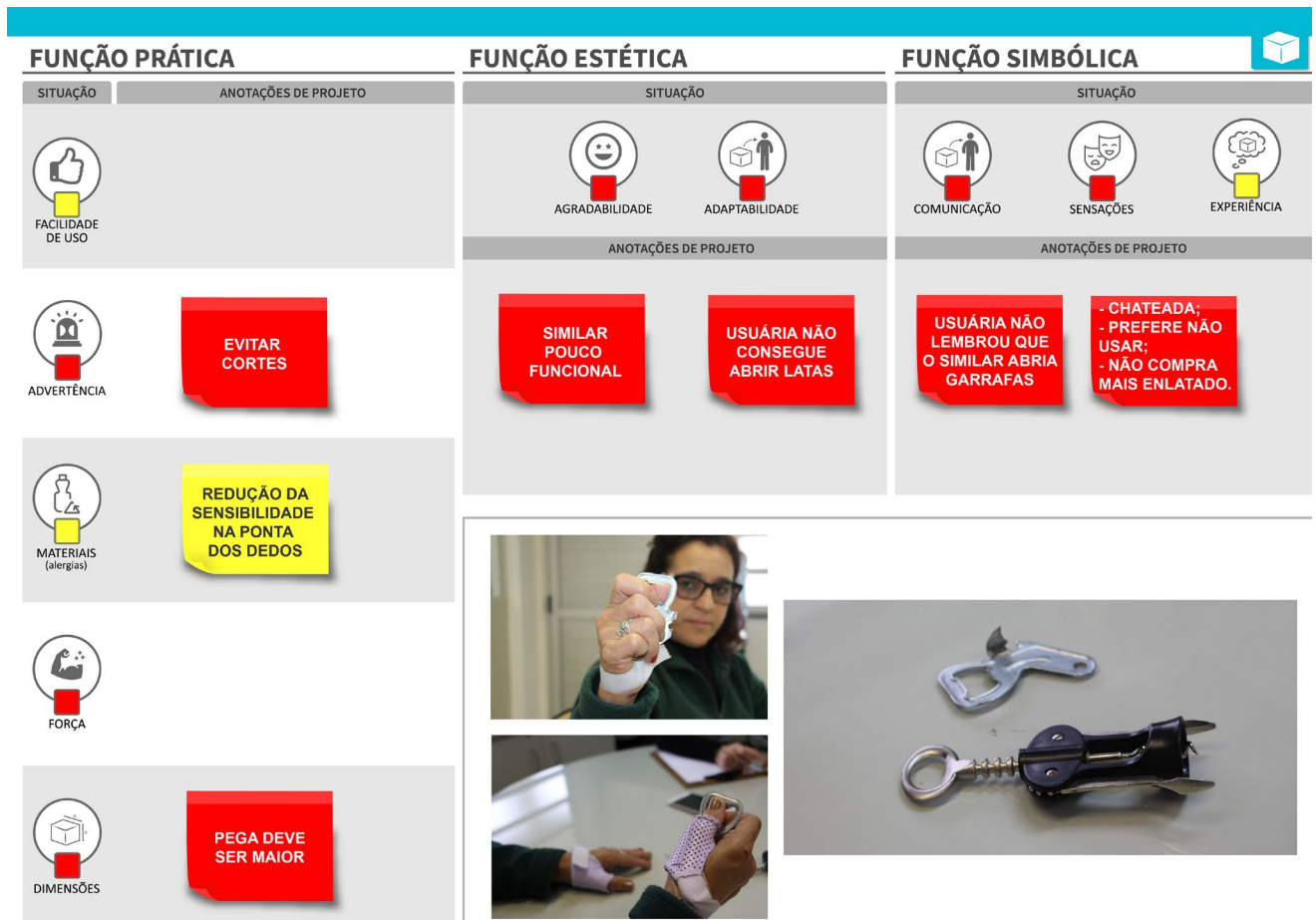


Fig 4. (Painel de Síntese Visual - Produto). | Fonte: elaborado com base em Pichler (2018).

Obtiveram classificação amarela (aspectos intermediários):

- **Facilidade de uso** – o sujeito afirmou ter pouca experiência com o abridor de latas e o uso é eventual;
- **Experiência** – sujeito relatou que certa vez tentou abrir uma lata de extrato de tomate, mas não conseguiu finalizar a ação;
- **Materiais** – sujeito afirmou que o abridor de latas é de difícil limpeza, desconfortável e inseguro (o sujeito apresenta redução da sensibilidade na ponta dos dedos).

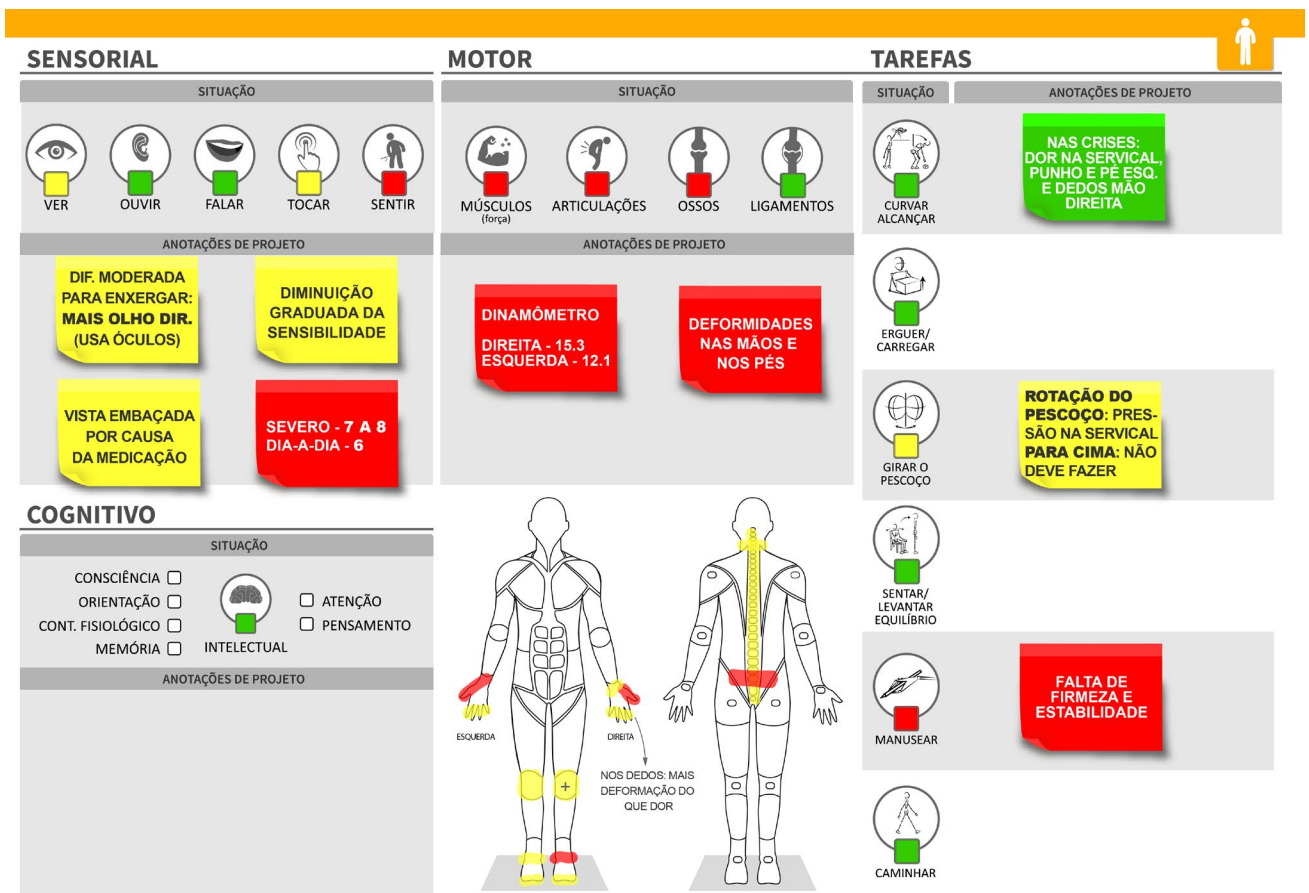
Já a classificação vermelha (aspectos negativos) foi direcionada a:

- **Advertência** – sujeito relatou danos moderados causados pelo uso do abridor anteriormente (segundo ele, um possível novo produto deve evitar cortes);
- **Força** – sujeito relatou que o abridor exige muita força e por esse motivo não consegue realizar a atividade de abrir a lata;

- **Dimensões** – para o sujeito as dimensões são inadequadas em alguns aspectos (para ele, a pega deveria ser maior);
- **Agradabilidade** – para o sujeito, o abridor é pouco funcional;
- **Adaptabilidade** – sujeito relatou que não consegue abrir latas;
- **Comunicação** – segundo o sujeito, o produto é confuso e não permite a compreensão do seu funcionamento (o sujeito não lembrou em um primeiro momento, que o produto similar também abre garrafas);
- **Sensações** – segundo o sujeito, o produto a deixa chateada e, por este motivo, prefere não usá-lo. Além disso, afirmou que não compra mais produtos enlatados. Na Coleta Objetiva com a ferramenta Medida de Emoção do Usuário, os resultados foram: (9) Insatisfação e (10) Desprezo.

Fig 5. Painel de Síntese Visual - Usuário.
Fonte: elaborado com base em Pichler (2018).

No Painel do Usuário (Figura 5), foram obtidas as seguintes informações, classificadas em positivas, intermediárias e negativas:



Obtiveram classificação verde (aspectos positivos):

- **Ouvir** – mediante observação, esse aspecto foi considerado normal;
- **Falar** – mediante observação, foi considerado normal;
- **Ligamentos** – foi observado que o sujeito não apresenta comprometimento que afete o uso do abridor;
- **Curvar/Alcançar** – sujeito conseguiu realizar a ação solicitada normalmente, mas nas crises afirma ter dor na cervical, pé, punho e dedos das mãos;
- **Erguer/Carregar** – sujeito carregou o objeto solicitado sem dificuldade;
- **Sentar/Levantar** – sujeito manteve o equilíbrio com facilidade e sem apoios durante a ação solicitada;
- **Caminhar** – sujeito caminhou com facilidade e estabilidade durante a ação solicitada.

Obtiveram classificação amarela (aspectos intermediários):

- **Ver** – sujeito possui dificuldade moderada para enxergar, usa óculos e afirma que “às vezes a vista embaça” por causa da medicação;
- **Tocar** – sujeito apresenta diminuição gradual da sensibilidade;
- **Girar o Pescoço** – a rotação do pescoço causa pressão na cervical, já o movimento de hiperextensão da cabeça o sujeito afirma não poder realizar, segundo instruções médicas.

Obtiveram classificação vermelha (aspectos negativos):

- **Sentir** – sujeito apresentou condição de dor severa (6) na escala de dor (escala de 0 - 10) da Coleta Objetiva com a ferramenta Escala de Avaliação de Dor FACES®;
- **Músculos** – sujeito apresentou comprometimento grave, segundo a Coleta Objetiva com o Dinamômetro, a saber: Mão direita (kg) – média 15.3; e Mão esquerda (kg) – média 12.1;
- **Articulação** – sujeito apresentou alteração grave, corroborada pelas alterações térmicas da imagem termográfica gerada.
- **Ossos** – foi observado que o sujeito apresenta deformidades nas mãos e nos pés;
- **Manusear** – foi observado que o sujeito apresentava falta de firmeza e estabilidade em ações de manuseio.

O Mapa Corporal, ampliado na Figura 6, apresenta os locais de dor em partes do corpo do sujeito, obtidas com o auxílio da ferramenta Escala de Avaliação de Dor FACES® e classificadas em dor mediana (amarelo) e dor elevada (vermelho).

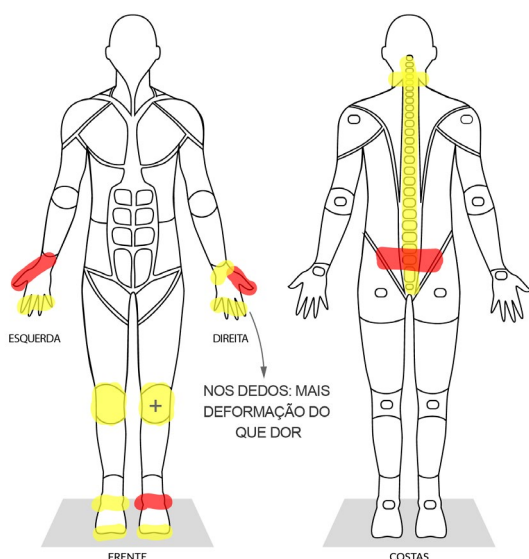


Fig 6. Mapa Corporal. | Fonte: elaborado com base em Pichler (2018).

- Na classificação amarela (dor mediana) estão: dor e deformação dos dedos de ambas as mãos (escala de dor 4); punho direito (escala de dor 6); joelhos (direito escala 6 e esquerdo escala 4); tornozelo esquerdo (escala 6) e; dedos dos pés (escala 6). O sujeito também relatou sentir dores nas costas por toda região da medula espinhal, e classificou na escala de dor como variante de 6 – 8.
- Na classificação vermelha (dor elevada) estão: polegares de ambas as mãos (escala de dor 8); punho esquerdo (escala de dor 10); tornozelo direito (escala de dor 8) e; lombar (escala de dor 8).

Já no Painel do Contexto (Figura 7), vale salientar que não houve a presença de aspectos negativos (vermelho). Nele, obtiveram-se as seguintes informações:

Obtiveram classificação verde (aspectos positivos):

- **Manuseio** – sujeito afirmou que o marido (com 50 anos de idade) ajuda no manuseio;
- **Manutenção** – N/A;
- **Montagem** – N/A;
- **Condição Climática** – segundo o sujeito, a condição climática do ambiente é boa e o espaço bem arejado;
- **Condição Luminosa** – segundo o sujeito, o ambiente apresenta boa iluminação;
- **Condição Acústica** – boa, segundo o sujeito;
- **Vibração** – N/A;
- **Limpeza** – segundo o sujeito, o ambiente é limpo e organizado;
- **Trânsito no espaço** – segundo o sujeito, não há obstáculos;
- **Apoios/Suportes** – N/A;
- **Acesso** – N/A;

- **Executar** – sujeito afirmou sentir dificuldades para lavar o rosto e se limpar, a escova não encaixa bem na mão, mas consegue realizar. Para ele, girar a tranca da porta é difícil;
- **Organizar** – sujeito afirmou conseguir arrumar a casa apenas quando não está em crise, mas evita cozinhar;
- **Decidir** – sujeito afirmou sentir dificuldade para vestir roupas justas e que “sente o punho”;
- **Conduzir** – sujeito afirmou sentir dor ao dirigir, e que não consegue mais andar de bicicleta.

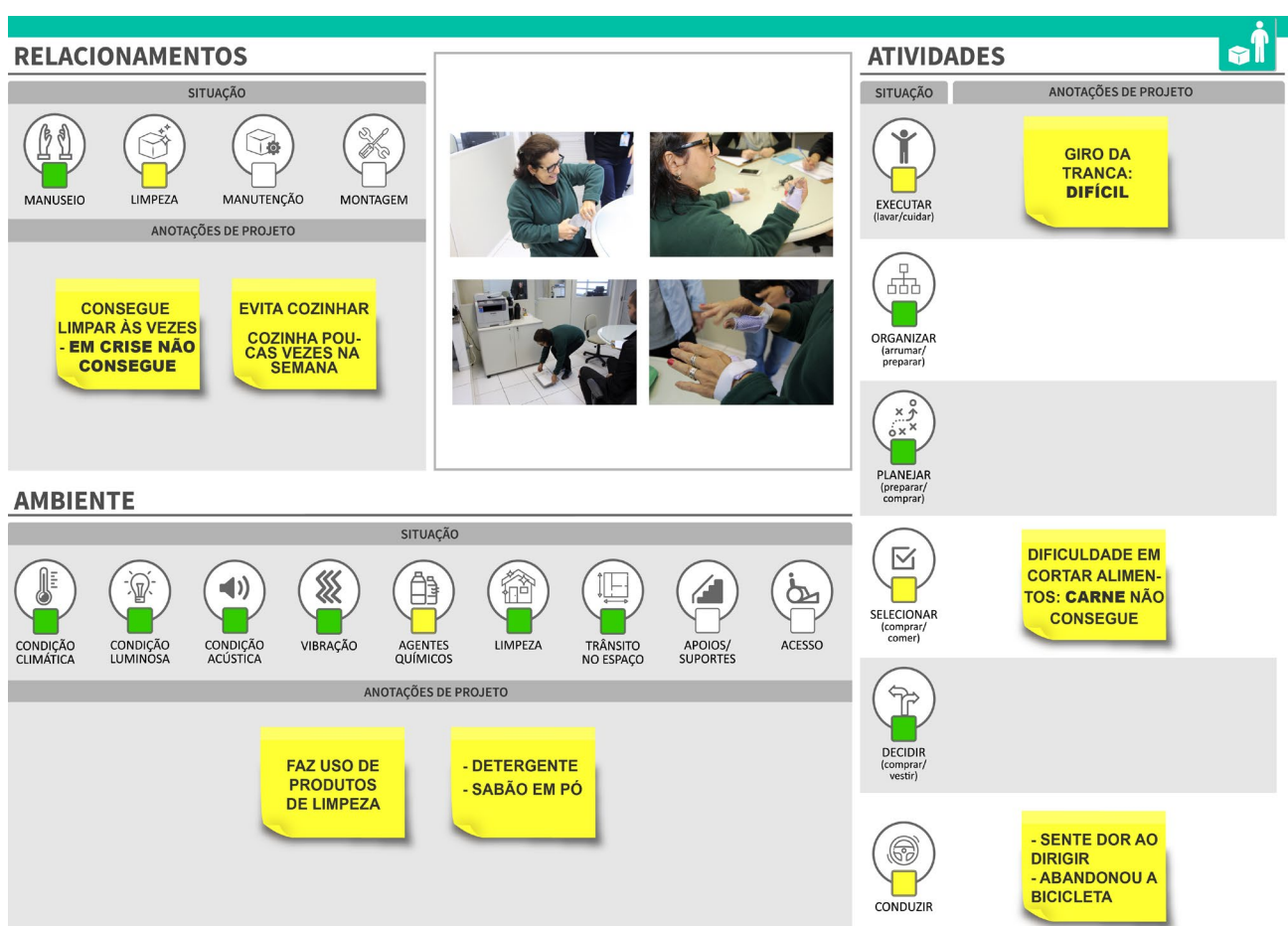


Fig 7. Painel de Síntese Visual - Con-
texto. | Fonte: elaborado com base em
Pichler (2018).

Obtiveram classificação amarela (aspectos intermediários):

- **Limpeza** – sujeito afirmou realizar sozinho, mas com dificuldade;
- **Agentes Químicos** – sujeito afirmou ter contato com detergente, sabão em pó e amaciante;
- **Planejar/Selecionar** – sujeito afirmou que para realizar as compras utiliza o carrinho de supermercado, nas refeições relata que não consegue cortar carnes, e às vezes precisa do auxílio do marido.

