

Edilson Ferreira da Silva

Meios e Modos da Composição On-Line:

Um processo poético da busca

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do Título de Mestre em Artes.
Área de concentração: Artes Visuais

Orientador Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara.

Campinas

2010

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

Si38m	Silva, Edilson Ferreira da. Meios e modos da composição on-line um processo poético da busca. / Edilson Ferreira da Silva. – Campinas, SP: [s.n.], 2010. Orientador: Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara. Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. 1. Tecnologia. 2. Lugares. 3. Transmissão de imagem. 4. Artes visuais. I. Boccara, Ernesto Giovanni. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título. (em/ia)
-------	---

Título em inglês: "Ways and means of composition online a case of poetic search.."

Palavras-chave em inglês (Keywords): Technology ; Place ; Image transmission ; Visual arts.

Área de Concentração: Artes Visuais.

Titulação: Mestre em Artes.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara.

Prof. Dr. Haroldo Gallo.

Prof. Dr. Wilton Garcia Sobrinho.

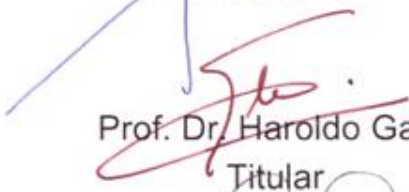
Data da Defesa: 26-08-2010

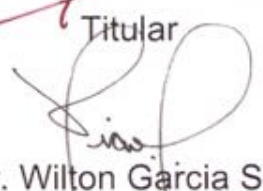
Programa de Pós-Graduação: Artes.

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pelo Mestrando Edilson Ferreira da Silva - RA 66034 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:


Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara
Presidente


Prof. Dr. Haroldo Gallo
Titular


Prof. Dr. Wilton Garcia Sobrinho
Titular

Dedicatória

Dedico esta pesquisa aos meus filhos Isabelle e Felipe, que em alguns anos irão caminhar sozinhos em um mundo povoado por equipamentos e mídias eletrônicas, e espero que com este trabalho possam pensar sobre o real sentido de relacionamento.

Agradecimentos

À minha família, pelo amor e apoio de sempre. Meu pai (em memória), minha mãe e meu sogro e sogra, às minhas irmãs, cunhados e cunhada.

Aos artistas bons amigos e meus primos, de perto e de longe, a minha eterna gratidão por me inspirarem.

Obrigado aos meus colegas de trabalho e alunos da Fit, que em muitos momentos recorri para o entendimento do universo técnico/virtual.

Aos meus mestres que proporcionaram a possibilidade de desenvolver este trabalho.

Ao meu orientador e amigo, Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara, a quem devo esta oportunidade e a credibilidade, nas minhas ideias.

E por ultimo, a minha esposa e companheira Agda Carvalho, a mais eterna gratidão e amor, pela cumplicidade em todos os momentos de dúvidas e de devaneios artísticos.

Sem vocês nada disso seria possível.

Resumo

O presente trabalho propõe a reflexão dos meios e modos de composição utilizando a rede e a manipulação de imagens on-line, em um conjunto de procedimentos de captura por meio digital e aplicações decorrentes de uma pesquisa na busca de uma produção plástica contemporânea. Para esta proposta realizo um recorte na minha produção artística, observo uma série de trabalhos que movem inquietações conceituais e estão direcionadas para a projeção de imagens das diversas faces. Objetivando representar as diferentes humanidades que integram a paisagem urbana. Esta observação dos lugares apresenta o cruzamento de histórias e emoções e a discussão do significado da vigilância na produção artística que interage com as tecnologias. Questões que estão articuladas com o meu percurso.

Palavras-chaves: tecnologia, lugar, imagem, virtual, colagem

Abstract

This paper proposes a reflection of the ways and means of using the network composition and manipulation of images on-line in a set of procedures through digital capture and applications resulting from a search in the search for a contemporary artistic production. To realize this proposal a cut in my artistic production, watch a series of works that move and conceptual concerns are directed towards the projection of images of different faces. Aiming to represent the different humanities that make up the urban landscape. This observation shows the places of intersection of stories and emotions and discussion of the significance of monitoring the production of art that interacts with the technologies. Issues that are linked with my route.

Key – words: technology, place, image, virtual, collage

Índice de imagens

Figura 1 - *Telespectativo* - Colagem sobre caixa de papelão e televisão – 2004. Fonte: Arquivo pessoal do autor _____ p.23

Figura 2 - *Esta vai longe* - Bola de couro com colagem e estilingue – 2005. Fonte: Arquivo pessoal do autor _____ p.26

Figura 3 - *E já começa a apanha* - Colagem sobre camisa de tecido – 2008. Fonte: Arquivo pessoal do autor _____ p.29

Figura 4 - Sem título - Foto montagem e tratamento digital – Impressão em paper film 1200 x 800 mm – 2006. Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.43

Figura 5 - Sem título - Foto montagem e tratamento digital – Impressão em paper film 1200 x 800 mm – 2006. Fonte: Arquivo pessoal do autor _____ p.45

Figura 6 - Sem título - Foto montagem e tratamento digital – Impressão em paper film 1200 x 800 mm – 2006. Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.47

Figura 7 - Sem título - Foto montagem e tratamento digital – Impressão em paper film 1200 x 800 mm – 2006. Fonte: Arquivo pessoal do autor _____ p.49