Conclusão

Mediante a aplicação do *User-Capacity Toolkit*, foi possível levantar as capacidades e limitações – físicas e cognitivas – do sujeito da pesquisa, acometido pela Artrite Reumatoide. As coletas permitiram a compreensão dos aspectos positivos, intermediários e negativos em relação ao produto (abridor de latas), ao usuário (sujeito) e ao contexto (cozinha) observados.

O produto analisado – abridor de latas – não apresentou aspectos positivos e, em contrapartida, demonstrou aspectos intermediários relacionados à facilidade de uso, à experiência e aos seus materiais, que o tornam desconfortável e inseguro. Já os negativos foram associados a advertência, força excessiva exigida, dimensões inapropriadas, pouca agradabilidade, adaptabilidade e comunicação do produto, bem como às sensações de insatisfação provocadas pela impossibilidade do seu uso.

O sujeito da pesquisa apresentou aspectos positivos em relação à audição, fala e aos ligamentos. De modo geral, quando não está em crise, o sujeito consegue se curvar, alcançar, erguer, carregar, sentar, levantar e caminhar sem dificuldades. Os aspectos intermediários relacionam-se a visão (afetada pela medicação), ao toque e à movimentação do pescoço. Já os negativos estão associados às sensações e dores severas, ao comprometimento grave de músculos, articulações e ossos, que afetam a sua firmeza e estabilidade durante o manuseio de objetos.

O contexto por sua vez, apresentou alguns aspectos positivos em relação aos quesitos manuseio (auxiliado pelo marido), condição climática, luminosa e acústica, apresentando boa limpeza, organização e trânsito facilitado. Em contraponto, o sujeito relatou algumas dificuldades em executar algumas atividades simples, como organizar a casa em dias de crise, cozinhar, vestir roupas justas e dirigir. Os aspectos intermediários relacionam-se a limpeza e algumas dificuldades de realizar tarefas como preparar refeições.

Esses dados demonstram que as principais limitações do sujeito estão relacionadas a realização de simples atividades da vida diária, bem como ao manuseio do produto em questão, devido as limitações de força e destreza causadas pela AR. Essas dificuldades reduzem a autonomia do sujeito, que acaba necessitando do auxílio de outra pessoa. Sendo assim, torna-se evidente a necessidade de TAs que possam reduzir essa dependência, possibilitando autonomia, conforto e segurança ao sujeito.

Sendo assim, pode-se ressaltar que os materiais e métodos adotados permitem a compreensão das necessidades reais do sujeito, essenciais para orientar a equipe de projeto durante desenvolvimento de uma TA. As coletas orientadas pelos guias de coletas subjetivas e objetivas do UCT possibilitaram a obtenção dos dados de forma rápida e prática, possibilitando a compreensão das capacidades e limitações do sujeito.

As coletas subjetivas permitiram a obtenção de um panorama sobre as condições do sujeito e suas percepções, considerando aspectos que possivelmente poderiam passar despercebidos. Já as objetivas, com o uso de ferramentas consolidadas e instrumentos tecnológicos, possibilitaram reforçar dados e especificidades do sujeito, tornando o processo mais confiável. Por fim, a conversão dos dados em painéis visuais propiciou melhor visualização das informações que, dessa forma, podem ser consultadas pela equipe de projeto durante todo o processo de desenvolvimento de um produto.

Como futuros estudos, pretende-se desenvolver um produto (TA) que possa ser utilizado por pessoas com necessidades similares às observadas com o sujeito da pesquisa, que demonstra comprometimentos característicos da AR. Esse produto teria como objetivo a promoção da autonomia e independência desse público. Ainda, pretende-se ampliar a amostra de sujeitos para a obtenção de um panorama mais amplo, que considere as diversas formas de manifestação da AR.

Agradecimentos

Agradecemos ao Programa de Pós-graduação em Design da UFSC, ao Núcleo de Gestão de Design e Laboratório de Design e Usabilidade (NGD-LDU/UFSC), à Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva (RPDTA), aos coordenadores e integrantes do projeto Artrativa/UFSC e ao sujeito envolvido. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Referências

- ALVES NETO, O. et al. **Dor**: princípios e prática. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- ARAÚJO, F. S.; et al. Personalização da ferramenta PrEMO para avaliação da experiência do usuário: buscando uma maior relação com o usuário. **Human Factors in Design**, [s.i.], v. 4, n. 8, p. 76-94, 2015.
- BAHANNON, R. Dynamometer measurements of hand-grip strength predict, multiple outcomes. **Perceptual and Motor Skills**, v. 93, p. 323-328, 2001.
- BERSCH, Rita. **Introdução à tecnologia assistiva**. Porto Alegre: CEDI, p. 21, 2013.
- BRASIL. **Lei 13.146 de 06 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, 2015.
- BRASIL. Subsecretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. **Comitê de Ajudas Técnicas**. Tecnologia Assistiva. - Brasília: CORDE, 2009. 138 p.

- COSTA, J. O. et al. **Tratamento da artrite reumatoide no Sistema Único de Saúde, Brasil:** gastos com infliximabe em comparação com medicamentos modificadores do curso da doença sintéticos, 2003 a 2006. *Cad. Saúde Pública*, Rio de Janeiro, vol. 30, n.2, p.283-295, fev, 2014.
- DE BOER, I. G. et al. Assistive devices: usage in patients with rheumatoid arthritis. **Clinical rheumatology**, v. 28, n. 2, p. 119-128, 2009.
- DELLAROZA, Mara Solange Gomes; PIMENTA, Cibele Andrucio de Mattos; MATSUO, Tiemi. **Prevalência e caracterização da dor crônica em idosos não institucionalizados.** *Cadernos de saúde pública*, v. 23, p. 1151-1160, 2007.
- DIAS, J. A. et al. Força de preensão palmar: métodos de avaliação e fatores que influenciam a medida. **Rev Bras. de Cineantropometria & Desempenho Humano**, v.12, n.3, p. 209-216, 2010.
- FABRÍCIO, Marcos André et al. Tutoriais gamificados e o design centrado no usuário. **Revista GEMInIS**, v. 6, n. 1, p. 62-78, 2015.
- FORCELINI, F. et al. Avaliação do desconforto no uso de descascadores manuais por usuários com Artrite Reumatoide. In: MEDOLA, F. O. e PASCHOARELLI, L. C. (Ed.). **Tecnologia Assistiva: Pesquisa e Conhecimento** - I. 1. Bauru: Canal 6, 2018. cap. Tecnologias para Atividades da Vida Diária, p.215-224.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.
- GOELDNER, Isabela. et al. Artrite reumatoide: uma visão atual. **Bras Patol Med Lab**, v. 47, n. 5, p. 495-503, 2011.
- HARADA, F. J. B. et al. O Design Centrado No Humano aplicado: A utilização da abordagem em diferentes projetos e etapas do design. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**, Porto Alegre, v. 8 n. 2, p. 87-107, 2016.
- Instituto Brasileiro de Geografia Estatística – IBGE. **Projeção da População 2018.** Coordenação de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- KALBACH, James. **Design de navegação web:** otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- LEE, D. M., WEINBLATT M. E.: Rheumatoid Arthritis. **The Lancet**. v. 358, n. 9285, p. 903-911. 15 de set de 2001.
- LIN, Yen-Ju; ANZAGHE, Martina; SCHÜLKE, Stefan. Update on the Pathomechanism, Diagnosis, and Treatment Options for Rheumatoid Arthritis. **Cells**, v. 9, n. 4, p. 880, 2020.
- LITTLEJOHN, Emily A.; MONRAD, Seetha U. Early Diagnosis and Treatment of Rheumatoid Arthritis. **Primary care**, v. 45, n. 2, p. 237-255, 2018.
- LOPES, Eliza Maura de Castilho. **Significados e sentidos da deficiência adquirida em policiais militares.** 2014. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, 2014.
- MOTA, L. M. H. et al. Diretrizes para o diagnóstico da artrite reumatoide. **Rev Bras Reumatol**, v. 53, n. 2, p. 141-157, 2013.
- MYASOEDOVA, Elena et al. Is the incidence of rheumatoid arthritis rising?: results from Olmsted County, Minnesota, 1955-2007. **Arthritis & Rheumatism**, v. 62, n. 6, p. 1576-1582, 2010.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Global Issues: Ageing.** 2019. Disponível em: <https://www.un.org/en/sections/issues-depth/ageing/>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- OZENC, F. K. Modes of Transitions: Designing Interactive Products for Harmony and Well-being. **Design Issues**, v. 30, n. 2, p. 30-41, 2014.

- PAULA, P. M. S. **Terapia ocupacional e tecnologia assistiva: funcionalidade para pessoas com artrite reumatoide**. 2017. Dissertação (mestrado em Enfermagem) - Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, São José do Rio Preto, 2017.
- Pesquisa Nacional de Saúde – PNS. **2013 - Ciclos de vida: Brasil e grandes regiões** /IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. - Rio de Janeiro: IBGE, 2015.
- PICHLER, Rosimeri Franck. **USER-CAPACITY TOOLKIT: conjunto de ferramentas para guiar equipes multidisciplinares nas etapas de levantamento, organização e análise de dados em projetos de Tecnologia Assistiva**. 2018. 310 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.
- PINTO, A. H. et al. Capacidade funcional para atividade da vida diária de idosos da Estratégia de saúde da família da zona rural. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 21, n. 11, 2016.
- RIBEIRO, Luciana H. M.; NERI, Anita L. Exercícios físicos, força muscular e atividades de vida diária em mulheres idosas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 17, n. 8, p. 2169-2180, 2012.
- SACKS, Jeffrey J.; LUO, Yao-Hua; HELMICK, Charles G. Prevalence of specific types of arthritis and other rheumatic conditions in the ambulatory health care system in the United States, 2001–2005. **Arthritis care & research**, v. 62, n. 4, p. 460-464, 2010.
- SANTOS F. C et. Al. Chronic pain in long-lived elderly: prevalence, characteristics, measurements and correlation with serum vitamin D level. **Rev Dor**. v. 16, n. 3, p 171-175, 2015.
- SANTOS, Patrícia S. et al. Uso de dispositivos de assistência por indivíduo com osteoartrite de mãos/Use of assistive devices by individuals with hands osteoarthritis. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 26, n. 1, 2018.
- SCHERER, F. DE V.; AZOLIN, B. R.; GUIMARÃES, F. C.; PAROLIN, G. Desenvolvimento de uma linha de mobiliário por meio de uma metodologia de design centrada no usuário. **Design e Tecnologia**, v. 7, n. 14, p. 135-146, 30 dez. 2017.
- SENNA, E. R. et al. Prevalence of rheumatic diseases in Brazil: a study using the COPCORD approach. **J Rheumatol**, v. 31, n. 3, p. 594-7, 2004.
- SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis: UFSC, 2005.
- SILVA, Talita Silvério de Souza; MASSA, Lilian Dias Bernardo. A utilização de órteses de membro superior em pacientes com artrite reumatoide: uma revisão de literatura no campo da terapia ocupacional. **Cad. Ter. Ocup. Ufscar**, São Carlos, v. 23, n. 3, p.647-659, 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.4322/0104-4931.ctoAR0522>>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- SILVAGNI, Ettore et al. One year in review 2020: novelties in the treatment of rheumatoid arthritis. **Clin Exp Rheumatol**, v. 38, p. 181-94, 2020.
- SMOLEN, J. S.; ALETAHA, D.; MCINNES, I. B. Rheumatoid arthritis. **Lancet Lond Engl** 388: 2023–2038. 2016.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE REUMATOLOGIA (São Paulo). **Artrite Reumatoide**. 2018. Disponível em:<<https://www.reumatologia.org.br/doencas/principais-doencas/artrite-reumatoide/>>. Acesso em: 24 mai. 2018.

Recebido: 20 de dezembro de 2019.

Aprovado: 24 de agosto de 2020.

Fabio Henrique Dias Maximo, Luísa Monteiro de Oliveira, Rodrigo Octávio Urban Bernardes de Menezes, Edson José Carpintero Rezende *

O Design como Promotor do Conforto da Sociedade de Consumo



Fabio Henrique Dias Maximo é professor adjunto do Departamento de Design e Expressão Gráfica (DEG) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design na Escola de Design (ED) da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Pesquisador bolsista de pós-graduação da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM) edital n. 001/2019 - PROPG-CAPES/FAPEAM. Graduação em Desenho Industrial pela UFAM (2008). Especialização em Planejamento de Transportes pela UFAM (2009). Mestrado em Ciências Florestais e Ambientais pela UFAM (2013). Experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Desenho de Produto.

<fabimaximo@ufam.edu.br>

ORCID: 0000-0002-3614-7165

Resumo Por vezes o design produz mercadorias que satisfazem os desejos do indivíduo apenas pelo consumo. O sistema socioeconômico vigente está alicerçado sobre o pressuposto de que a produção em massa pode proporcionar aos indivíduos o incremento da sua qualidade de vida por meio do consumo de produtos e serviços. Nesse panorama, discutiremos a configuração da sociedade de consumo e as contribuições do design para o bem-estar. A discussão se fará em duas frentes: demonstrar como o sentido de bem-estar e de conforto foi modificado pelo comércio de produtos e serviços e apontar como o planejamento de projetos de design contribui para manutenção desse sistema socioeconômico baseado no consumo. A discussão neste artigo busca demonstrar que o crescimento econômico, o desenvolvimento industrial e o aumento da produção que viabiliza novos produtos e que facilita o acesso dessas mercadorias a toda a sociedade não proporciona o tão almejado bem-estar social de uma população.

Palavras chave Design, Consumo, Ética, Bem-estar.

Artigos

Luísa Monteiro de Oliveira é discente no programa de pós-graduação da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Mestrado em Design, Sustentabilidade e Inovação, formada em Design de Produto pela UEMG (2017). Como profissional, atua com Design cerâmico, valorização de culturas artesanais produtivas por meio do design e com promoção da inovação.

-luisamont.oliveira@gmail.com >

ORCID: 0000-0002-8742-015X

Design as a Promoter of Consumer Society Comfort

Abstract *Sometimes design produces goods that satisfy the individual's desires just by consumption. The current socioeconomic system is based on the assumption that mass production can provide individuals with an increase in their quality of life through the consumption of products and services. In this panorama, we will discuss the configuration of the consumer society and the contributions of design to well-being. The discussion will take place on two fronts: to demonstrate how the sense of well-being and comfort were modified by the trade in products and services and; to point out how the planning of design projects contributes to the maintenance of this socioeconomic system based on consumption. The discussion in this article seeks to demonstrate that economic growth, industrial development and increased production that makes new products feasible and that facilitates the access of these goods to the whole society does not provide the much desired social well-being of a population.*

Keywords *Design, Consumption, Ethic, Well-being.*

Rodrigo Octávio Urban Bernardes de Menezes possui especialização em Advocacia de Família e Sucessões pela Universidade FUMEC (2018), especialização em Psicopedagogia Institucional pela Universidade Norte do Paraná (2020), graduação em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2002), graduação em Psicologia pela Universidade FUMEC (2002) e graduação em Design Gráfico pela Universidade do Estado de Minas Gerais (2019). Membro da Comissão de Gestão, Empreendedorismo e Inovação da Ordem dos Advogados do Brasil/MG. Atualmente é advogado - MBL Advogados Associados.

-roubmenezes@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-4627-0914

El diseño como promotor del confort de la sociedad de consumo

Resumen *A veces, el diseño produce bienes que satisfacen los deseos del individuo simplemente mediante el consumo. El sistema socioeconómico actual se basa en el supuesto de que la producción en masa puede proporcionar a las personas un aumento de su calidad de vida a través del consumo de productos y servicios. En este panorama, discutiremos la configuración de la sociedad de consumo y las contribuciones del diseño al bienestar. La discusión se desarrollará en dos frentes: demostrar cómo la sensación de bienestar y comodidad ha sido modificada por la venta de productos y servicios y señalar cómo la planificación de proyectos de diseño contribuye al mantenimiento de este sistema socioeconómico basado en el consumo. La discusión en este artículo busca demostrar que el crecimiento económico, el desarrollo industrial y el aumento de la producción que hacen posibles nuevos productos y que facilitan el acceso de estos bienes al conjunto de la sociedad no brindan el tan deseado bienestar social de una población.*

Palabras clave *Diseño, Consumo, Ética, Bienestar.*

Introdução

Edson José Carpintero Rezende possui graduação em Odontologia, licenciatura em Ciências, pós-graduação “Latu sensu” em Microbiologia, pós-graduação “Latu sensu” em Odontologia Legal, mestrado em Saúde Coletiva, doutorado em Ciências da Saúde e Pós-doutorado em Estudos Interdisciplinares do Lazer. Atualmente é professor efetivo e pesquisador nos cursos de graduação e pós-graduação Latu Sensu e Stricto Sensu na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. É líder do grupo de pesquisa “Design em interface com a saúde” e professor pesquisador do grupo extensionista e de pesquisa em Design Social, ambos cadastrados no CNPq.
<edson.carpintero@uemg.br>
ORCID: 0000-0003-0692-0708

O modelo de desenvolvimento econômico, assim como o design, surgiu em meio a um contexto de expansão industrial e de consumo num período pós-guerra, alavancado pelo alto crescimento populacional e de potências capitalistas. Somente agora se compreende como esse sistema, de fato, não resolveu os problemas como a fome, pobreza, educação, e que, por conseguinte, ainda aumentou a desigualdade social. Muito embora, desde a Primeira Revolução Industrial¹, todo o planeta tenha enriquecido e se desenvolvido tecnologicamente, chega-se à quarta revolução industrial com os mesmos sintomas. Nesse quadro, caminha-se perigosamente para uma maior concentração das benesses a um grupo seletivo de países e empresas que, sobretudo, ditam a direção do desenvolvimento e manutenção do sistema socioeconômico por meio do controle da produção, distribuição, focado no consumo (MORAES; KRUCKEN, 2009; SCHWAB; DAVIS, 2018).

No início, o design, quando da sua implementação efetiva, aparece como uma solução funcional aos problemas do mundo irrequieto e inconstante daquele período industrial em crescimento. Mostrou-se como uma nova ferramenta a serviço do homem para que resolvesse, de forma prática e útil, os novos problemas que surgiram em decorrência das transformações econômicas, sociais e culturais da época. Para Cardoso (2012), é a partir da Primeira Revolução Industrial que o design deixa de ser uma característica que existe naturalmente nos produtos para se tornar objeto de investigação e fomento, visando servir à ideologia da época, relacionada à funcionalidade e objetivando o consumo em massa. Segundo Cardoso (2012, p. 15), “nunca na história da humanidade, tantas pessoas haviam tido a oportunidade de comprar tantas coisas”. Naquele período, a indústria consolidou o uso de máquinas, no intuito de produzir em larga escala e relegando para segundo plano a manufatura e o artesanato. Era a criação da sociedade de consumo.