Figura 8 - Sem título - Foto montagem e tratamento digital – Impressão em paper film 1200 x 800 mm – 2006. Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.51

Figura 9 - Sem título - Foto montagem e tratamento digital – Impressão em paper film 1200 x 800 mm – 2006. Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.53

Figura 10 - *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* - Colagem 26 x 25cm – 1956. Autor: **Richard Hamilton** - Fonte: <http://popartap.blogspot.com/2009/05/richard-hamilton.html> _____ p.58

Figura 11 - *A Marxist View; Madam Curious; Bark Art; Art Bark (for Art Park); a chinese Entertainment; Irving's Pens; Something to look at Spotting Upside Down; Hollig's Harshaps; and 4 lovely women posing* - Colour photograph, gelatin-silver print - 45,5 x 57 cm – 1984. Autor: **Les Krims** – Fonte: <http://www.leskrims.com/>. _____ p.61

Figura 12- *CONFLITOS* – Vídeo - Duração: 7m30s – 2008 – Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.81

Figura 13- *CONFLITOS* – Vídeo - Duração: 7m30s – 2008 – Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.82

Figura 14 - *CONFLITOS* – Vídeo - Duração: 7m30s – 2008 – Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____ p.82

Figura 15 - *Triadische Ballett (Ballet Triadico)* – 1922 – figurinos - Autor: **Oskar Schlemmer** - Fonte: <http://tipografos.net/bauhaus/oskar-schlemmer.html> _____ p.86

Figura 16- *Das Triadische Urbe* – Vídeo – Duração: 12m45s – 2010 Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____p.91

Figura 17- *Das Triadische Urbe* – Vídeo – Duração: 12m45s – 2010 Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____p.91

Figura 18 - *Das Triadische Urbe* – Vídeo – Duração: 12m45s – 2010 Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____p.92

Figura 19 – *Lay out esquemático* – Vídeo *Terra de Ninguém* Criação e Direção: **Edílson Ferri** – Fonte: Arquivo pessoal do autor. _____p.98

Sumário

Introdução

Capítulo I

<i>Percepções e Conexões: A Composição das Partes</i>	11
<i>1.1. Percepções através da imagem do objeto</i>	13
<i>1.2. Reflexão Um: Construção da imagem e Subversão na Realidade Virtual</i>	17
<i>1.3. Transitar nas diferenças</i>	20

Capítulo 2

<i>Composição, imagem e lugar virtualizado</i>	32
<i>2.1. Reflexão Dois: O lugar no virtual</i>	34
<i>2.2. Faces do cotidiano</i>	40

Capítulo 3

<i>Narrativa da Cena Cotidiana: Aglomeração e referência</i>	56
<i>3.1. O Evento Multimídia do Live-Image</i>	63
<i>3.2. Reflexão Três: A aplicação da imagem info-midiática na formação de conceito</i>	68

Capítulo 4

<i>Desdobramentos</i>	
<i>4.1. Vídeo performance: Conflitos</i>	76
<i>4.2. Video: Das Triadische Urbe</i>	83
<i>4.3. Vídeo colagem on-line: Lugar de ninguém</i>	93

Conclusão	99
------------------	----

Bibliografia	103
---------------------	-----

Introdução

O presente trabalho propõe a reflexão dos meios e modos de composição contemporâneos com a manipulação de imagens on-line em conexão com os elementos e os diversos fatores do cotidiano. Para esta proposta realizo um recorte na minha produção artística, onde observo uma série de trabalhos com inquietações direcionadas para a projeção de imagens das diversas faces que representam as diferentes humanidades, que nesta interpretação, integram a paisagem urbana. Esta observação dos lugares apresenta o cruzamento de histórias e emoções que estão articuladas com o meu trajeto.

O trabalho aborda técnicas ligadas à tecnologia da informação, como meio de pesquisa, observa a sua contribuição no levantamento de imagens representativas para o desenvolvimento de uma composição. Busca apresentar os princípios fundamentais e as ações que motivaram esta pesquisa, e que fazem parte do processo de organização e posterior construção da composição da obra de arte.

Nesta análise ocorre uma interpretação simultânea ao distanciamento reflexivo da produção autoral o que permite a sistematização do processo tanto conceitual como técnico. E a continuidade da produção artística que contribuiu para esta leitura.

A aproximação e a reflexão do conceito tempo/espaço são abordadas dentro de um recorte especificamente plástico. Como resultado da realização de uma série de trabalhos, que se referem às práticas desde a experimentação até a execução da obra de arte, adotada dentro de uma perspectiva de considerações formais.

A pesquisa está orientada pela vontade de compartilhar a reflexão do significado dos procedimentos e mecanismos de composição dos trabalhos iniciados em 2001. Não é uma proposta definitiva de processo de criação, pois o mesmo está em uma constante mutação e de certa forma a deriva.

Selecionei para esta leitura trabalhos que estão relacionados com a busca pessoal do significado das ações humanas e dos acontecimentos sócio/culturais que estão no entorno. Fatos que resgatam principalmente situações, imagens e ações que causaram um impacto na minha vivência pessoal.

Estes dados foram armazenados durante o trajeto e na produção são despertados pelas questões do entorno. As ações e os procedimentos são direcionados para a organização dos elementos compositivos, que estão sempre relacionados com um tempo e um lugar.