As máquinas pré-industriais foram fabricadas empiricamente, ao passo que as industriais o são tecnicamente. [...] Daí que, a partir da Revolução Industrial, o boi deu lugar à locomotiva, e o cavalo, ao avião. O boi e o cavalo eram impossíveis de serem feitos tecnicamente (FLUSSER; CARDOSO, 2017, p. 44).

A produção em massa resultou no declínio da qualidade e da beleza dos produtos, que passaram a ser fabricados com o propósito precípuo de atender à quantidade de demanda dos consumidores emergentes, intencionando exclusivamente a comercialização e o lucro. Não obstante, diante desse novo estilo de vida, e da produção em massa, encontraram colocação social os artistas, arquitetos, reformadores, burocratas e outros formadores de opinião com a intenção de determinar as características dominantes das mercadorias ofertadas, para que formassem o gosto da população, com re-

flexos no aumento do consumo e do lucro dos fabricantes. A produção visava ao consumo cada vez maior de produtos selecionados pelos fabricantes, e os agentes sociais abarcaram essa ideologia.

Entre 1850 e 1930, aproximadamente, três gerações de novos profissionais – alguns já apelidados de “designers” – dedicaram seus esforços à imensa tarefa de conformar a estrutura e aparência dos artefatos de modo que ficassem mais atraentes e eficientes (CARDOSO, 2012, p. 16).

Para Pinto (1997), é a partir da consolidação dos ideais igualitários das revoluções burguesas que os valores da igualdade e felicidade (entendidos como bem-estar) vão se aproximando e se popularizando. Assim, torna-se necessária a tangibilidade dessa sensação, que é traduzida pelo consumo e aquisição de bens. Portanto, esse modelo só pode se efetivar diante da multiplicação da oferta dos produtos e da ilusão de abundância e de acesso igualitário à produção. Insta ressaltar que a produção é ditada não somente pelas necessidades do consumo e da população, mas também pela imposição velada criada pelos produtores e setores econômicos, sob um discurso de universalização do acesso aos bens.

Baudrillard procura demonstrar que o consumo é um fenômeno social, mais que econômico, articulado pela lógica de um desejo forjado a partir de “necessidades” criadas pelos setores produtivos e assentado numa lógica de igualdade social, de uma democracia em termos do valor de uso dos objetos, implícito em sua oferta (PINTO, 1997, p. 19-20).

Não obstante, procura-se fornecer mais e mais opções para o consumidor, facilitando o acesso aos bens, mas, de forma intrínseca, cria-se uma diferenciação social fundada na exibição de tais bens, e na diferenciação do valor simbólico que eles carregam. Nas palavras de Pinto (1997, p. 20): “Paradoxalmente, entretanto, o desejo se funda no princípio da diferença e, no caso do consumo, a diferença se instaura no valor de signo do objeto”.

Consumo para bem-estar

O sistema socioeconômico configurado até então é regulado pela promessa de proporcionar um bem-estar coletivo maior por meio do consumo de bens e serviços. Nesse sistema, o incremento da produção é vital, por isso é necessário engajar o máximo de tempo dos cidadãos em prol do trabalho (MORAES; KRUCKEN, 2009). Contudo, como ressalta Bauman (2008), na reflexão trazida em seu livro *Vida para consumo*, tudo funciona a partir da lógica mercantilista, ou seja, as relações são sempre de compra e venda, seja para produtos, serviços, seja para pessoas, dividindo a sociedade entre produtores e consumidores, tendo os produtores um papel determinante na condução da economia das nações.

Até então, o paradigma estabelecido para o bem-estar coletivo apresentava-se diretamente proporcional à viabilização do consumo amplo de coisas materiais, ou seja, pautado pelo crescimento econômico das nações, tendo os governos o papel de estimular o mercado a aumentar a produção e o consumo na sociedade.

[...] A ideologia do bem-estar consumista não foi construída em resposta às rejeições à modernidade desumanizante do capitalismo, mas pelo desenvolvimento de um modelo individualista, materialista e mercantil do ideal democrático da felicidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2014, p. 1918).

As nações, por muito tempo, não se preocuparam, diante da vasta riqueza de recursos naturais, em planejar o destino de todo o resíduo gerado por esse sistema de consumo. Depois de anos, compreende-se como esse ciclo de produção/consumo/bem-estar (Figura 1) é prejudicial, não produzindo uma relação mais amistosa e positiva com o meio-ambiente, uma vez que extrai o máximo de recursos e o polui.

Consoante Pinto (1997), o discurso do consumo é fundado no princípio do máximo aproveitamento da vida. Sob a lógica da mercantilização dos indivíduos, aqueles que têm possibilidade de consumir produtos e frequentar lugares caros – comumente conhecidos hoje em dia como “instagramáveis”² – se tornam pessoas de maior valor e visibilidade, ou, na visão do autor, mercadorias de maior valor. Destarte, o consumo de bens e serviços cria uma forma de relação com o objeto que extrapola o valor da sua necessidade, passa a se relacionar diretamente com a realização pessoal do indivíduo e dita sua posição frente a um grupo social. Assim, o ato de consumir um bem ou um serviço aponta para a diferenciação e distinção social.

Esse comportamento também está diretamente atrelado à cultura da distração e do lazer. Por conseguinte, surge a visão de que as pessoas devem ser propagadoras de si em diversos aspectos da vida, tanto no profissional quanto no afetivo. Isso contribui com a construção de falsas realidades, virtualizadas, o que é possível no mundo virtual e das redes sociais. O consumo se torna uma linguagem, e o produto, um símbolo que, enquanto

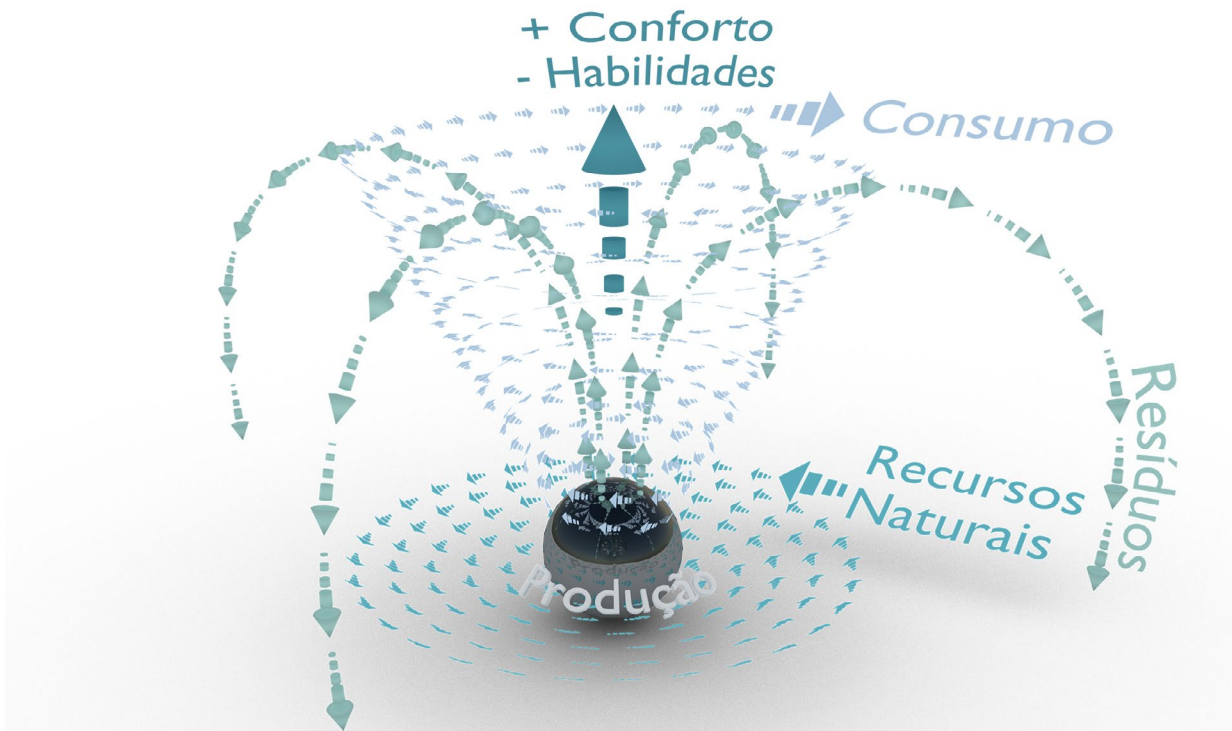


Fig 1. Sistema que ilustra a ideia de bem-estar pelo consumo

Fonte: Elaborada pelos autores, 2020

é exibido por um indivíduo, ressalta a sua ausência nos outros. Então o suposto bem-estar proporcionado pela possibilidade ampla do consumo funciona de maneira revés, posto que amplia a distância entre as diversas formas de aquisição e apresentação de um mesmo produto. E, vivendo em uma sociedade comparativa, aqueles que não atingem um limite imposto de consumo se sentem excluídos de um grupo social considerado mais elevado, resultando em frustração e mal-estar individual (ARRUDA, 2017; MANZINI, 2008).

Em outra frente, não só o consumo de produtos é posto como um grande referencial para a sensação do bem-estar, mas também há uma supervalorização do entretenimento, ou seja, não há espaço para o tempo contemplativo na pós-modernidade (MANZINI, 2008).

O capitalismo transtético inventou esse tipo de arte, inédito na história, que integra em sua ordem os seguintes princípios: a lógica econômica, o mercado de massa, o marketing, a série, o múltiplo, a obsolescência acelerada, a renovação permanente. Uma arte de massa cujo objetivo não é criar a experiência elitista do Absoluto, da veneração ou do recolhimento, mas lucrar, estimular o consumo de todos através dos prazeres passageiros e imediatos, fáceis, incessantemente renovados e que não exigem nenhum aprendizado, nenhuma competência, nenhum enraizamento ou impregnação culturais particulares (LIPOVETSKY; SERROY, 2014, p. 1082).

Para Llosa (2013), ocorre uma banalização lúdica da cultura, na qual o valor supremo é divertir-se imediatamente, acima de qualquer outra forma de conhecimento construtivo. O entretenimento tem uma característica fugaz e imediatista, sem qualquer preocupação com o desenvolvimento de um pensamento crítico ou elaborado. Segundo Llosa (2013, p. 70), as pessoas consomem cultura “Só para distrair-se, esquecer-se das coisas sérias, profundas, inquietantes e difíceis, e entregar-se a um devaneio ligeiro, ameno, superficial, alegre e sinceramente estúpido”.

Em meio ao mercado de produção de massa, a falta ou escassez de qualquer recurso-natural poderia demonstrar a insustentabilidade desse sistema; no entanto, prontamente a criatividade humana remediou essa deficiência por meio do consumo do entretenimento. O entretenimento como bem imaterial também se torna consumível, porém o tempo contemplativo, o ócio criativo, se tornam recursos escassos e finitos. Como resultado desse processo cada vez mais agressivo e nocivo de consumo, a sociedade começa a se desestabilizar justamente por ignorar ou não perceber mais o meio ambiente, provedor da matéria-prima de seu sistema socioeconômico. Essa relação entre produção e consumo desenfreado e despreocupação com o meio ambiente chegaram a patamares globais, tornando as crises econômicas cada vez mais frequentes e profundas (FLUSSER; CARDOSO, 2017; JAMESON, 2010; MANZINI, 2008).

[...] Desse ponto de vista, a vida consumista merece inúmeras críticas, e não em nome de uma ética ascética revisitada, mas, ao contrário, em nome de um ideal estético superior que se pretenda a serviço da riqueza da existência individual, um ideal que privilegie a sensação de si e do mundo, o recentramento no tempo interior e na emoção do momento, a disponibilidade para o inesperado e o instante vivenciado, a fruição das belezas ao alcance da mão, o luxo da lentidão e da contemplação (LIPOVETSKY; SERROY, 2014, p. 516).

A construção de valor social, sob a lógica do consumismo, acontece a partir do que se tem acesso. Tendo isso em vista, o mercado do entretenimento se estabelece como ponto de escape da realidade, onde tudo está ao alcance dos olhos e, por vezes, das mãos. Nesse cenário, a publicidade se utiliza de arquétipos, como famosos e pessoas influentes, para estimular o consumo com efeito de construir o pertencimento a um determinado estilo de vida almejado (BAUMAN, 2008).

Numa sociedade sinóptica de viciados em comprar/assistir, os pobres não podem desviar os olhos; não há mais para onde olhar. Quanto maior a liberdade na tela e quanto mais sedutoras as tentações que emanam das vitrines, e mais profundo o sentido da realidade empobrecida, tanto mais irresistível se torna o desejo de experimentar, ainda que por um momento fugaz, o êxtase da escolha (BAUMAN, 2001, p. 104).

É indiscutível que a realidade aponta para uma nova mentalidade por meio do surgimento de outros valores para a vida cotidiana. No entanto, por volta da década de 1980, por meio do consumo, surge um novo nicho de mercado: o de produtos ditos ecológicos ou verdes, criando uma oportunidade de trabalho promissora para atuação do design.

[...] é nessa conjuntura complexa, de avanços e retrocessos, que o design se torna fundamental na construção de um processo de inovação social, cultural e tecnológica em harmonia com as demandas ambientais (CAVALCANTI; ARRUDA; NONATO, 2017, p. 45).

A organização das estruturas sociais passa por mudanças com o crescimento da consciência ambiental (ambientalismo), quando surge o termo “sustentabilidade” como princípio do desenvolvimento projetual. Esse pensamento ambientalista começa a avançar e levantar questões a respeito do desperdício, advindo do excesso do consumo que pauta o desenvolvimento socioeconômico das nações até o momento (MANZINI, 2008).

Essas duas dimensões, a exploração excessiva dos recursos naturais e a desigualdade inter e intrageracional na distribuição dos benefícios oriundos dessa exploração, conduziram à reflexão sobre a insustentabilidade ambiental e social dos atuais padrões de consumo e seus pressupostos éticos. Torna-se necessário associar o reconhecimento das limitações físicas da Terra ao reconhecimento do princípio universal de equidade na distribuição e acesso aos recursos indispensáveis à vida humana (CORTEZ; ORTIGOZA, 2009, p. 51).

Problemas sociais e ambientais se apresentam evidenciando o colapso e a ineficiência do sistema até agora estabelecido, mas também expondo novos valores que agora contrapõem os aspectos que até então caracterizavam o sentido de bem-estar coletivo, uma vez que, pelo que foi exposto, este não consegue produzir mais resultados que acalentem as necessidades básicas de uma população (CAVALCANTI; ARRUDA; NONATO, 2017; MANZINI, 2008).

Design, responsabilidade e ética profissional

As profissões e áreas do conhecimento tendem a refletir em busca de soluções mais sustentáveis. Nesse contexto, uma saída para a mudança do sistema de consumo visando a um sistema sustentável pode estar atrelada não aos produtos, mas sim aos projetos, sendo possível planejar e contextualizar os bens e serviços ao ambiente e à cultura onde eles serão utilizados (CAVALCANTI; ARRUDA; NONATO, 2017; MANZINI, 2008). Embora atue diretamente com os hábitos do consumidor, o design vem assumindo um caminho cômodo de acompanhar os valores contemporâneos que baseiam seu bem-estar social por meio do consumo. Por causa da qualidade contemporânea da profissão, os limites pouco sólidos, a característica multidisciplinar e a falta de reflexão podem ser desfavoráveis em justamente conceber ou demonstrar engajamento no sentido de orientar a profissão a quebrar seus paradigmas. Assim, Cardoso (2012, p. 18) comenta: “Todo mito fundador possui um fundo de verdade e, portanto, faz-se necessário substituir os paradigmas antigos por novos, senão corre-se o risco de perder toda e qualquer visão de futuro”.

Designers são responsáveis por projetos produzidos e comercializados. No entanto, seu papel vem se alterando durante os anos, não limitado se limitando a atender a indústria de consumo, focada somente na competitividade dos produtos e concorrência das empresas, mas acompanhando as evoluções sociais. O design ampliou sua atuação e está cada vez mais próximo do cotidiano das pessoas e influencia tanto sistemas supérfluos quanto sistemas vitais da sociedade, e, assim podemos rastrear a atuação do design acompanhado sempre de inovações tecnológicas (CAVALCANTI; ARRUDA; NONATO, 2017; MANZINI, 2008). Contudo, acompanhar o modus operandi do mercado não traz inovação social substancial para a mudança do sistema socioeconômico, pois contribui com produtos e sistemas que compactuam com a produção em massa. Para a sustentabilidade do sistema e conseqüentemente a preservação do meio ambiente, requer-se uma mudança de postura ética, pertinente às suas condutas profissionais e atitudes humanas (MONTEIRO, 2019; MORAES; KRUCKEN, 2009).

Flusser e Cardoso (2017) admoestam que a evolução se deu de tal forma que houve uma inversão, passando os homens a servirem às máquinas, e não o inverso, como era de se esperar. Assim, antes, na produção de uma fábrica, máquinas e ferramentas eram substituídas quando davam defeitos, mas, com a evolução tecnológica, aumentou a durabilidade e a eficiência desses dispositivos, e assim tornou-se o homem frequentemente o componente mais substituível na linha de produção. Logo, os avanços tecnológicos abriram um horizonte de oportunidades para implementar mudanças técnicas, mas estes requerem uma profunda reflexão a respeito das conseqüências dos projetos elaborados. Faz-se necessário que haja consciência sobre os valores que deseja fortalecer, de preferência ao encontro da distribuição das benesses para todos os cidadãos, para que haja de fato a mudança de paradigma.

Flusser e Cardoso (2017) continuam a dizer que, com a sociedade pós-industrial e a automação, o mundo terá como consequência a construção de máquinas inorgânicas inteligentes, que fundirá a durabilidade do material com a inteligência do orgânico, servindo o designer como projetista dessa nova realidade. Todavia, essa interação não apresenta apenas benefícios para a humanidade, uma vez que, no entendimento do autor, à medida que as máquinas se tornam mais artificialmente inteligentes, novos fenômenos até então imprevisíveis podem acontecer.

Atualmente este contra-ataque das máquinas está se tornando mais evidente: os jovens dançam como robôs, os políticos tomam decisões de acordo com cenários computadorizados, os cientistas pensam digitalmente e os artistas desenham com máquinas de plotagem (FLUSSER; CARDOSO, 2017, p. 45-46).

Desse modo, e por muito tempo, a inovação vem sendo percebida e implementada sob o prisma dos avanços tecnológicos na indústria de consumo. Contudo, vislumbram-se mudanças ligadas à sociedade, pois há ações coletivas que buscam o bem-estar comum para servir de modelo para mudanças tecnológicas. Tal contexto estabelece uma visão para além de vendas e margem de lucros, pois o “Design para o bem-estar [...] deve buscar não só influenciar ações e decisões humanas em desejáveis direções, mas também possibilitar que os usuários desenvolvam relação ativa e crítica com essas influências” (DORRESTIJN; VERBEEK, 2013, p. 54).