Dentro do encadeamento das ideias e das reflexões que tenho feito durante estes anos de pesquisa, levantei produções que desenvolvi envolvendo a composição por meio da colagem, em suas diferentes abordagens técnicas, formas, suportes e aplicações. Observo o relacionamento entre as imagens e os temas abordados dentro do contexto do momento, geralmente ligadas a exposições realizadas neste percurso.

O percurso é construído em uma espécie de ondas reflexivas, e se desenvolvem da mesma forma que a produção plástica acontece, já que estes trabalhos ocorrem na medida em que as ideias são estimuladas pelo cotidiano contemporâneo. Nestes trabalhos utilizo desde os processos fundamentais da composição do espaço pictórico, a concepção de objetos e a realização de performances, vídeos e projetos multimídia que levam a compreensão do espaço tridimensional. As imagens são manipuladas com a utilização de vários procedimentos tecnológicos.

Vinculadas à tecnologia e a manipulação de imagens em tempo real, tais instrumentos de investigação proporcionam ao processo de concepção das partes, uma série de projetos. Realizados na área da colagem, estes trabalhos pretendem resgatar fronteiras já rompidas por práticas de execução e pela pesquisa do fazer, mas procuram ilustrar caminhos da execução da obra de arte baseando-se na busca de imagens on-line, onde virtualmente se iniciam estas ações.

Quando Picasso e Braque, os fundadores da colagem, grudaram aqueles primeiros pedaços de papel ou oleado decorados com padrões de veios de madeira ou vime em uma imagem feita à mão, eles estavam começando algo que acabou por levar em duas direções. O complicado jogo cubista de trocadilhos naturalistas e alusões metafóricas funcionou como prólogo para certos aspectos do dadaísmo e do surrealismo, inspirando toda uma gama de justaposições surpreendentes e paisagens oníricas labirínticas. (PERL , 2008, p.350 – 351).

A seleção dos trabalhos aqui apresentados não segue exatamente uma escolha por período, ano de execução ou série, mas estão relacionados pela presença da colagem. Esta discussão observa o processo de organização de imagens produzidas por fotografia digital e por outras imagens que se encontram prontas para a visualização on-line e estão à disposição de qualquer usuário.

A Colagem¹, além de uma solução técnica, é um conceito que está presente na mistura de recursos e se desdobra em diferentes obras. A colagem e

iii_____

¹ PERL, Jed. New Art City. São Paulo: Companhia das Letras, 2008 p. 352. "A colagem ou assemblage tem uma clara dimensão arquitetônica, ou pelo menos parecida com arquitetura. O artista constrói a imagem um pouco como o carpinteiro constrói uma casa, exceto que o ato de construção tem por objetivo ele mesmo, uma abstração da idéia de juntar coisas. Essa idéia da colagem como personificação da dimensão construtiva da arte era uma crença central da arte moderna, desde as primeiras obras cubistas de Picasso e Braque, e ganhou uma flexão curiosa com Mondrian, no começo dos anos 40, quando ele morou e trabalhou em Nova York. Como muitos artistas sabiam, a partir das lembranças de gente que visitara seu ateliê e graças a algumas de suas pinturas inacabadas, Mondrian havia descoberto em Nova York a fita

a montagem são processos que se apropriam de pedaços do referente para compor uma superfície. Estas especificidades têm uma história antiga de incorporação de objetos do cotidiano nas práticas artísticas como procedimento técnico de apropriação da imagem do real.

Nesta seleção de trabalhos a colagem explora a composição sob planos de suportes variados com inúmeras interferências técnicas e alcança o espaço tridimensional com a reflexão da vigilância. Aborda no processo de criação o resultado multimidiático na interação performática presencial com a imagem “webgravada”, termo que proponho para me referir a imagem gravada em trânsito na internet, gravada nas ondas e pulsos por cabos e sinais digitais de códigos específicos para a imaterialidade do espaço virtual. Toda mensagem emitida pode ser recebida ou não, isto não reverte à emissão. Estas mensagens transformadas em sinal digital permanecem no ar até que algum aparelho possa recebê-lo e decodificá-los. São sinais gravados na memória do espaço virtual, onde a gravação tem um tempo relativo às condições do espaço, da distância, do tempo e dos aspectos atmosféricos, mesmo que seja por um instante.

São vários os pensamentos, as discussões e os embates conceituais que propiciam as experimentações e a curiosidade de agrupar diferentes materiais. Este processo foi estimulado por palavras, histórias e referências visuais que provocam o potencial criador. Norteados pelas emoções, vontades e ansiedades, na concepção dos trabalhos, ocorre à combinação de soluções técnicas que resultam na construção da obra de arte.

Esta busca da reflexão sobre a representação por meio de uma pesquisa aborda os desejos de entender a relação do homem com seu espaço.

adesiva colorida, fabricada pela Dennison. E começara a usar essa fita como meio de “esboçar” suas telas: experimentava linhas e quadrados coloridos, mudava-as de lugar, estudava-as trocava novamente as posições.”

Explicita minha necessidade de compreender como a imagem fornecida pelo universo virtual estabelece uma conexão com o corpo ao navegar no mundo dos códigos virtuais.

O processo e os meios para solucionar as questões compositivas resultantes, ocorrem com a articulação das várias possibilidades do fazer artístico, pois mescla os recursos utilizados nos trabalhos selecionados e inclui outros elementos para a sua confecção. Nas faces, na paisagem urbana e nos meios técnicos empregados nos vários produtos concretizados, observo as referências imagéticas que são produzidas por mecanismo digital e que posteriormente são armazenadas e distribuídas neste meio. Em seguida, realizo as pesquisas que geraram as possíveis relações que são constituídas na percepção do entorno.

A aparente diversidade temática é desencadeada pelas lembranças e despertada por sensações e inquietações momentâneas. As relações e aproximações estão implícitas na maneira de enfrentar as dificuldades com a produção.

A imagem que se precipita em uma composição que utiliza mecanismos digitais, se configura como realidade em trânsito, no momento de sua postagem on-line. Neste contexto, exponho minhas reflexões e percepções do espaço, que caracterizado como lugar do indivíduo, compreende as informações que são captadas do entorno para se relacionar com a realidade e a virtualidade.

A imagem projetada torna-se uma referência perceptiva que gera informações, mas não estimula todos os sentidos como em uma situação real, e desta forma desempenha outra função atrelada as questões das percepções do indivíduo no espaço on-line. Para manter este espaço favorável ao *modus operandi*, criamos lugares como pontos de encontro na rede, onde podemos discutir coisas de nosso interesse. Características do mundo real são emprestadas

para dar imagens ao lugar e definir quem entra e quem não entra. Mas como no mundo real possivelmente existirá uma maneira de se especular um grupo.

Se no cotidiano do mundo real desenhemos situações de identificação o que garante a cumplicidade necessária para que sejamos aceitos dentro de um grupo, como por exemplo, uniformes, marcas e cores, e até mesmo a postura corporal. No mundo virtual isto acontece com a utilização de outros mecanismos, como códigos de reconhecimento para o internauta, senhas, endereço virtual, nome do computador, criptografia, e uma série de anti-invasores do espaço que tentam chavear um lugar.

O universo virtual, no momento, tem se configurado como o maior e melhor meio para discussão da representação do algo. Pois em sua natureza está a imaterialidade na qual a representação existe e se propaga, mas também, neste espaço virtual, a realidade talvez não precise existir. Podemos nos apresentar neste mundo virtual como qualquer entidade viva ou não. As representações imagéticas ou avatares do que somos ou gostaríamos de ser, expõe que podemos ser qualquer coisa, qualquer um neste espaço virtual. Como um “ corpo virtual tipo vírus digital, ou avatar desligado de seu corpo original (...)Esses constructors superam as limitações temporais do corpo biológico.(LEÃO,2002, p.216)

Neste contexto atual percebo que os grupos ou redes sociais surgiram, informatizaram e midiaticizaram os indivíduos. Com a internet surge a capacidade de exibição, divulgação, imediatização e camuflagem. Estes grupos são portadores do conjunto de ideias que proporcionaram a realização da obra de arte.

Assim vive-se hoje uma reconfiguração do saber na medida em que a inserção da rede internet e sua parte gráfica, a World Wide Web, como formas de aprendizagem, concepção e criação, estão transformando e condicionando as técnicas de armazenamento e processamento das representações, idéias e comportamentos. (DONATI, 1999,p. 23)

A utilização da imagem como prática de formação e construção de conceitos, tem sido uma grande aliada na divulgação de pensamentos em um universo de pouco controle. A composição e a inserção da imagem, em meio à abordagem de questões espaciais, procuram representações imagéticas fundamentais sobre o espaço tridimensional composto e o plano espacial, e para tanto, selecionam imagens em meio ao universo de informações virtuais.

Esta engenharia projetada, matematizada e aplicada ao conceito de arquitetura da informação pode falhar quando a imagem que está utilizando um este arsenal de informática está sendo usada para fins que vão do banal ao criminal. Entre as inteligências, que transitam em torno do real e do virtualmente projetado estão os usuários, que em outra ponta da organização, geram o conteúdo que alimenta a rede de informações. Neste ponto abordo a questão da conceituação através da veiculação de imagens geradoras de opinião e que de certa forma podem não atender aos conceitos acordados dentro de um grupo.

São vários os artistas que possibilitam uma conexão conceitual e técnica com os meios e modos de construção do produto artístico. Como estas questões dialogam com a produção de alguns artistas, que também influenciaram este percurso, cito dois artistas que tem certo diálogo em suas obras, apesar de não serem diretamente associados. . Ambos discutem o cotidiano e o lugar em conexão com seu tempo.

O primeiro, Richard Hamilton², o conceituado artista inglês, que ficou conhecido como um dos ícones da Arte Pop e um dos primeiros artistas a se valer

² Richard Hamilton (1922) Nasceu em Londres. Teve uma longa aprendizagem durante a qual intercalou períodos de estudo em diversas escolas (Westminster Technical College, St. Martin's School of Art, Royal Academy Schools e Slade School of Art) com períodos de trabalho em empregos variados, alguns dos quais bastante importantes para a sua formação. Tem a primeira exposição individual em 1950 na galeria Gimpel Fils, Londres. Na carreira de Richard Hamilton é difícil separar o trabalho artístico das atividades restantes. Designer, ilustrador, organizador de exposições, comentador e divulgador de Marcel Duchamp (de quem organizou a primeira

das novas tecnologias. Ele tem utilizado cada vez mais dos recursos da computação na realização de seus trabalhos.