Manzini (2008) já afirmava que as inovações sociais hoje são até mais importantes do que as inovações tecnológicas, mas deixa claro que um sistema sustentável deve estar apoiado nas inovações tecnológicas. Esse percurso só é exequível em via de mão dupla, em outras palavras, é importante haver tanto a humanização das tecnologias como o inverso, ou seja, uma “tecnologização” das sociedades para sua total operacionalidade (ARRUDA, 2017; MANZINI, 2008).

Em contraste, o design social e as intervenções de diretivas conduzem implicitamente o comportamento numa direção desejável (por exemplo, colocando alimentos saudáveis ao nível dos olhos em refeitórios escolares para promover uma alimentação saudável), enquanto ainda permite aos usuários a liberdade de fazer uma escolha diferente (por exemplo, escolhendo alimentos não saudáveis em vez de alimentos saudáveis). Projetar considerando dilemas equilibra a transparência das tecnologias persuasivas, com a intenção de apoiar a formação de um “sistema de auto-ajuda” ao lidar com esses dilemas (OZKARAMANLI; DESMET; OZCAN, 2016, p. 89, tradução nossa).

Dessa forma, a fabricação de toda e qualquer máquina ou produto deve considerar, em sua projeção, os impactos que tal tecnologia apresentará, não se restringindo apenas aos fatores econômicos e ecológicos como norteadores da sua construção. Essa colocação já era prevista por Papanek (1995), quando disse que os designers são responsáveis pelas coisas que colocam no mundo e sua responsabilidade pelos efeitos que estas têm sobre esse mundo. Logo, é impossível se eximir de qualquer obrigação ética com aquilo que é criado e produzido.

Consoante a isso, Manzini (2008) complementa que o design é a profissão mais ligada ao cotidiano dos cidadãos e, por isso, o designer deve ter ainda mais responsabilidade na elaboração de seus projetos. Ainda convém lembrar que o resultado do trabalho do designer é amplo e tem influência em toda a sociedade, e não somente nas partes diretamente envolvidas. O que vai ser feito, como será feito, como será usado, reutilizado, descartado, essas variáveis implicam toda a coletividade, e não somente o público-alvo consumidor. Para Devon e De Poel (2004, p. 467, tradução nossa), “o design implica não só uma transformação do mundo físico, mas também de uma sociedade. Projetar impactos em outras pessoas que não as envolvidas na sua construção”.

Retomando Flusser e Cardoso (2017), é neste momento de dominação tecnológica que mais se faz imprescindível o trabalho do designer, pois ele deve projetar as máquinas para que seu contragolpe não traga dor para a humanidade. Talvez por isso, sugere Monteiro (2019), deve-se compreender a importância do papel do designer na sociedade, entender o quão importante ele é, e entender que para o pleno funcionamento desse sistema em vigor a participação desse profissional é vital. Monteiro (2019) ainda explicita que a falta de ética do designer está evidente na inteira falta de reflexão a respeito de sua ocupação. Isso confere a ele uma total aderência com este sistema socioeconômico mundial, pois o designer está disposto a aceitar toda e qualquer demanda que possa ser atendida pelo conhecimento de seu ofício. Pode-se verificar isso quando o profissional participa sem questionamento da produção de artefatos, serviços e ferramentas digitais que contribuem para poluição, assédio, disseminação de ódio, padronização social, obsolescência planejada, desconfiguração social e bullying. Aspectos evidentes da nossa falta de organização profissional que aceita contribuir para a promoção do sistema exatamente como é, como se não fôssemos parte e não fôssemos prejudicados.

Por isso, a função do design contemporâneo inclui refletir a respeito do fato que toda criação tem uma intencionalidade, seja esta percebida ou não. O designer projeta não somente para resolver problemas, uma vez que deve ter uma intenção para seus projetos e, acima de tudo, também deve repensar a respeito de suas intenções; como coloca Sartre (1970, p. 14), “A escolha é possível, em certo sentido, porém o que não é possível é não escolher. Eu posso sempre escolher, mas devo estar ciente de que, se não escolher, assim mesmo estarei escolhendo”. Portanto, cabe aos designers desenvolverem um senso crítico em relação a suas propostas e prever o efeito que estas têm sobre os indivíduos e a sociedade como um todo (MANZINI, 2008; OZKARAMANLI; DESMET; OZCAN, 2016).

O questionamento que surge posteriormente é sobre até que ponto a interferência no comportamento das pessoas é algo ético e aceitável. As expressões colocadas por Manzini (2008, p. 23), como “princípios de justiça”, “responsabilidade em relação ao futuro” e “espaço ambiental”, dizem respeito à maneira como seres humanos utilizam os recursos e espaços ao seu redor, mantendo um ciclo mínimo de reposição e recuperação para que, no futuro, a vida seja conservada. Nesse sentido, fica clara a relevância de áreas responsáveis por projetar ou modificar identidades e comportamentos, como o consumo aqui abordado, que em grande parte interfere no construto social.

Nesse sentido, o papel do designer é atuar de maneira responsável, ética e abrangente, exercendo a responsabilidade social de modo pleno, não somente na entrega do produto final. Conforme Denis (1998 p. 16), “ao perguntarmos se a natureza do design se pauta em seus produtos ou em seus processos, a única resposta remotamente plausível parece ser: em ambos”. Portanto, o profissional tem que zelar pelo bem-estar social, desde a ideia inicial de um projeto, aplicando os princípios de um design responsável e sustentável, incluindo a idealização do projeto inicial até a comercialização responsável do produto final. E ir além, planejar previamente o descarte consciente, reúso ou reciclagem do produto depois da utilização pelo consumidor.

Bem-estar não é estar bem

O status quo humano transita entre a aceitação de uma vida mediana e a busca pelo bem-estar. Devido a isso, as emoções exercem um papel fundamental, pois impulsionam cada pessoa para ações e resultados antes não alcançados, decorrendo daí avanços tecnológicos ou sociais. Na medida em que a vida em sociedade é característica do homem, emoções positivas também são geradas ao proporcionar a outras pessoas melhores condições, seja por meio de produtos, serviços, seja por meio de interações sociais positivas (DAMÁSIO, 2018).

Por outro lado, Bauman (2001, 2008) defende um novo conceito que é característico da contemporaneidade: a liquidez. O autor defende o termo “modernidade líquida” em contraposição ao conceito de pós-modernidade. Segundo ele, a sociedade globalizada alimenta princípios como o individualismo e o consumismo, resultando na efemeridade das relações sociais. Esse cenário contribui com o dismantelamento de estruturas sólidas clássicas, aspecto principal que caracteriza a modernidade. Nesse panorama, já podemos perceber que o bem-estar, tal qual conhecemos, não reflete a ideia de ser algo positivo para as pessoas que vivem em sociedade.

O próprio consumismo se traveste em instrumentos que operacionalizam uma falsa sensação de individualidade e controle sobre a produção. As palavras de ordem da atualidade são “customização” (adequação do produto ao consumidor) e “qualidade total do processo de fabricação”, que

inclui responsabilidades sociais e ambientais em sua confecção, apesar de nem sempre respeitados na prática. Para Cardoso (2012, p. 107), “A maioria das pessoas rejeita a noção de que todos teriam que se vestir de modo igual ou dirigir o mesmo carro”. O projetista hoje em dia tem mais ferramentas à disposição para que possa corresponder à expectativa do consumidor, até mesmo de forma individualizada, resultando em mais prazer ao consumir produtos e serviços.

Tal pensamento afasta-se cada vez mais da fabricação industrial para consumo em massa e produção em série, sobre a qual uma vez respondeu Henry Ford³ a respeito das cores que os consumidores poderiam comprar seus veículos: “Qualquer cor, contanto que seja preto”. Não obstante, o novo paradigma centrado na customização, com a evolução das máquinas, tecnologias e novas técnicas de produção e montagem, como as impressoras 3D, por exemplo, permitem que os produtos sejam mais próximos do gosto individual de cada consumidor. Todavia, é notório que tal possibilidade abre caminho para o aumento do consumo e da obsolescência, porquanto se torna mais fácil a substituição de um bem por outro de maneira mais célere e eficaz. O produto que antes era produzido para durar agora pode ser descartável, pois a facilidade de aquisição aumenta na mesma proporção que o consumidor altera os seus gostos e experimenta novas tendências (SCHWAB; DAVIS, 2018).

Sob o holofote do sistema econômico, o capitalismo inclui a busca do lucro dentro de um sistema pretensamente livre, ou seja, o consumidor pode comprar o que desejar. E, segundo essa lógica, os fornecedores se empenham em disponibilizar o que tem mais vendagem e o que os consumidores estejam dispostos a pagar. A partir do séc. XX, o campo do design aponta para o caminho da desmaterialização, ou seja, formas diferentes de enxergar os recursos existentes e as relações humanas, com novas formas de pensar e articular projetos, evidente quando surgem termos como design de serviços, design social e design sistêmico.

A inovação social, conceito abordado por André e Abreu (2006), Aruda (2017) e Manzini (2008), consiste em um vetor para a mudança que propõe solucionar questões humanas que o sistema de mercado não contempla e viabilizar a inclusão social, modificar padrões sociais preestabelecidos e normas culturais. Manzini propõe um bem-estar ativo, indo de encontro ao modelo de bem-estar contemplativo que a sociedade de consumo moderna estabeleceu. A ideia é que cada indivíduo desenvolva capacidades de cuidar de si mesmo e daqueles que estão a sua volta. Essa proposta retoma padrões de desenvolvimento anteriores às Revoluções Industriais e contrapõe a situação estabelecida atualmente, na qual Bauman (2001) aponta que o individualismo rege o cotidiano das sociedades contemporâneas, nas quais a busca pela felicidade e satisfação “pessoal”, como o próprio termo demonstra, é o mais importante.

Considerações finais

A ética profissional deve ser um ponto primordial na discussão de qualquer projeto que venha a ser executado pelo designer, pois a ideia de propor mudanças, neste caso abordando o alcance de um verdadeiro bem-estar social, terá impacto direto sobre as estruturas socioeconômicas. Lidar com dilemas como crescimento econômico e manutenção sustentável deve, sobretudo, estar atrelado ao despertar consciente dos designers como programadores de sistemas sustentáveis e não se comportar conforme o programa atual, como programas concebidos para manter esse sistema baseado no consumo insustentável de recursos naturais.

A mudança de sistema passa também pela mudança de postura daqueles que o promovem e o sustentam. Designers devem pensar não como as minorias, mas devem trazer as minorias para o projeto, pois a participação da construção de um sistema pensado por parcelas da sociedade e ramos empresariais tendem a atender às necessidades desse grupo em específico. Designers podem ser contratados por empresas ou empresários, mas não devem servir única e exclusivamente a seus propósitos, e sim à sociedade para a qual o produto ou serviço será fornecido.

Desse modo, a percepção de bem-estar por meio do consumo foi construída na beleza dos produtos e serviços produzidos, e não pela intenção de proporcionar um sistema confortável para a sociedade. A intenção de manter um sistema socioeconômico insustentável e prejudicial aos cidadãos demonstra um comportamento antiético dos profissionais que contribuíram para sua manutenção. O designer, porém, tem atualmente a maturidade de aproveitar a oportunidade dos avanços tecnológicos, e assim se organizar profissionalmente e seguir uma conduta ética profissional que viabilize, daqui em diante, a incorporação de intenções para melhorar o bem-estar humano e a sustentabilidade do meio ambiente em seus projetos.

1 A primeira Revolução Industrial envolve o período de 1760 a 1820/40, quando ocorre a transição dos métodos de produção artesanais para a produção industrial, com a utilização de máquinas e uso crescente da energia a vapor.

2 Neologismo que surge a partir do nome da rede social Instagram, o sentido aqui é que todas as ações das pessoas devem gerar algum conteúdo, ou seja, belas fotos ou vídeos.

3 Henry Ford (1863-1947) foi um empreendedor estadunidense, fundador da Ford Motor Company, e o primeiro a aplicar a linha de montagem em série para produzir automóveis em menos tempo e com menor custo.

Referências

- ANDRÉ, I.; ABREU, A. Dimensões e espaços da inovação social. *Finisterra*, v. 41, n. 81, p. 121-141, 2006.
- ARRUDA, A. J. V. **Design e inovação social**. São Paulo: Blucher, 2017.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CAVALCANTI, A. V.; ARRUDA, A. O.; NONATO, C. B. Sustentabilidade no século XXI: história e possibilidades de avanços através do PSS. In: CAVALCANTI, A. V.; ARRUDA, A. O.; NONATO, C. B. (org.). **Design e complexidade**. São Paulo: Editora Blucher, 2017, p. 43-60.
- CORTEZ, A. T. C.; ORTIGOZA, S. A. G. (org.). **Da produção ao consumo: impactos socioambientais no espaço urbano** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.
- DAMÁSIO, A. A estranha ordem das coisas: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura. Tradução: Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2018. E-book.
- DENIS, R. C. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos*, v. 1, n. único, p. 15-39, 1998.
- DEVON, R.; VAN DE POEL, I. **Design ethics: the social ethics paradigm**. *Int. J. Engn. Ed.*, v. 20, n. 3, p. 461-469, 2004.
- DORRESTIJN, S.; VERBEEK, P. P. Technology, wellbeing, and freedom: The legacy of utopian design. *International Journal of Design*, v. 7, n. 3, 2013.
- FLUSSER, V.; CARDOSO, R. (org.). **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu, 2017.
- JAMESON, F. A cidade do futuro. *Libertas*, v. 10, n. 1, p. 181-200, jan. 2010.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. Tradução: Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2014. E-book.
- LLOSA, M. V. **A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura**. Tradução: Ivone Benedetti. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- MANZINI, E. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Tradução: Carla Cipolla. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. v. 1.
- MONTEIRO, M. **Ruined by design: how designers destroyed the world and what we can do to fix it**. San Francisco, CA: Mule Design, 2019. E-book.
- MORAES, D. de; KRUCKEN, L. **Cadernos de estudos avançados em Design: design e sustentabilidade I**. Barbacena: EdUEMG, 2009.
- OZKARAMANLI, D.; DESMET, P. M. A.; OZCAN, E. Beyond resolving dilemmas: three design directions for addressing intrapersonal concern conflicts. *Design Issues*, v. 32, n. 3, p. 78-91, 2016.
- PAPANEK, V. **Arquitetura e design**. Ecologia e ética. Lisboa: Edições70, 1995.
- PINTO, J. Os gurus e o consumo: notas sobre a recepção dos bens esotéricos. *Geraes Revista de Comunicação Social*, n. 48, p. 19-22, 1997.
- SARTRE, J.-P. **Existencialismo é um humanismo**. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.
- SCHWAB, K.; DAVIS, N. **Shaping the fourth industrial revolution**. Geneva: World Economic Forum, 2018. E-book.

Recebido: 04 de agosto de 2020.

Aprovado: 24 de agosto de 2020.

David Van Vliet, Marcos Mortensen Steagall *

Duregraph: Uma investigação sobre duração na imagem pós- fotográfica

*

David Van Vliet é professor no curso de Comunicação e Design na Universidade de Tecnologia de Auckland (AUT), onde também concluiu o Mestrado em Design com o projeto intitulado Durograph. Este estudo conduzido pela prática explorou como o tempo vivido pode ser articulado por meio de imagens fotográficas manipuladas. Sua pesquisa está relacionada ao potencial das tecnologias emergentes e como isso pode mudar a forma como tratamos as imagens na fotografia e no design. <david-joel.van.vliet@aut.ac.nz>
ORCID: 0000-0003-1480-3018

Resumo Este artigo considera como o tempo vivido pode ser percebido em imagens fotográficas manipuladas. A investigação é desenvolvida por uma série de imagens digitais cujo conteúdo é renegociado ao longo do tempo, enquanto o assunto da fotografia permanece dentro do quadro. As durégraphs resultantes constituem um espaço instável entre uma composição fotográfica e uma imagem em movimento. Os objetivos principais do estudo são questionar as convenções de poder na visualização e expandir a maneira como podemos conceber o tempo como duração nas imagens fotográficas digitais.

Palavras chave Durégraphs, Duração, Pós-fotografia, Pesquisa conduzida pela prática, Tempo.

Artigos

Marcos Mortensen Steagall é professor e coordenador do Curso de Design da AUT - South Campus. Possui ampla experiência no conhecimento, desenvolvimento e implementação de currículos educacionais, liderando os esforços de equipes acadêmicas. Mestre e Doutor em Comunicação e Semiótica e, em 2015, mudou-se para Aotearoa, Nova Zelândia, para realizar pesquisa conduzidas por prática artística, que resultou em novo doutorado defendido em 2018 na própria AUT. <marcos.steagall@aut.ac.nz>
ORCID: 0000-0003-2108-4445

Duregraph: a study of duration in the post photographic image

Abstract *This article considers how experienced time can be perceived through manipulated photographic images. The investigation is carried out by a series of digital images whose content is renegotiated over time, while the subject of the photograph remains within the frame. The resulting duregraphs constitute an unstable space between a photographic composition and a moving image. The main objectives of the study are to question the power conventions in visualization and to expand the way we can conceive of time as duration in digital photographic images.*

Keywords *Durégraphs, Duration, Post Photography, Practice-led Research, Time.*

Duregraph: una investigación sobre la duración de las imágenes post-fotográficas

Resumen *Este artículo analiza cómo se puede percibir el tiempo vivido en imágenes fotográficas manipuladas. La investigación se realiza mediante una serie de imágenes digitales cuyo contenido se renegocia en el tiempo, mientras el sujeto de la fotografía permanece dentro del encuadre. Los duregramas resultantes constituyen un espacio inestable entre una composición fotográfica y una imagen en movimiento. Los principales objetivos del estudio son cuestionar las convenciones de poder en la visualización y ampliar la forma en que podemos concebir el tiempo como duración en las imágenes fotográficas digitales.*

Palabras clave *Durégraphs, Duracion, Post fotografía, Investigación dirigida por la práctica, Tiempo.*

Introdução

Este artigo desdobra-se a partir de uma pesquisa de mestrado em Design, conduzida pela prática, que teve como principal investigação o foco em como um retrato produzido na intersecção da fotografia e da imagem em movimento pode ser usado para desafiar as expectativas sobre o tempo, antecipação, imediatismo e significado.

O objetivo deste estudo, que é evidenciado nas imagens criadas e no corpo de texto deste artigo, é explorar como a duração pode expandir as maneiras pelas quais consideramos um retrato fotográfico. Cada imagem encapsula uma representação diferente de momentos no tempo, em que o movimento é introduzido e interrompido de forma intermitente. Isso resulta em rupturas em nossas expectativas de tempo, do olhar, da antecipação, do imediatismo, do enigma e do significado.

Cada um dos retratos foi movido por uma breve narrativa da experiência que os modelos representaram para a câmera. Como tal, são retratos de ideias e não de indivíduos. Dito isso, a 'história' por trás de cada imagem não é necessária para o público entender porque não é o foco principal do trabalho. Essas imagens pedem ao espectador para esperar com elas, recompensando sua paciência e atenção com transições sutis em detalhes. Conforme os retratos se movem no tempo, o mesmo ocorre com o senso de antecipação e significado do espectador.