O segundo é Leslie Krims, fotógrafo norte americano que trabalha, desde os anos 70, e tem em suas composições a marca do protesto contra a banalização da cultura e ironia aos estereótipos.

O fato que nos aproxima está nos trabalhos realizados onde ocorrem a montagem das referências visuais, o acúmulo de imagens e elementos e a crítica social, que atendem o desejo de composição. Richard Hamilton propõe a reflexão do contexto social com a organização de um amontoado de imagens e de referências com a aplicação da colagem, no início da sua carreira utilizando-se de procedimentos de composição manual e analógico, mas com o tempo foi aderindo às novas ferramentas da tecnologia digital.

Com Leslie Crimes³, um artista contemporâneo que também discute o acúmulo e a sobreposição de imagens com suas montagens compositivas, que acontecem em ambientes residenciais e também em ambientes abertos.

retrospectiva na Inglaterra, para a qual fez uma cópia da Noiva Posta a Nu...) e professor, e pintor, desenhista e gravador. Hamilton foi uma presença muito influente no meio artístico britânico desde os anos cinquenta.

³ Krims, Les (Leslie Robert Krims) (Nova York, 1943). Fotógrafo norte-americano, professor e gravador. Estudou na Cooper Union para o Progresso da Ciência e Arte, de Nova York (BFA, 1964) e no Pratt Institute, Nova York (MFA, 1967), onde também ensinou fotografia e gravura (1966-7). Krims começou a trabalhar como fotógrafo freelance em 1967 e ensinou fotografia no Instituto de Tecnologia Rochester, NY (1967-9). A partir de 1969 ele foi professor na Universidade Estadual de Nova York, Buffalo. No final dos anos 1960 até o início dos anos 1970, Krims foi destaque no grupo de jovens fotógrafos que planejou cenas de ficção para a câmera e para o cinema. Como resultado publicou seus trabalhos como pequenos livros em 1972 pela Humpy Press.

O processo criativo e a aplicação dos recursos da tecnologia para realização de obras contemporâneas trazem em grande parte o apoio na possibilidade midiática de captura, montagem e distribuição de imagens em movimento e é hoje o mais dinâmico e diversificado meio de apresentação de modos de ver o mundo. Os arquivos encontrados nos sites de vídeo, nos blogs e na TV pela internet, estão repletos de imagens do cotidiano de pessoas do mundo inteiro. Câmeras conectadas nas redes telemáticas exibem em tempo real, cenas de ruas, edifícios, pessoas em todo tipo de situação e muito mais.

Perante a necessidade pessoal de realização prática do produto artístico estas inquietações são explicitadas pela utilização de tecnologias digitais as quais, tem sido parte constante de minha produção. Como resultado desta abordagem, apresento dois trabalhos em vídeo concluídos e um trabalho em mídia digital, este último usando a internet como meio para sua exibição e que está em processo de construção.

Os dois primeiros aconteceram durante os apontamentos levantados em momentos de discussão em sala de aula e fora dela. O primeiro vídeo *Conflitos de 2006* é o resultado da discussão levantada na disciplina "Experimentações: A obra de Shakespeare integrando artes visuais, artes cênicas e performance" no Programa de Mestrado em Artes no Instituto de Artes da Unicamp, o que impulsionou o direcionamento prático desta proposta de pesquisa.

A discussão deste vídeo está na compreensão do domínio técnico e do reconhecimento da manipulação e montagem das cenas, a colagem da imagem em movimento. A questão do vídeo observa o devaneio do homem em constante combate com o cotidiano. A compreensão dos fatos requer um esforço do indivíduo que está enfrentando e reconhecendo o seu lugar no mundo.

Também apresento como resultado um vídeo denominado *Das Triadische Urbe* de 2009 que elabora como proposta a recodificação do Ballet Triádico de Oskar Schlemmer. Este trabalho acontece durante a participação no projeto de reconstituição do Ballet Triádico de Oskar Schlemmer, desenvolvido no Programa de Mestrado em Moda Cultura e Arte do Centro Universitário Senac de São Paulo.

Este vídeo está relacionado em um projeto paralelo, mas significativo, pois penetra no universo das faces e na discussão do espaço com o Balé Triádico. Questiona a não identificação do bailarino e a movimentação do corpo no espaço. Além da característica da experimentação na confecção dos figurinos do Ballet Triádico na Bauhaus. O vídeo resultante do processo de pesquisa do figurino e das necessidades exigidas para a reconstrução do ballet despertou a possibilidade do encontro entre as tecnologias, observando as relações que constituem o processo de criação da obra de arte.

No projeto em construção esta discussão se amplia com a proposta de um evento multimidiático baseado em recursos tecnológicos de interação com a internet, com a utilização de mecanismos de busca e projeção on-line. Na colagem de várias mídias e das diversas linguagens encontro no processo de criação outras articulações da imagem e de interação com o público com o tema da vigilância e da autoexposição, tanto nas questões tecnológicas como no encontro da totalidade das linguagens. Esta condição traz a vontade e uma preocupação de atingir vários sentidos do corpo nestes cotidianos multifacetados e globalizados.

Capítulo I

Percepções e Conexões: A Composição das Partes

A colagem se baseia no processo de organização de imagens prontas que são captadas de diferentes maneiras e são compostas sob planos de suportes variados, podendo ainda receber inúmeras técnicas de tratamento. Na composição de trabalhos artísticos com diferentes aplicações.

O método mais utilizado de se colher imagens é a busca em revistas, cartazes, jornais e todo tipo de material impresso existente, e desta maneira também agrupar materiais e objetos diversos que compõe junto com uma infinidade de suportes o objeto e ou imagem. A busca destas imagens nem sempre tem um programa específico e a composição resultate muitas vezes parte da apropriação do acaso no processo criativo. O objeto de arte neste caso é resultado da organização de imagens no momento do encontro.

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano (FLUSSER, 1985, p. 7).

Esta discussão destaca como a percepção da imagem do que vejo no meio real pode ser representativa no cotidiano onde elas se apresentam. Desta forma, trago para meu trabalho plástico algumas possibilidades da utilização da colagem para experimentar a sobreposição das imagens que capturo no percurso. No processo criativo a aproximação com estas imagens se dá na revisão do meu trabalho de pintura, e na aplicação destas imagens sobrepostas por imagens

captadas da internet. Os processos de produção apoiados em suportes digitais promovem uma interligação entre o instante percebido e o momento vivenciado da pintura, com as junções de outras realidades que estão presentes em cotidianos de tempos e lugares diferentes, e que em muitos casos nunca presenciei. Apoiado nos recursos da tecnologia transformo a imagem em representação do que penso neste percurso de pesquisa e experimentação dos cruzamentos de imagens e na somatória dos processos.

Com o aparelhamento da tecnologia pôde-se notar uma profusão muito grande na divulgação de imagens que são distribuídas por meios eletrônicos proliferando-se pelas redes de mídias impressas e virtuais. Este material está disponível e compõe uma infinidade de referências imagéticas, que estão disponíveis para a visualização e uma possível utilização, em muitos casos permitidos, para a confecção de outros materiais visuais.

A captura de elementos de composição pode ser feita por aparelhos de escaneamento de imagens, registros digitais, vídeo ou por meio de uma rede de computadores. Isso quer dizer que, as imagens estão prontas e disponíveis em uma rede de tecnologia digital, que pode ser aberta aos visitantes desta mesma rede ou fechado para usuários habilitados dentro de um sistema específico de reconhecimento entre tecnologias de acesso e de reconhecimento de aparelhos.

Desta forma, o responsável por fazer a seleção e organização das imagens, em um determinado momento, toma uma decisão pessoal de interpretação de qualidades formais e interpretativas a partir de conhecimentos e conceitos próprios.

Suas decisões podem não ser de consenso ou representar o que outras pessoas pensam sobre o assunto, mas, mesmo assim, estas imagens estão

distribuídas pela internet e representam a opinião ou os interesses do autor da divulgação.

1.1. Percepções através da imagem do objeto

(...) nenhuma imagem, nem mesmo aquelas que costumam ser chamadas de imagens fixas, pode prescindir do tempo, visto que toda imagem, de um modo ou de outro, está impregnada de tempo. (SANTAELLA, 1998, p.75).

Somos capacitados para perceber e compreender informações que nos chegam ao cérebro através dos cinco sentidos, o que é de fato suficiente para tomar decisões no mundo real. Mas no universo virtual devemos fornecer um pouco mais de informação ao cérebro, pois em frente a uma imagem projetada, seja ela em um monitor ou não, perdemos ali três das referências perceptivas para gerar as informações.

Por exemplo, quando compramos um produto pela internet, estamos depositando um voto de confiança na empresa que o está vendendo, acreditando que vou receber realmente o que vejo. Na maioria dos casos estes sites buscam informar mais do que se estivéssemos vendo o produto pessoalmente. São dados de informação técnica, materiais, medidas das três dimensões, e muito mais, para descrever o que vejo.

No caso de uma imagem informacional, que possa gerar opiniões pessoais diferenciadas originárias de culturas diversas e de locais diferentes. E ainda mais, que ela possa ter sido editada, tratada digitalmente, combinada com outras imagens de confiabilidade pública e que não inspirem dúvida do que se vê; então teremos um conceito formado e aplicado, mesmo que em nível pessoal.

Esta percepção do entorno instiga de diferentes maneiras a minha produção com a sobreposição de imagens e a organização de elementos que aparentemente não estão relacionados.

O espaço cognitivo observado no pensamento da interpretação da imagem gera o resultado de uma atividade reflexiva do interprete interator. O entendimento ao reconhecer o armazenamento da informação processada está no conhecimento e posteriormente no reconhecimento da imagem apresentada. O que proporciona a aceitação da imagem e a confiabilidade que está diretamente ligada à capacidade de compreensão dos processos de informação.

Podemos então dizer que, a atividade cognitiva pode ser modular e regida em parte pela emoção e pelos potenciais cognitivos resultantes da necessidade de uma aproximação com o tema, e sua concepção principal para o entendimento dos estímulos visuais. A atividade cognitiva segue naturalmente na redução da distância entre os agentes mediadores e o interator. Posições específicas do devir cognitivo formam a interface entre o processo de resgate da memória, que pode ser descrito como um conjunto de fluxo de sinais que definem uma dimensão do espaço cognitivo.