Definindo a Imagem Fotográfica

Neste artigo, o termo 'imagem fotográfica' é usado para descrever "um registro analógico ou digital feito por uma câmera, de uma presença" (Mortensen Steagall, 2019, p. xxxiii). Uma imagem fotográfica pode incluir imagens compostas por quadros únicos ou múltiplos.

Tem havido uma discussão histórica complexa sobre a relação entre uma fotografia e uma representação da realidade imediata do mundo visível. Barthes (1977) argumenta que uma fotografia é uma representação analógica perfeita da realidade, inalcançável no mesmo nível por diferentes formas de fazer imagens. Sontag (1977) sugere que as fotografias servem como evidência, mostrando um momento de realidade indiscutível, ao invés de uma representação disso. Para Bazin (1960), o fotógrafo assume o papel do objeto que representa, livre das condições mundanas regidas pelo tempo e pelo espaço. Brubaker (1993) também adota a posição de Bazin, argumentando que "as fotografias são representações objetivas, porque são feitas mecanicamente ou automaticamente a partir de fenômenos da natureza" (p. 59).

Para descrever as sensações de ver fotos, Barthes (1981) usa as palavras latinas *studium* e *punctum*. A palavra *studium* é usada para descrever as intenções do fotógrafo e os detalhes da imagem (em outras palavras, o estudo da própria fotografia). *Punctum* (etimologicamente relacionado à palavra punção), sugere o autor, é algo que "pica", "machuca" o observador

ou que fica com ele mesmo depois de ver a imagem. É uma resposta não intencional e emocional determinada pelo espectador (Barthes, 1981).

Neste estudo, o objetivo foi buscar ressignificar a forma como a quietude e o movimento podem ser percebidos por meio de retratos. O reconhecimento de outro ser humano "não estático" na imagem (*studium*) pode progredir para um *punctum* quando uma mudança na dinâmica de poder surge do movimento que ocorre ao observar o trabalho. A sensação de inquietação que emana da imagem é um efeito sensorial, pungente e intencionalmente subjetivo da fotografia no observador.

Sontag (1977), em sua coleção seminal de ensaios *On Photography*, examina a maneira como uma fotografia pode ser considerada uma ferramenta de poder porque reflete a realidade com precisão, embora ainda seja moldada pelas ações do fotógrafo (como nos casos do ponto de vista, enquadramento e exposição adotados). Sontag considera os papéis históricos e atuais da fotografia em relação ao capitalismo e às concepções idealistas da América, apresentadas por escritores como Walt Whitman. Para Sontag, a fotografia detém uma autoridade significativa na sociedade contemporânea. A autora sugere que tais imagens são capazes de substituir a realidade porque não são apenas uma interpretação, mas também "uma relíquia da realidade", algo tirado diretamente do real.

Publicado pela primeira vez em 1936, o ensaio de Walter Benjamin "A Obra de Arte na Era da Reprodução Técnica" argumenta que uma fotografia infinitamente reproduzível carece da aura da obra de arte única. Em outras palavras, obras de arte únicas, como pinturas, possuem aura, mas suas reproduções fotográficas não. Enquanto pinturas podem ser reproduzidas manualmente ou por processos semimecânicos, uma fotografia, sugere o autor, representa algo novo, o que permite que a imagem seja vista em contextos muito diferentes do original - e isso tem um impacto na forma como a imagem é compreendida.

Benjamin (2006) argumenta que o contexto de uma fotografia muda a maneira como o espectador entende o que é retratado e ele acredita que a era da reprodução mecânica "murcha" a aura de uma obra de arte.

Mesmo a reprodução mais perfeita de uma obra de arte carece de um elemento: sua presença no tempo e no espaço, sua existência única no lugar onde por acaso está. Esta existência única da obra de arte determinou a história a que esteve sujeita ao longo da sua existência. (2006, p. 116)

Barthes, Sontag e Benjamin construíram seu pensamento sobre a imagem fotográfica predominantemente baseados na fotografia analógica. A introdução de sensores digitais, que substituíram o filme, abriu uma infinidade de mudanças na maneira como as fotografias são feitas, distribuídas e consumidas. Vários autores notaram que o crescente ambiente digital de-

safiou as definições originais e as estruturas teóricas da fotografia. Ao discutir esse fenômeno, tais autores empregam uma série de termos, incluindo "pós-fotografia" (Mitchell, 1992), "campo expandido" da fotografia (Baker, 2005) e "depois da fotografia" (Ritchin, 2010).

Ritchin (2010) discute uma mudança na forma como as fotografias podem ser tratadas e compreendidas a partir da introdução das tecnologias digitais. Para o autor, a fotografia digital representa uma mudança fundamental de paradigma, e não uma simples mudança de ferramentas. Ritchin apoia seu argumento ao considerar a onipresença e a maleabilidade da fotografia digital, e argumenta que a fotografia digital abalou fundamentalmente nossa crença na imagem como prova. O autor sugere que o uso onipresente de câmeras digitais (especialmente aquelas incorporadas em smartphones) nos fez olhar para o mundo "de segunda mão", por meio de imagens e, por isso, experimentamos uma mudança no comportamento social em que cada vez mais cuidamos, editamos e consumimos baseados em imagens. Essa mudança de paradigma, sugere Ritchin, abre espaço para o questionamento de como outras mídias visuais podem começar a se sobrepor à fotografia por meio da composição e manipulação digital.

No projeto Duregraph, o pensamento é influenciado pelo conceito de punctum de Barthes e pela forma como uma mudança sutil na imagem pode desencadear uma resposta emocional subjetiva do espectador. Também é relevante a ideia de Sontag (1977), de que uma fotografia pode ter autoridade significativa porque substitui a realidade, não apenas como interpretação, mas como "uma relíquia da realidade"; algo tirado direto do real. No caso de Duregraph, este "real" inclui repensar o tempo na fotografia e desafia o conceito de realidade como um "momento congelado" do tempo, interrompendo a quietude do momento capturado.

O papel do espectador

Antes de seguir adiante no texto, é preciso contextualizar a obra de arte a partir da forma como "vemos" as imagens fotográficas. Berger (2003) sugere que quando vemos imagens, estamos vendo a imagem como ela foi vista pelo criador de imagens. Para Barthes (1977), uma fotografia não é apenas percebida e recebida, ela é lida. O autor sugere que uma imagem fotográfica também está "conectada mais ou menos conscientemente pelo público que a consome a um estoque tradicional de signos" (1977, p.19). O interesse nesta pesquisa é como alguém "participa" ao ver uma imagem de outra pessoa, e também como o reconhecimento de outra pessoa como uma "relíquia da realidade" não congelada (Sontag 1977) pode extrair o punctum de uma imagem fotográfica.

Jean-Paul Sartre, em "Being and Nothingness" (1956), aborda uma dinâmica de poder que é negociada ao olhar para o 'Outro'. O autor descreve este "olhar" como uma diferença de poder subjetiva entre o espectador

e o que está sendo visto. Sartre sugere que o poder é "mantido" por quem está olhando, e a sensação de ser visto por outra pessoa ou coisa nos torna, como espectadores, autoconscientes de nossa vulnerabilidade. Rowse (n.d.) sugere que essa dinâmica de poder é desafiada quando o endereço direto é visto na fotografia, quando o assunto olha diretamente para a lente da câmera (e, portanto, "nos olhos" do observador). Isso, sugere, cria um "confronto" porque aborda uma divisão que se contrai para separar o que é visto e o que vê.

John Berger (1972), em "Ways of Seeing", aborda o conceito de olhar sob o ponto de vista masculino. O autor afirma que na sociedade contemporânea os homens são considerados seres ativos que são julgados pelo que fazem, enquanto as mulheres são vistas como uma presença passiva, considerada em relação à maneira como se veem. De uma posição social, Berger sugere que a maneira como as mulheres se veem foi dividida em duas formas: elas são os agrimensores (de si mesmas) ou as pesquisadas (tanto por si próprias quanto pelo homem que as observa).

Mulvey (1975) aborda questões semelhantes a Berger, do ponto de vista cinematográfico. Segundo a autora, o ato de olhar se divide entre o ativo / masculino e o passivo / feminino. O olhar masculino se fixa na figura feminina, projetando sua fantasia sobre ela, enquanto a figura feminina é estilizada para esse fim. O olhar masculino, é o resultado de uma sociedade patriarcal em que o homem tem privilégio sobre a mulher. Semelhante ao pensamento de Berger, Mulvey argumenta que o olhar masculino examina e o feminino é observado.

Tanto Berger quanto Mulvey sugerem que é o espectador quem pode negociar o poder que detém sobre o que é visto, afirmando que essa dinâmica surgiu das práticas tangíveis da arte, da ciência e da fotografia, e que afetam a impressão cultural do que é retratado. O contexto social da imagem determina o olhar masculino ao invés das qualidades da imagem.

Ao discutir a fotografia de Karimeh Abbud, Nassar (2007) observa que às vezes é o sujeito do fotógrafo que atrapalha o olhar masculino, pois 'olha para trás' diretamente para a lente da câmera e, por extensão, para nós (espectadores). Em tais casos, sugere Nassar, não estamos encontrando "(...) uma relação unilateral entre o fotógrafo e o fotografado", mas um olhar fixo que "parece ser um olho intruso e interrogativo que quer ver e mostrar" (2007, p. 4). Aqui, o espectador está olhando para um mundo, enquanto o assunto às vezes olha de uma maneira tão "cortante que os olhos parecem estar vendo através de nós como espectadores". Tais retratos, sugere ele, devolvem "o olhar mil vezes, pois [o sujeito olha] de volta para cada pessoa que a viu posar" (2007, p. 5).

Essa ideia foi desenvolvida por Jarrett (2019), que sugere que fazer contato visual com alguém faz com que nos tornemos conscientes de que estamos sendo julgados e simultaneamente examinados por outra pessoa e, como resultado, nos tornamos conscientes de nós mesmos. Para o autor, esse nível involuntário de cognição social é acionado pelos olhos.

Neste estudo houve um interesse pelo olhar em relação ao modo como se estabelece uma dinâmica entre o espectador e o visto. Repensando o conceito de ponto de vista de Sartre (1956), aceitando que, embora exista uma diferença de poder subjetivo entre o observador e o que está sendo visto, esse poder pode não ser detido absolutamente por quem está olhando. Isso ocorre porque as imagens muitas vezes produzem a sensação de ser "visto" pelo sujeito do retrato, resultando em um aumento da autoconsciência e vulnerabilidade do observador. Embora estejamos cientes da consideração de Berger (1972) sobre o olhar de gênero, a câmera busca um "endereço direto" (Jarrett, 2019), ou movimento inesperado para desafiar a passividade presumida dos retratos (e dos modelos). Os Duregraphs criados neste estudo exploram as tensões dentro do olhar masculino de Berger e Mulvey (1975) para que uma relação aparentemente unilateral entre o observador e a imagem seja interrompida (Nassar, 2007).

Relevante mencionar que o projeto tem apreciação de metodologias de pesquisas baseadas e orientadas pela prática, que "(...)permite que os realizadores de arte e design descubram, apliquem e comuniquem conhecimentos originais que têm implicações diretas para a sua prática" (Mortensen Steagall & Ings, 2018, p. 395).

Obra

Esta seção apresenta a obra desenvolvida ao longo dessa pesquisa conduzida pela prática, com reflexões sobre a prática que tenta oferecer uma visão interna dos elementos que formam a base contextual do artefato.

Seda e Caveira



Fig 1. Frames de Seda e Caveira.

Fonte: © David van Vliet (2020).

Descrição

Esta cena foi inspirada por retratos sentados dos mestres holandeses, em que o assunto (modelo) geralmente estava vestido com roupas escuras com uma gola de cor clara para destacar o rosto. Seda e Caveira (Figura 1) é o retrato de uma mulher sentada confortavelmente em uma cadeira, com as pernas cruzadas e o braço posicionado no apoio de braço. Seu corpo está virado para longe de nós, mas sua cabeça está voltada para encontrar nosso olhar. A combinação do contraste tonal marcante e a posição de seu corpo pretende sugerir um sentimento de segurança e, talvez, riqueza. No entanto, a introdução do crânio de cabra muda a forma como podemos considerar o assunto, introduzindo certa sensação de mal-estar.

A composição desta durégraph também foi estruturada usando a regra dos terços: o rosto da mulher está posicionado no mesmo terço superior do eixo do crânio da cabra (Figura 2). A brancura do crânio e seu colarinho forçam nossos olhos para a região onde ocorre o movimento sutil.



Fig 2. Diagrama da estrutura triangular da imagem em seda e caveira.
Fonte: © David van Vliet (2020).

Seda e Caveira obtêm sua influência de um gênero de pintura holandesa que foi popularizado nos séculos XVI e XVII. Geralmente construídas como naturezas mortas ou retratos, essas pinturas empregavam vanitas (símbolos que nos lembram da certeza da morte, como caveiras, frutas podres, fumaça ou ampulhetas). Vanitas é um substantivo que alude à palavra hebraica hevel, usada para descrever as preocupações terrenas como transitórias e sem valor (Fredericks, 1993). As pinturas holandesas com a presença de vanitas aludiam a essa futilidade (e à inevitabilidade da morte) contrastando símbolos de opulência e morte.

Movimento e emoção

Ao contrário das outras durégraphs, Seda e Caveira não tem "movimento inicial". Não é impulsionado por um evento óbvio que nos faz antecipar mais movimento. Em vez disso, a imagem está em movimento quase constante e o tempo que vivemos dentro do retrato é sentido mais como uma sensação de antecipação por uma realização de significado que se recusa a se tornar explícita. A mão da mulher segurando o crânio simplesmente começa a girar (quase imperceptivelmente), revelando o rosto da cabra. Enquanto isso, sua expressão muda, seus olhos se arregalam ligeiramente e há uma sugestão de sabedoria que aparece em um sorriso sutil.

Tempo retrospectivo

Devido ao ritmo mais lento que esta imagem possui, o movimento pode não ser percebido tão facilmente por um observador enquanto está ocorrendo. A antecipação do movimento (dado que este retrato está posicionado no contexto das outras imagens) aumenta o nosso nível de antecipação e atenção. Neste retrato, o tempo é sugerido sem que haja movimento óbvio. Isso ocorre quando alguém compara os quadros de abertura e fechamento e percebe que há diferenças significativas. Assim, a realização se torna retrospectiva. Em outras palavras, o significado completo da durégraph só pode ser compreendido após reflexão depois de ver toda a duração da transição. A memória acumulada de encontrar o retrato e a percepção presente do observador é o que Bergson (1957) atribuiu à duração e Husserl (1964) chamou de "retenção".

Em termos de relações de poder, ao longo dessa durégraph a mulher mantém um estado de endereçamento direto. Ela nos observa com um olhar que persiste por muito mais tempo do que seria confortável para um público em uma sequência filmada. Ela vive com mais resiliência em tempo prolongado. Permanecemos cientes de que estamos sendo observados pelo sujeito, mas conforme a mudança ocorre, também ocorre a maneira como sentimos que estamos sendo vistos. Kesner et al. (2018) argumentam que, ao olhar para retratos, estamos envolvidos "em inferências implícitas dos ... estados mentais e emoções do sujeito" (p. 97). A mulher em Seda e Caveira nos observa, mas não revela nada sobre seu estado mental. Ela usa seu olhar persistente para construir uma espécie de parede. Embora percebamos mudanças sutis em seu semblante, elas são muito leves e parecem altamente controladas. A relação de poder neste retrato muda do olhar masculino dominante de Berger (1972) e Mulvey (1975), para o que Nassar (2007) e Jarrett (2019) descrevem como uma 'ruptura' onde o modelo 'olha para trás' diretamente nas lentes da câmera, de modo que seu olhar se intrometa e nos interroga enquanto espectadores, interrompendo nosso domínio e fazendo com que nos tornemos conscientes de nós mesmos.

A Banda de rock



Fig 3. Capturas de quadros da Banda.
Fonte: © David van Vliet (2020).

Descrição

A durégraph final representa um grupo de indivíduos (Figura 3). A composição e o design dos personagens desta imagem foram influenciados por fotografias de bandas contemporâneas, obras religiosas e abordagens estruturais para pinturas de retratos em grupo com iluminação dramática. Assim como em Seda e Caveira, o figurino neste retrato foi projetado para ser relativamente escuro, de modo a enfatizar os rostos dos modelos e evitar complicar a hierarquia visual da imagem.

As transições neste trabalho são muito sutis. O objetivo não é criar um truque, mas intensificar um estado de antecipação e espera paciente. O alto nível de atenção que isso produz faz com que procuremos constantemente detalhes e passemos algum tempo com uma imagem que, se fosse apresentada como uma impressão estática, dificilmente gostaríamos.

Em termos de composição, a imagem é construída como um pentágono irregular. Essa forma assimétrica compõe os indivíduos do grupo, de modo que suas cabeças correm em linhas descendentes a partir do modelo mais proeminente. Assim, esse arranjo sugere certa hierarquia enquanto cria uma sensação de conectividade. A estrutura também permite cada modelo posar para a câmera de uma maneira única, mantendo a natureza coletiva do grupo dentro de uma única estrutura geométrica (Figura 4).



Fig 4. Diagrama mostrando a estrutura irregular do pentágono empregado para agrupar os modelos.
Fonte: © David van Vliet (2020).

Movimento e emoção

O contato visual com o espectador é mantido por todos os membros do grupo durante toda a duração da imagem. Embora os indivíduos apareçam diante de nós como uma unidade composta, as posições dos modelos no tempo não constituem um registro cronológico preciso de como a imagem foi originalmente gravada. Nesta *durégraph*, o primeiro movimento que ocorre é o piscar do homem à esquerda, seguido pela inclinação da cabeça da mulher. Ambos os movimentos têm a função de "catalisar" a sensibilidade do espectador a outros desenvolvimentos na imagem. Enquanto observamos, o homem à esquerda revela sutilmente um cachimbo de metal que vinha escondendo, virando seu corpo em nossa direção enquanto mantém o seu olhar. O homem da frente da composição parece sentir este gesto, revelando uma expressão cada vez mais ansiosa, como que se reavaliasse a sua posição. (Embora, se não observássemos a aparência do cachimbo, poderíamos supor que a mudança sutil na expressão do homem emanava, possivelmente, de pensamentos internos.) O homem à direita permanece imóvel durante toda a duração da peça.

O retrato usa a postura narcísica para um público que Ritchin (2010) identifica como característico do pós-fotografia. Aqui, os modelos se apresentam para o olhar, mas com um senso intensificado de "conhecimento". Essas poses vêm de um reino de consumo baseado em imagem no qual, nas redes sociais, abordamos as câmeras diretamente, preparados e cientes de que estamos apresentando um "eu" cuidadosamente editado ao olhar de outros.

Isolamento, conexão e enigma

Esta imagem questionou como a duração pode ser articulada por meio do retrato de grupo, no qual a dinâmica da visualização se estende além de uma relação um-a-um entre o observador e o visualizado. O que separa esta imagem das outras *durégraphs* é a maneira pela qual os sujeitos parecem estar emocionalmente isolados, ainda que possam estar cientes e reagir aos movimentos uns dos outros. Isso apresenta um enigma. Nós nos perguntamos como é que, por causa de seu endereço direto implacável, eles ainda podem parecer responder a ações sutis nas pessoas que estão além de sua visão periférica.

A Banda de Rock também é enigmática porque há um colapso em nossas expectativas, com base na experiência familiar. Não esperamos certas ocorrências ou desconexões em um retrato fotográfico e, se ocorrer movimento, esperamos que ele se comporte de forma que pareça racional ou familiar. Hunt e McDaniel (1993) sugerem que o enigma ocorre quando nossos conceitos de organização e distinção (que são importantes para a memória) são rompidos de tal forma que somos apresentados a inconsis-

tências conceituais e confusão. Se uma ocorrência ou objeto não é enigmático, é porque pode ser acomodado como algo com significado confiável, que podemos comparar com as expectativas racionais de semelhança e diferença que até agora percebemos como "normais". Os autores sugerem que é o "julgamento de similaridade" que permite o processamento simultâneo de organização e distinção, o que resulta em "uma convergência única em um item particular ... e seu processamento relacional" (p. 421). Em outras palavras, sugerem que acomodemos como significativas e racionais experiências e artefatos que se comportam de maneiras que são consistentes com nossa experiência anterior daquilo que é semelhante e diferente. Essas experiências convergem para uma nova ocorrência, e se não podemos reconhecer semelhanças, percebemo-la como enigmática. Todos os durégraphs desafiam o "julgamento de similaridade" do espectador porque todos se comportam de maneiras inexplicáveis. No entanto, é A Banda de Rock, com sua sugestão de consciência interna de ações que não podem ser testemunhadas pelos modelos que faz isso de maneira mais distinta.

Conclusão

Neste artigo, considerou-se como a duração pode ser articulada por meio do retrato fotográfico e quais as implicações e efeitos que isso pode ter no papel do espectador. Ao renegociar a velocidade e a ordem com que os eventos ocorrem dentro de uma imagem fotográfica, foi criada uma série de durégraphs que comunicam um momento que continua se desenrolando diante de nós, desafiando nossas concepções de tempo, antecipação, imediatismo e significado. Todos os estudos fotográficos da coleção usam a duração como meio de expandir como podemos encontrar um retrato. Cada imagem representa o tempo de maneira diferente, mas todas ativam e restringem o movimento intermitentemente. Ao fazer isso, eles desafiam a forma como vemos o assunto (ou assuntos) em um retrato. Ao visualizar essas imagens, experimenta-se uma "espera benéfica" em um ambiente em que tal espera pode produzir valor.

As durégraphs resultantes exerceram uma relação entre a quietude fotográfica e o movimento para criar uma experiência visual que é inesperada e enigmática. Os retratos demonstram como uma imagem pós-fotográfica manipulada pode ser usada como uma forma singular para explorar as sutilezas da emoção e da dinâmica entre o espectador e o sujeito, de uma maneira que nem uma fotografia unitária nem uma imagem em movimento conseguem.

Referências

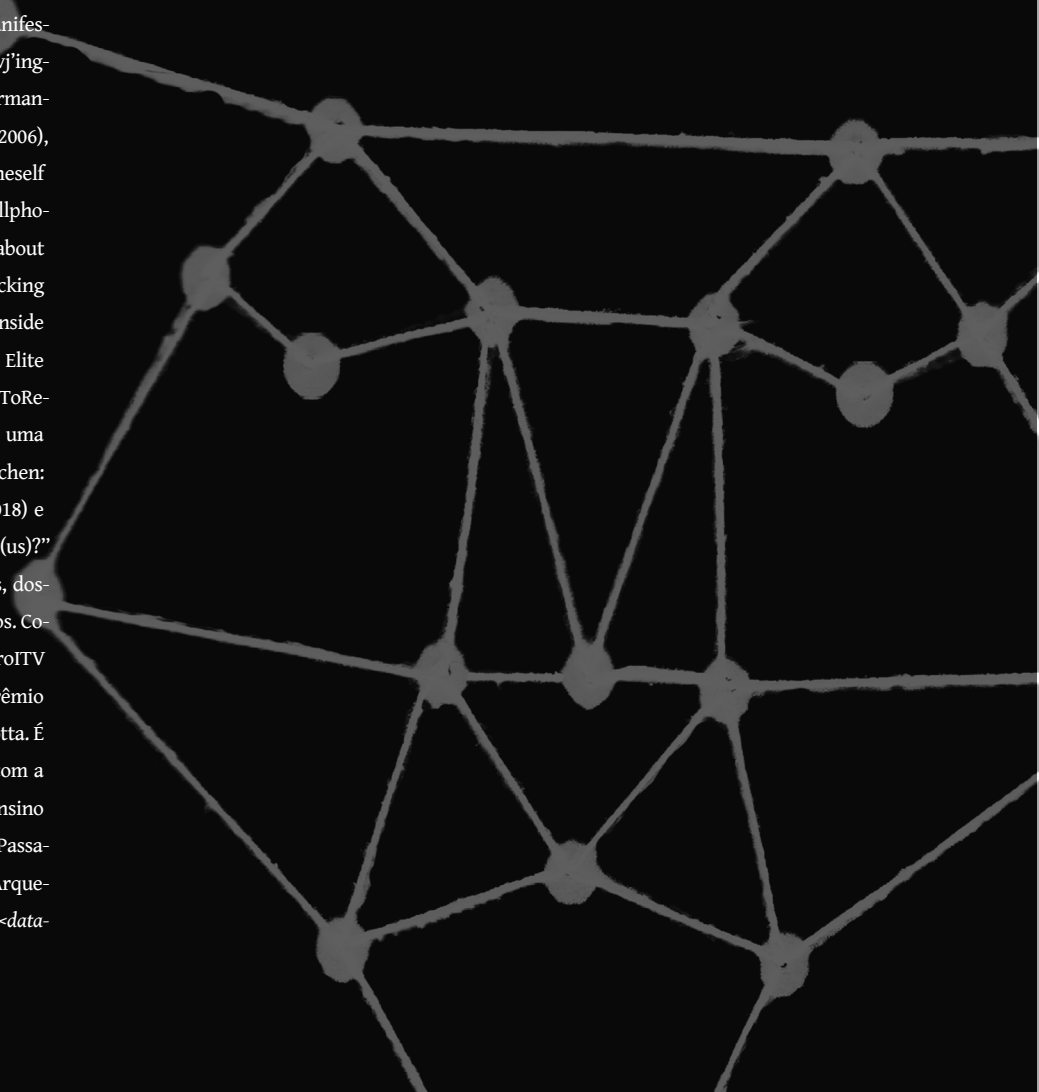
- BAKER, G. Photography's Expanded Field. **October**, v. 114, p. 121-140, 2005. ISSN 01622870 1536013X.
- BARTHES, R. **Camera Lucida: Reflections on Photography**. Farrar, Straus and Giroux, 1981. ISBN 9780374521349.
- BARTHES, R. The Photographic Message. In: (Ed.). **Image Music Text**. London: Fontana Press, 1977. p.15-31.
- BAZIN, A.; GRAY, H. The ontology of the photographic image. **Film Quarterly**, v. 13, n. 4, p. 4-9, 1960.
- BENJAMIN, W. The work of art in the age of mechanical reproduction. In: MORRA, J. e SMITH, M. (Ed.). **Visual Culture: Experiences in Visual Culture: Routledge**, v.4, 2006. p.114-137. ISBN 0415326451.
- BERGER, J. **Ways of Seeing**. London: Penguin Books, 1972. ISBN 0563122447.
- BERGER, J. Drawn to that moment. In: DYER, G. (Ed.). **John Berger: selected essays**. United States of America: Pantheon Books, 2003. p.419-423. ISBN 0375421564.
- BERGSON, H. **Time and Free Will**. Edinburgh, Great Britain: George Allen & Unwin LTD, 1957. Germany. **The prephotographic, the photographic, and the postphotographic image**. Berlin: Mouton de Gruyter, 1997.
- BRUBAKER, D. Andre Bazin on automatically made images. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 51, n. 1, p. 59-67, 1993.
- FREDERICKS, D. C. **Coping with Transience: Ecclesiastes on Brevity in Life**. Sheffield, England: JSOT Press, 1993.
- HUNT, R.; MCDANIEL, M. The enigma of organization and distinctiveness. **Journal of Memory and Language**, v. 32, n. 4, p. 421-445, 1993.
- HUSSERL, E. **The Phenomenology of Internal Time-Consciousness**. Indiana University Press, 1964.
- JARRETT, C. Why meeting another's gaze is so powerful. 2019. Disponível em: < <https://www.bbc.com/future/article/20190108-why-meeting-anothers-gaze-is-so-powerful> >.
- KESNER, L. et al. Perception of direct vs. averted gaze in portrait paintings: An fMRI and eye-tracking study. **Brain and Cognition**, v. 125, p. 88-99, 2018/08/01/ 2018. ISSN 0278-2626.
- MITCHELL, W. J. **The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era**. MIT Press, 1992. ISBN 9780262631600.
- MORTENSEN STEAGALL, M. **The Process of Immersive Photography: Beyond the Cognitive and the Physical**. 2019. Doctoral thesis, Auckland University of Technology
- MORTENSEN STEAGALL, M.; INGS, W. Pesquisa de doutorado practice-led e a natureza dos métodos imersivos. **DAT Journal**, v. 3, n. 2, p. 392-423, 2018.
- MULVEY, L. Visual pleasure and narrative cinema. **Screen**, v. 16, n. 3, p. 6-18, 1975.
- NASSAR, I. On Photographs and Returning the Gaze. **Journal of Palestine Studies** v. 31, p. 3-5, 2007. Disponível em: < <https://www.palestine-studies.org/jq/fulltext/77758> >.
- RITCHIN, F. **After Photography**. W. W. Norton & Company, 2010. ISBN 0393337731.
- ROWSE, D. Where is Your Subject Looking and Why Does it Matter?, n.d. Disponível em: < <https://digital-photography-school.com/where-is-your-subject-looking-and-why-does-it-matter/> . Acesso em: February 26, 2020.
- SARTRE, J.-P. **Being and Nothingness**. Philosophical Library, 1956.
- SONTAG, S. **On Photography**. United States of America: Farrar, Straus and Giroux, 1977.

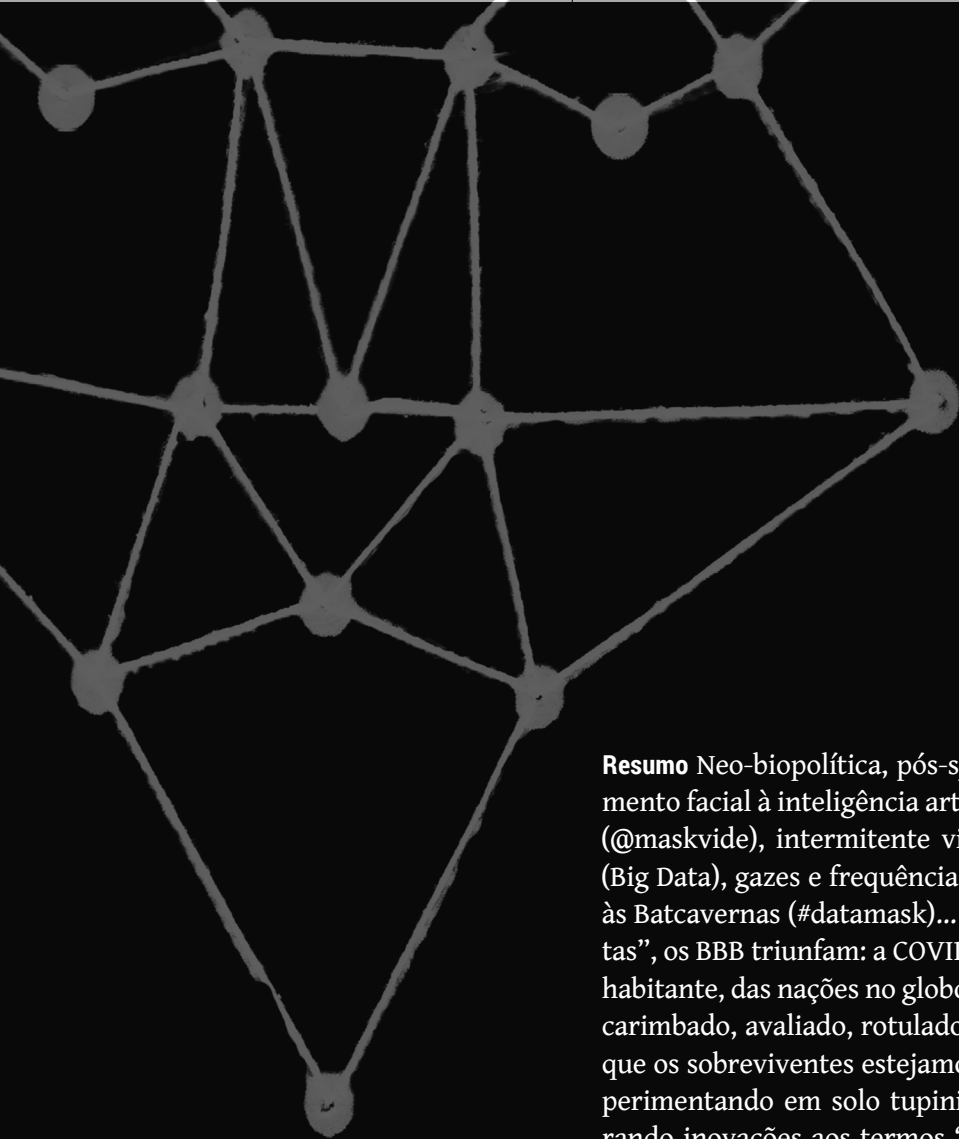
Recebido: 15 de julho de 2020.

Aprovado: 24 de agosto de 2020.

“(A)Live or Dead @COVID19: ensaio para futuros artigos”

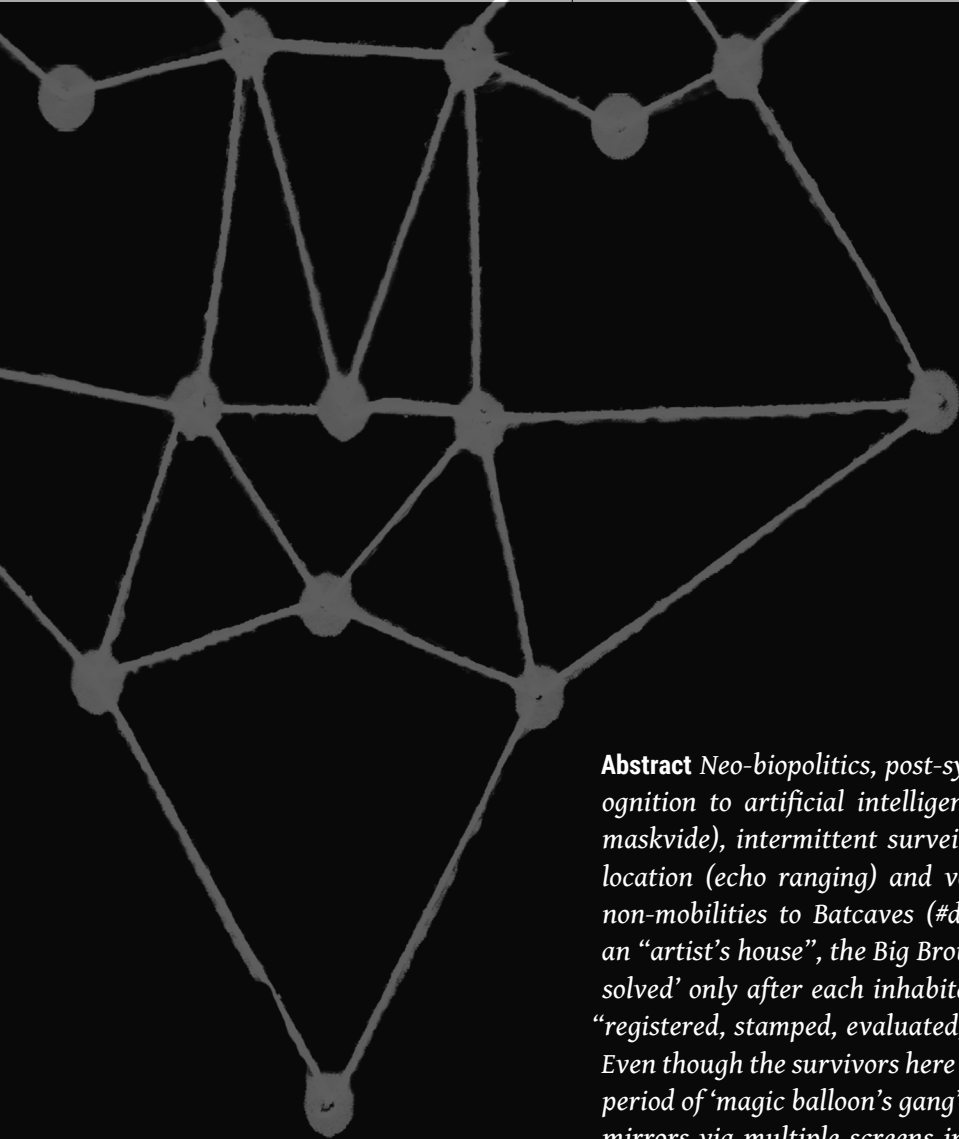
Milena Szafir Coordenadora Projetos Audiovisuais desde 2013 na UFCE, onde é professora em composição das estéticas (neo-)cinematográficas e membro do coletivo Intervalos & Ritmos (ir!), em busca do media lab #MESA. Formada em processamento de dados (ETESP), é arquiteta, urbanista e designer pela FAUUSP. Publicou “ComunicaCidade: centro de São Paulo, sinédoque” e “Um povo para Lula, parte#1” (2003), Manifesto Panóptico” (2004), “Vj’iar: web-vj’ing-cam” (2005), “CityMapping Performance at Everydayness Manifesto” (2006), “Manifesto webTV D.I.Y.” (2007), “Oneself Cellphone” (2008), “Towards A Cellphone Cinematography: a discussion about mobile telecommunication as a tracking particle or Foucault checkmated inside the widespread movies Batman, Elite Squad, Salve Geral” (2009), “YouToRemix” (2010), “Stream’engramas de uma revolução” (2016), “Let’s Besprechen: (On) Database Aesthetics Trial” (2018) e “Carta (a)Pós: dia#1 ou outro(s) vir(us)?” (2020), além de capítulos em livros, dossiês em revistas e artigos acadêmicos. Coordenou o Grand Challenging EuroITV (2010-2013) e, em 2011, recebeu o prêmio de carreira pelo Instituto Sérgio Motta. É doutora em Artes e Comunicação com a tese “Retóricas Audiovisuais 2.1: Ensino e Aprendizagem Compartilhada - Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem”. <datapathos@manifesto21.tv>