O armazenamento virtual de imagens que será acessado por mecanismos de busca on-line, é apresentado por um sistema de computador, expurgando a exatidão daquilo que se vê ou que se pensa ver.

A metodologia de memorização na rede da informática virtual tem origem na transmissão da informação observada na concepção da imagem imaginária disponível através do carregamento dos métodos e modos de processamento técnico/eletrônicos. Estas memórias não partem de um objeto físico presente e não desvelam as materialidades, mas apontam o conceito conhecido do objeto, o qual foi registrado com grau de importância.

Os processos de observação levam os elementos cognitivos a direções que desempenham diferentes papéis na ação concreta, neste caso, na seleção dos materiais e na organização dos elementos ou até na ação performática.

Nesse comportamento inteligente o espaço cognitivo caracterizado como um resultado do fluxo de interiorização das situações que representam o comportamento e definem como a percepção multi-dimensional maximiza uma avalanche de informações. Estas não se convertem em conhecimento de maneira imediata, será preciso passar por um processo dinâmico que se desenvolve ao longo do tempo, de acordo com a interação entre interator e ambiente.

A verdade do que se vê depende de como a pessoa apreende o que vê no processo de percepção visual. A memória tem dificuldades de mensurar a extensão da desinformação quando é exposta a uma ausência de conhecimento destas questões.

Para que o interator compartilhe uma imagem coletada de inúmeras fontes de captação na qual o interator não pode tomar nenhuma atitude real na cena/imagem exibida. O controle do senso de realidade se rompe do armazenamento virtual e atingem ideais corporativos ou particulares. Na realidade, a realização do trabalho, passa a se constituir de imagens que surgem entre a relação com os meios audiovisuais e a relação entre o público observador ou o interator.

A privacidade e os relacionamentos no meio virtual nem sempre são garantidos e o controle efetivo sobre o que está divulgado pelo emissor depende somente de seus conceitos de interpretações.

Fruidores e aqueles que tiverem contato com a imagem podem ter dificuldades com o desconhecimento sobre a formulação para uma compreensão relativa da técnica. Mas este interator, através dos mesmos termos, que envolvem

a ciência e o estudo da transmissão da informação será capaz de reconhecer que há situações análogas entre as estruturas de reconhecimento. “(...) mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. “(FLUSSER, 2007.p.31)

As diferentes habilidades de interpretação de sinais e estímulos gráficos podem resultar em uma determinada compreensão da mensagem a ser recebida. Para que possamos acessar informações em nosso cérebro precisamos estar em constante treinamento da percepção e sincronizar nossas atividades intelectuais com nossa performance do poder de observação.

O comportamento regulado por funcionamentos e fatores e combinações de um cérebro modular e estimulado sensorialmente pode atingir a capacidade da tomada de decisão em menor tempo. Desta forma, passamos por um reordenamento de nosso banco de imagens para classificar e posteriormente apreender a informação.

Envolvidas em um espaço homogêneo, linguagens e imagens não poderiam ser aceitas como representantes reais do fato em função das técnicas de representação dos objetos. Sendo assim, o tempo passa a ser administrado na atmosfera extrasensorial do tempo real.

Neste ponto o desenvolvimento desta reflexão depende de um aprofundamento das questões sócio/ambientais, o que torna o desenvolvimento do raciocínio dependente de outras abordagens profissionais, as quais não são o objetivo primeiro deste trabalho.

Para desenvolver uma reflexão social, bem como, sua dimensão no campo das artes plásticas passa a ser necessário primeiro reexaminar a investigação do processo cognitivo de percepção da imagem, e o objetivo destas

manifestações, na tentativa de uma análise da questão da representação plástica, como parte de um processo de busca.

A captação e aglomeração de imagens de referências variadas tornam-se um desafio que participa do processo compositivo. A utilização da técnica da colagem permite de certa forma, a junção do inimaginável, pois as imagens que são escolhidas aparentemente não permitem aproximações, mas na estrutura compositiva as diferenças se misturam. As referências que são resgatadas resultam em um objeto que dialoga com os fatos do cotidiano.

1.2. Reflexão Um: Construção da imagem e Subversão na Realidade Virtual

Nos últimos anos desta produção tenho voltado minha atenção cada vez maior para as mídias eletrônicas e seus efeitos na plástica e nos efeitos que ela causa em relação ao deslumbre do novo.

Programas de software e tecnologias de hardwares, colocados à disposição do fazer humano, como ferramentas de potencialização de produção e divulgação infestam o universo imaginário. De certa forma, não podemos garantir que o que vemos como imagem do fato realmente seja o que se apresenta, principalmente em um tempo onde as informações são colocadas para a degustação do juízo público em segundos.

Penso que para o acontecimento existe um tempo, e este tempo é fundamental para a compreensão dos fatores que regem o universo da informação. O simples repassar de informações pode gerar um efeito borboleta virtual devastador.

Usuários sábios destes efeitos, que podem ser, propagadores de informações da realidade ou contrários a elas como intimidadores ou devastadores da informação, circula livremente pelas redes de relacionamento a procura de oportunidades de testar o seu poder de manipulação quando tem informação.