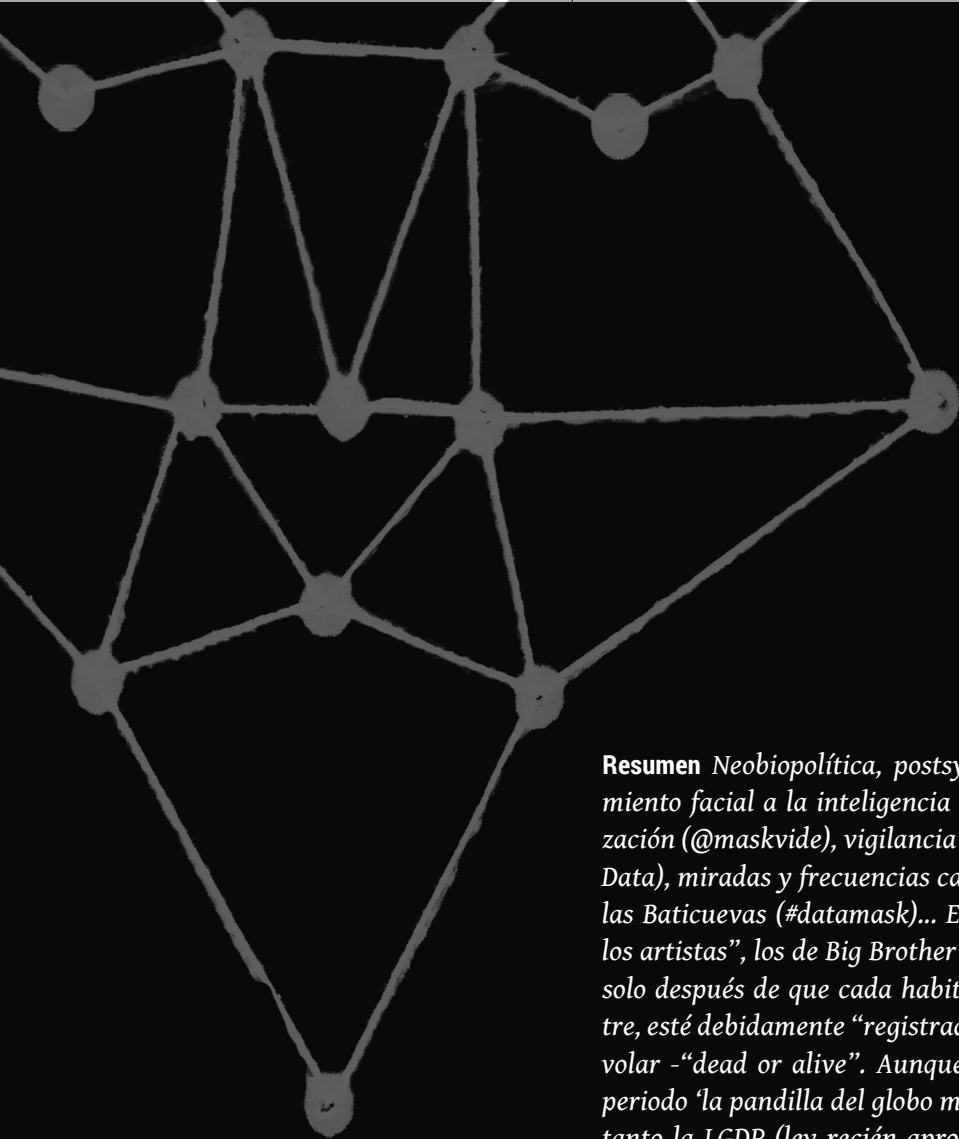
Resumo Neo-biopolítica, pós-synopticon, o futuro é agora do reconhecimento facial à inteligência artificial: selfies mascaradas sob visualização (@maskvide), intermitente vigilância e controle dos dados em massa (Big Data), gazes e frequências capturadas através das não-mobilidades às Batcavernas (#datamask)... Neste “novo normal”, sem “casa dos artistas”, os BBB triunfam: a COVID-19 irá ‘solucionar-se’ somente após cada habitante, das nações no globo terrestre, estar devidamente “registrado, carimbado, avaliado, rotulado” pra poder voar - “dead or alive”. Ainda que os sobreviventes estejamos, no presente período ‘balão mágico’, experimentando em solo tupiniquim tanto a LGPD (recém aprovada, gerando inovações aos termos “I Agree”) quanto cotidianos espelhamentos narcísicos via múltiplas telinhas no tempo real (live), situamo-nos em contextos sociais vivos das relações sociais condicionadas aos meios de produção (GAFAM). Via YouTube vulnerabilizamo-nos na ação virótica também no digital. O século 21 demonstra, assim, como a webTV é uma tendência (i)material de nossos dias - a ponta do iceberg revolucionário preconizado por Guattari na década de 1970 ou, o outro lado da moeda, a fina membrana da sociedade do espetáculo que caminha à todo vapor coroando a representação de uma suposta liberdade de expressão em confinamento doméstico... Como brincar com tais conceitos - (in)visíveis e ‘indolores’ - quando aplicados, hoje, para além do espaço urbano? O presente ensaio projeta-se (design), portanto, em consonância à missão do intelectual (e/ou educador) que, frente aos paradigmas (áudio)visuais atuais, trata não em relatar mas em combater e, novamente como aprendiz, não mais em ser espectador e sim participante ativo às operacionalidades artísticas e tecnológicas que de nós se apropriam; que sejamos participadores deveras neste jogo da imperfeição repleta de ruídos e falhas na transmissão (da memória)! Seleção e tratamento dos gestos - métodos de montagem/ composição -, a fim de transformarmos tal um artifício (frequentemente condicionado pela moda numa pseudo-virtualização humana) em necessário confronto entre ambientes remotos desta ubiquidade dataveillance; como escrevera Benjamin contra o fascismo em carta a Adorno: “A tendência, em si, não basta”.

Palavras chave DPedagogias Remotas em Artes; Estética do Banco de Dados; Retórica Visual; WebTV; Glitch Art



Abstract Neo-biopolitics, post-synopticon, the future is now from facial recognition to artificial intelligence: masked selfies under visualization (@maskvide), intermittent surveillance and control of Big Data, gazes, echo-location (echo ranging) and voice frequencies are captured through the non-mobilities to Batcaves (#datamask)... In this “new normal”, without an “artist’s house”, the Big Brother Brasil styles triumph: COVID-19 ‘will be solved’ only after each inhabitant, of the nations in the world, is properly “registered, stamped, evaluated, labeled” to be able to fly - “dead or alive”. Even though the survivors here in the Brazilian land are -during the current period of ‘magic balloon’s gang’- experiencing the everyday narcissistic live mirrors via multiple screens in real time as well as the LGPD (the law recently approved, generating innovations to the app terms to “I Agree”) -and here I come to the heart of the matter-, we are inserted into the living social contexts stood vis-a-vis the conditions of production of its time (GAFAM). Through YouTube we are vulnerable to the viral danger also in digital. Thus, the 21st century demonstrates how webTV is a (un)material trend of our days - the tip of the revolutionary iceberg put forwarded by Guattari in the 1970s or -there are always two sides to every story- the thin membrane of the society of the spectacle that walks in full swing crowning the representation of a supposed freedom of expression in home confinement... How to play with such concepts - (non)visible and ‘painless’ - when applied, nowadays, beyond the urban space? Therefore, the ongoing essay is designed in harmony to the mission of the intellectual (and / or educator) whose, in the face of the current (audio) visual paradigms, is not to report but to struggle; and again, like the learner, not anymore to play the spectator but as a participant to intervene actively in the artistic and technological operativities which ones appropriate of us; i.e. we must be truly the interactants in this game of imperfection full of glitches and transmission’s noise (of memory)! Discovery and use of the gestures [gestus] - methods of montage / editing / composition - in order to transform that procedure (often merely fashion to a human pseudo-virtualization) to a necessary discord between those remote environments on ubiquitous dataveillance. As Benjamin had written against fascism in a letter addressed to Adorno : “[the] tendency alone is not enough”.

Keywords Remote Art Teaching; Database Aesthetics; Visual Rhetoric; Surveillance; Pandemic.

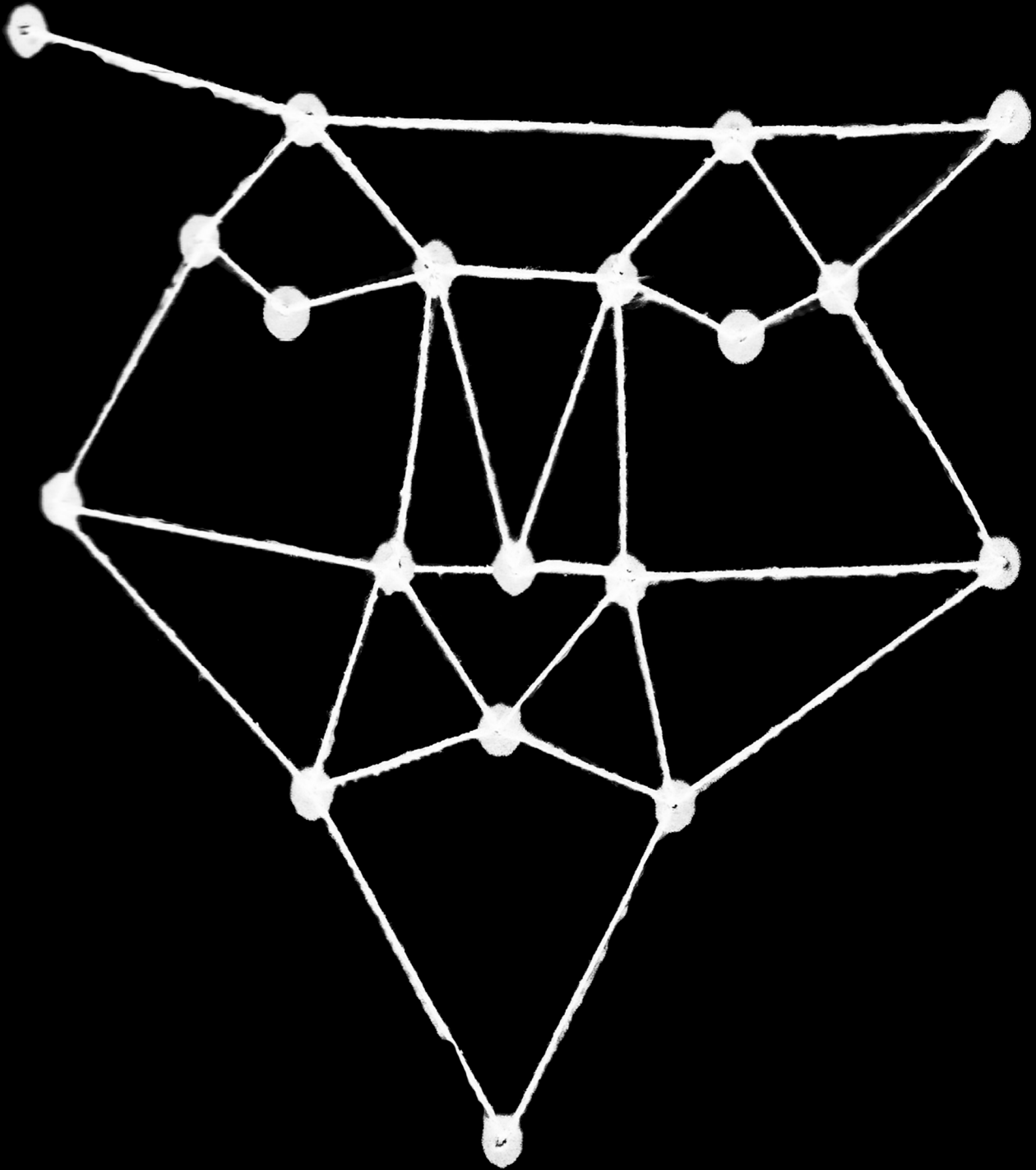


Resumen *Neobiopolítica, postsynopticon, el futuro es ahora, del reconocimiento facial a la inteligencia artificial: selfies enmascaradas bajo visualización (@maskvide), vigilancia intermitente y control de datos masivos (Big Data), miradas y frecuencias captadas a través de las no-movilidades hacia las Baticuevas (#datamask)... En esta “nueva normalidad”, sin la “casa de los artistas”, los de Big Brother Brasil triunfan: el COVID-19 ‘se solucionará’ solo después de que cada habitante, de todas las naciones del globo terrestre, esté debidamente “registrado, sellado, evaluado, etiquetado” para poder volar -“dead or alive”. Aunque los sobrevivientes estemos, en el presente periodo ‘la pandilla del globo mágico’, experimentando en suelo tupiniquim tanto la LGDP (ley recién aprobada, generando innovaciones en los términos “I Agree”) así como cotidianos reflejos narcisistas a través de múltiples pantallas en tiempo real (live), nos situamos en contextos sociales vivos de relaciones sociales condicionadas a los medios de producción (GAFAM). A través de YouTube nos volvemos vulnerables a la acción viral también desde lo digital. El siglo XXI demuestra, entonces, cómo la webTV es una tendencia (IN)material de nuestros días - la punta del iceberg revolucionario defendido por Guattari en la década de 1970 o, el otro lado de la moneda, la delgada membrana de la sociedad del espectáculo que camina ligero, coronando la representación de una supuesta libertad de expresión en el confinamiento doméstico... ¿Cómo jugar con tales conceptos -(no-)visibles e ‘indoloros’- cuando se aplican, hoy, más allá del espacio urbano? El presente ensayo es proyectado (to designed), por lo tanto, en armonía con la misión del intelectual (y/o educador) que, frente a los paradigmas (audio)visuales actuales, trata no de informar sino de debatir y, nuevamente como aprendiz, no más de ser un espectador y sí partícipe activo de las operaciones artísticas y tecnológicas que se apropian de nosotros; que seamos verdaderamente participantes de este juego de imperfecciones lleno de ruidos y fallos en la transmisión (de la memoria)! Selección y utilización de gestos -métodos de montaje/composición- para transformar un artificio (muchas veces condicionado por la moda como una pseudo-virtualidad humana) en el necesario enfrentamiento entre ambientes remotos de esta ubicuidad dataveillance; como escribió Benjamin contra el fascismo en letra a Adorno: “La tendencia, en sí misma, no es suficiente”.*

Recebido: 01 de agosto de 2020.

Aprovado: 24 de agosto de 2020.

Palabras clave *Enseñanza remota de arte; Estética de la base de datos; Retórica visual; Vigilancia; Pandemia.*



SE VOCÊ ES-
COLHER



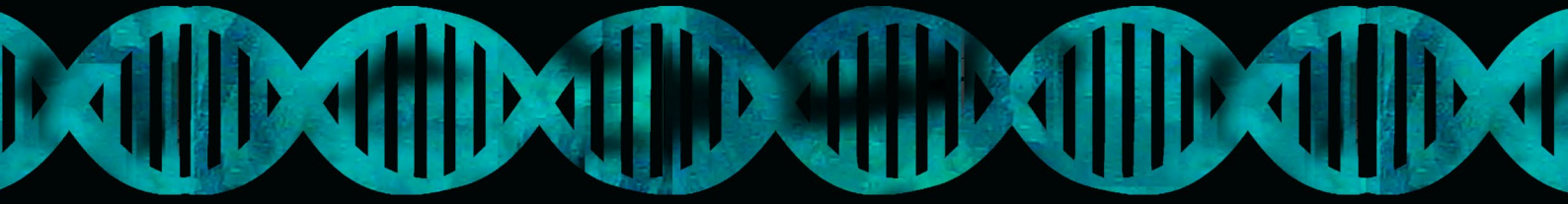
DEIXAR QUAL-
QUER UMA



DAS SUAS IN-
FORMAÇÕES
VISÍVEL PU-



BLICAMENTE,
ELA FICARÁ



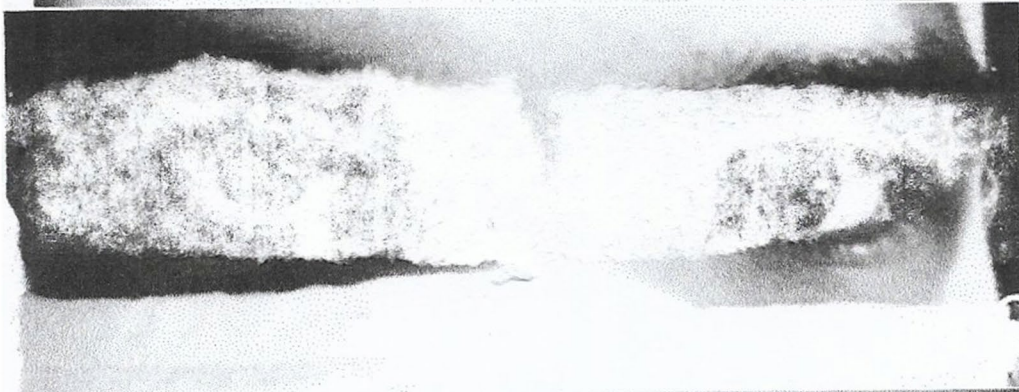
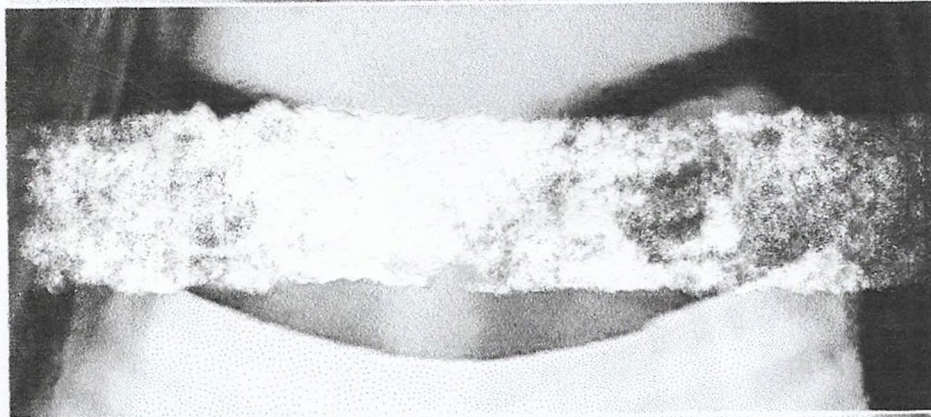
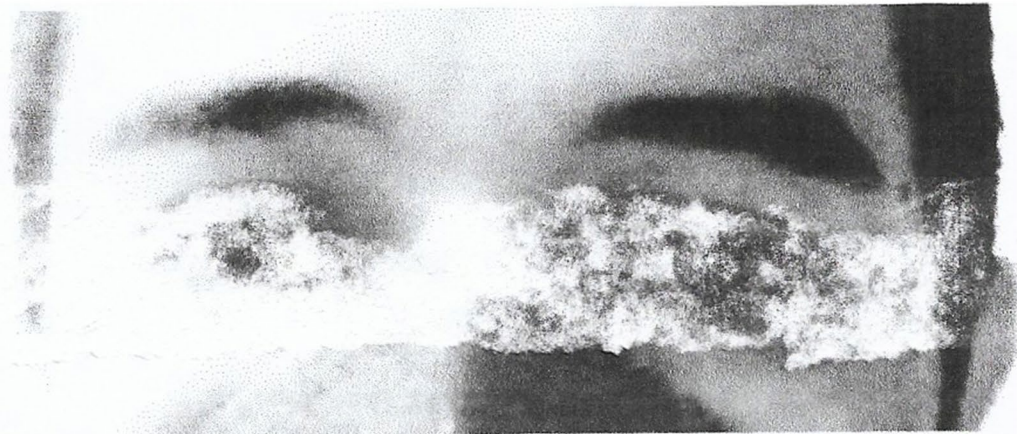
NECEBEMOS, PROCES-
SAMOS E ARMAZENA-
MOS INFORMAÇÕES



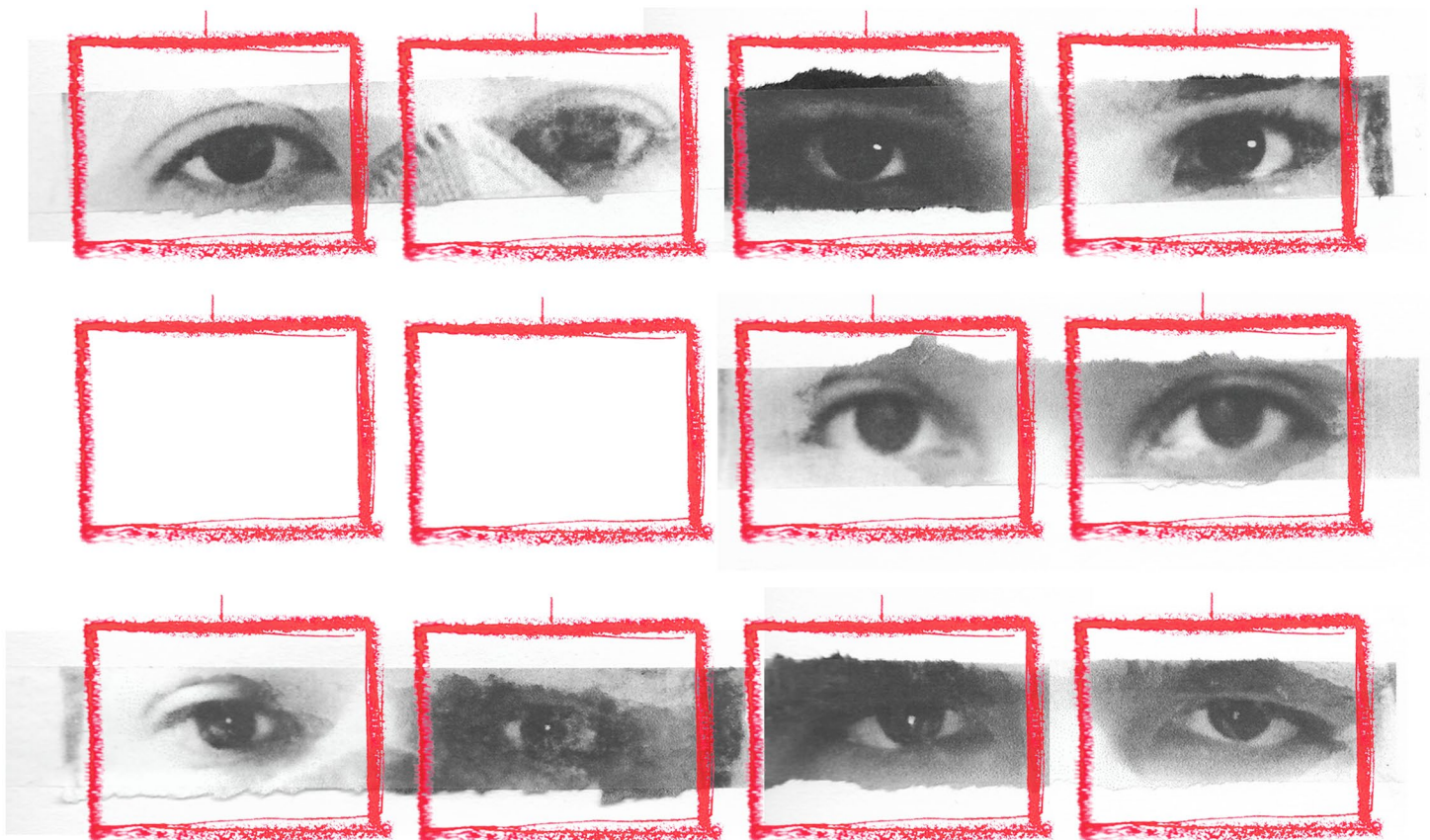
COMO USAMOS OS
DADOS PESSOIS
COM SUA PERMISSÃO

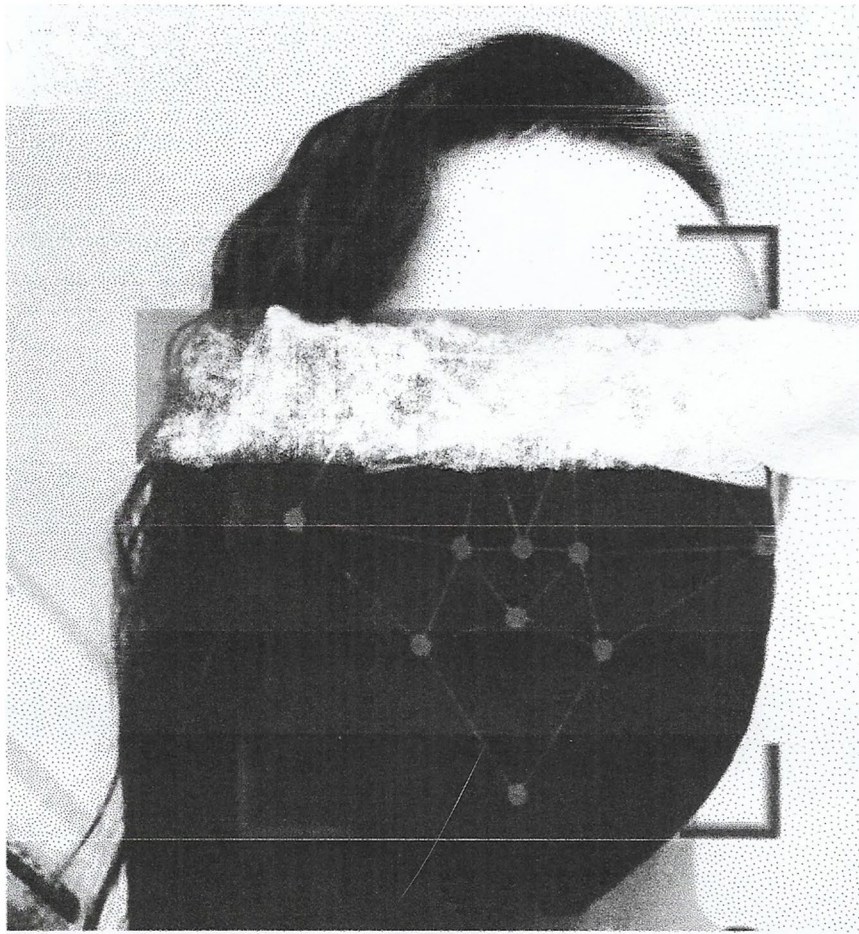
O QUE É COLETADO

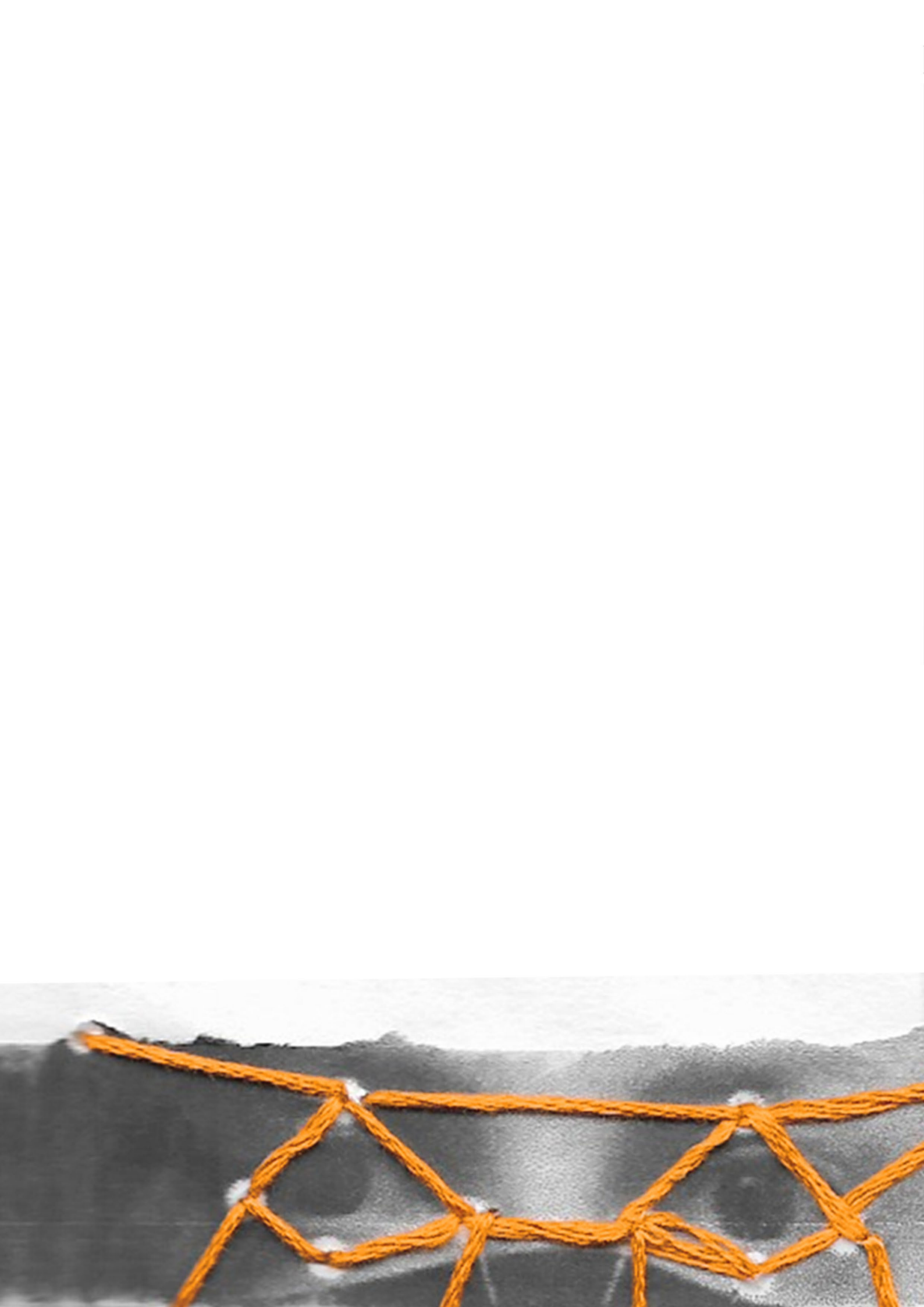
OS
DADOS
COM
SUA
PERMISSÃO



RD MASKVIDE MARÇO
ID: 20200330-90123
NOME: B... RÓIDA
NASCIMENTO: 1981-0927
LOCAL: PORTALEZA/ CE
SOLTEIRA, ARTISTA
01 FILHO (ID: 20200303-90124)
BRASILEIRA
FREQUÊNCIA VOCAL: 901231
LOCALIZAÇÃO GPS: 901232
ID: 901233 AO OPERADORA: 901233
SONAR: 901234
CELULAR: **ATIVO**









GAZERS @ COVID19 - Live 21 - (A)Live or Dead: Quanto valho ou é por kilo? (versão 2020*)

Scheduled for Sep 30, 2020

SHARE 7% SAVE ...

0 0 SHARE SAVE ...

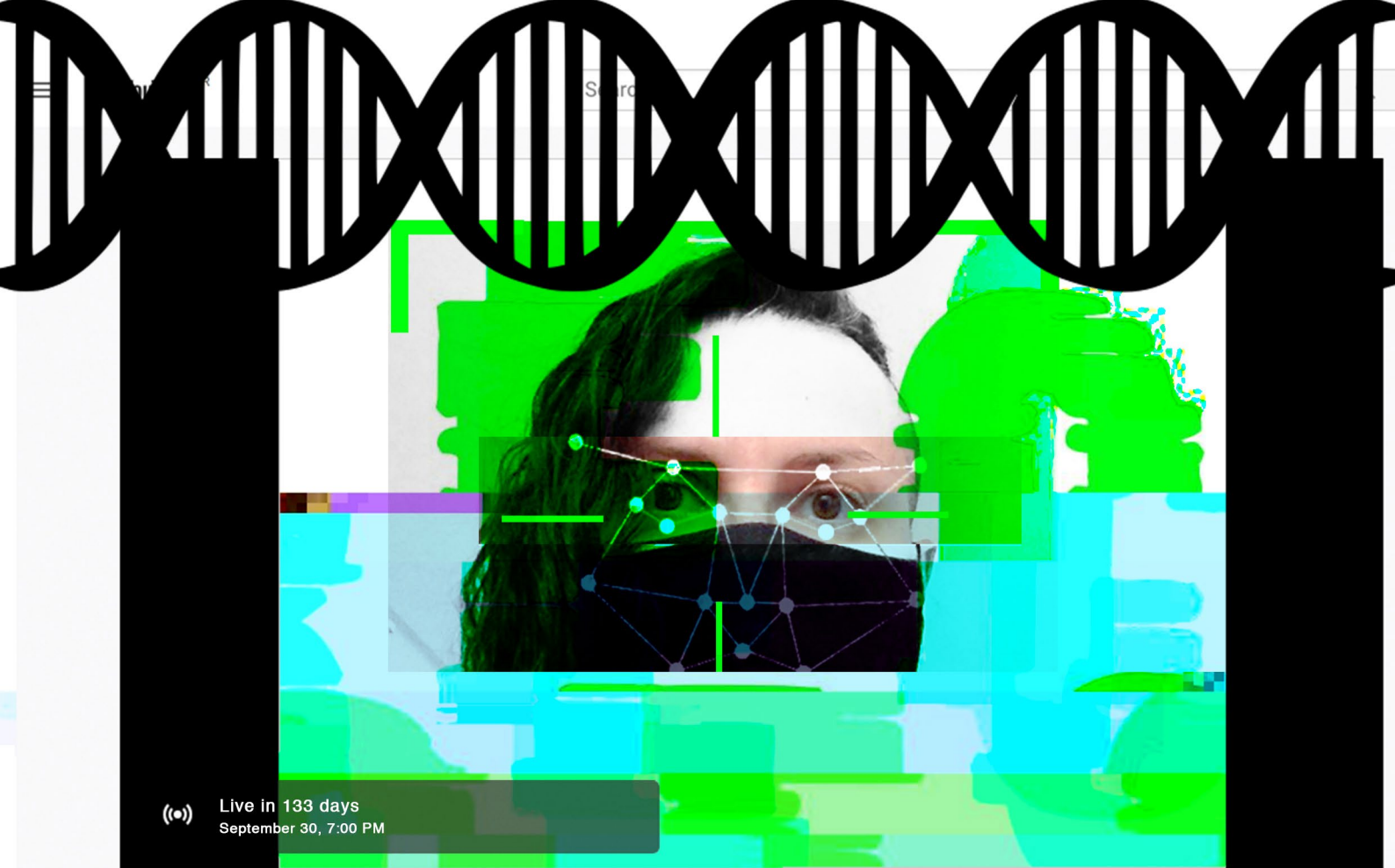
Top Chat -

Introducing the live chat... (unreadable)

No searching...

Up Next

AGRADECIMENTOS AOS MEUS PAIS - que, com seus 86 anos de idade, encontram-se sob confinamento desde o início da quarentena na pandemia COVID-19 - e aos membros do coletivo #Ir! (Intervalos & Ritmos, 2015-2020), em especial a Renan Oliveira, Nilo Lima, Wilker Paiva e Nilo Rivas (participantes Projet'ares Audiovisuais também durante este "novo normal" em nossa era da neo-biopolítica). Obs: "fotomontagem" via interface de "transmissões ao vivo" do Youtube Google - imagem "meramente ilustrativa"; i.e. esta *live* não está programada (ainda...)



GAZERS @ COVID19 - Live 21 - (A)Live or Dead: Quanto valho ou é por kilo? (versão 2020*)

Scheduled for Sep 30, 2020

👍 0 🗨️ 0 ➡️ SHARE ⌵ SAVE ...



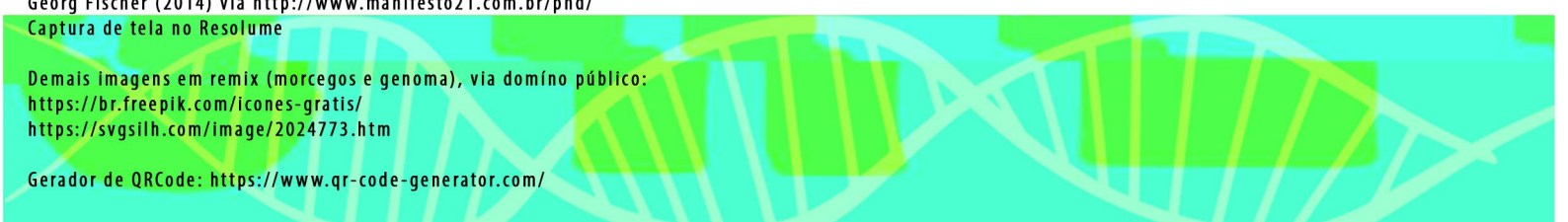
REC

O presente projetar visual, "(A)Live or Dead @COVID19: ensaio para futuros artigos" (com suas 21 páginas), é uma continuidade ao @maskvide #datamask (coletivo #ir! @Projet'ares Audiovisuais/PPGArtes/ICAUFC). <https://www.instagram.com/maskvide/>

Efeitos Glitch:
Georg Fischer (2014) via <http://www.manifesto21.com.br/phd/>
Captura de tela no Resolume

Demais imagens em remix (morcegos e genoma), via domínio público:
<https://br.freepik.com/icones-gratis/>
<https://svgsilh.com/image/2024773.htm>

Gerador de QRCode: <https://www.qr-code-generator.com/>



*versão 2020 em retomada durante a pandemia mundial COVID-19, confinamentos recheados de "Live's (webinars) nesta etapa em curso de nossa era neo-biológica. A primeira versão foi apresentada em julho de 2006 na Galeria Vermelho (São Paulo; curadoria de Daniela Labra), durante a performance "Vendo Manifestos - Quanto valho ou é por kilo" através da obra "Manifeste-se [todo mundo artista] - mobile webtv live broadcast" (2005-2009; apoio: FUNARTE, Fiat Mostra Brasil e PAC Novas Mídias da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo).

WANTED

[A] LIVE OR



QUANTO VALHO OU É POR KILO? *