Acredito que a manipulação da informação torna-se um jogo de controle de conceitos e reações que vem sendo desenvolvido há séculos por quem tem interesses de todos os tipos de gênero. As imagens representam coisas, atos, ações, acontecimentos, mas não podem dar o conjunto da percepção do mundo físico e desta forma que tento dar aos trabalhos de minha produção um envolvimento com as diferentes formas de agrupamentos de imagens. Neste trabalho, selecionei colagens onde utilizo a seleção de referências da internet e de fotografias que são organizadas de maneira digital e que configuram o objeto de pesquisa.

Durante o percurso da produção acontecem registros de imagens que abrem possibilidades múltiplas de reconhecimento, dos fatos que estão ao meu redor. No processo de criação os vários estímulos podem ser ignorados ou me levar ao envolvimento profundo com os elementos que vejo.

Sendo assim, a imagem imaterial, pelo menos no que tange a fisicalidade do material, penetra no universo do imaginário que com a realização do produto, consolida informações visuais como representantes de um fato.

Ao tratar a realidade como momento presente, o tempo a ser compreendido pode ser automaticamente percebido por quem o vive. Ao estar envolvido na situação ocorre a percepção e conexão com as informações e desta maneira será possível admitir a imagem como real.

Nesse contexto de compreensão do fato/imagem, o observador entende o que vê e desenvolve um critério de organização conceitual e material. Os conflitos que ocasionam esta sistematização dos elementos encontrados se tornam interpretes das metodologias com os quais o objetivo principal será adequar a imagem/fato a uma lógica.

A questão abrasadora é, portanto, a seguinte: antigamente (desde Platão, ou mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de forma que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de materializar essas formas. (FLUSSER, 2007, p. 31).

Neste processo de construção da produção artística da imagem como a representação de alguma coisa, assinala que a imagem quando está inserida no tempo/espço real pode se tornar a confirmação da participação do observador no acontecimento “in loco”. O artista pode ser tanto um observador como um participante dos acontecimentos. E o seu envolvimento, muitas vezes resulta em um objeto ou em um evento criativo.

Utilizemos a hipótese de que compreendemos a forma como realidade consciente e a matéria como percebemos o mundo a nossa volta, parte do mundo que conhecemos só existe para o homem que a fez, pois a falta de conhecimento do objeto material torna-se um bloqueio da percepção.

Para que se estabeleça uma relação de apropriação, onde a maior possibilidade de compreensão da técnica pode estar na vivência, a qual pode enriquecer o aproveitamento das possibilidades geradoras no ou pelo objeto.

A interação sucessiva de investigação, apropriação e anteposição para o reconhecimento de sua naturalidade são prioridades para o máximo reconhecimento de suas possibilidades, portanto de sua existência.

A existência em seu pleno estado só pode ser percebida diante de uma aproximação profunda do todo. O universo imaginário muitas vezes conduzido por artifícios em uma representação se oferece para a memória principal com encanto e com visibilidade que atrai a influência da consistência. Ao mesmo tempo em que sublinha as consequências da imagem que a rede virtual ilustra com rapidez e multiplicidade, logo a realidade pode ser reorganizada através de uma ininterrupta tempestade de imagem.

O fato/cena regulado pela absorção da informação de acordo com preceitos estabelecidos em comum maximiza a importância que a percepção do fato/cena seja descrita ao nosso entendimento com o maior número de informações possíveis. Desta maneira a cognição do espaço/tempo em que o evento acontece só será plenamente entendida se os participantes estiverem ligados por um elemento de comum conhecimento.

1.3. Transitar nas diferenças

Ao longo dos anos de produção tenho desenvolvido vários objetos onde a montagem e as colagens são os elementos de amarração entre forma e suporte.

Nestes objetos o tema e as imagens que os recobrem estão a procura de potencializar o objeto como elemento de comunicação entre o observador/interator e os conceitos envolvidos na produção.

Para estes objetos o título não só denomina o trabalho, mas completa o conjunto de estímulos perceptivos, pois acredito na multiplicidade de informações proporcionada pelas diversas áreas das artes.

Para estimular a percepção dos conceitos envolvidos no objeto de arte, utilizo em muitos trabalhos a nomenclatura técnica do objeto ou seu nome popular com o intuito de introduzir a discussão sobre o tema e como alavancador de questões que envolvem conceitos sociais e de comportamento.

As relações do corpo humano com a métrica da ergonomia e suas variáveis induzem o indivíduo e suas percepções às afinidades de uso e a aceitação do objeto cotidiano. Desta forma, o indivíduo busca compreender as principais situações que se apresentam durante seu relacionamento com os diversos espaços e objetos específicos como mobiliário ferramental e tantos outros no processo construtivo do sentido de habitar.

Tudo o que o homem cria é destinado ao seu uso pessoal. As dimensões do que fabrica deve, por isso, estar intimamente relacionadas com as do seu corpo. Assim, escolheram-se durante muito tempo os membros do corpo humano para unidades de medida. Quando queremos dar a idéia das dimensões de um objeto, servimo-nos de frases como estas: tem a altura de um homem, tem o comprimento de tantas braças, tem tantos pés de largura, etc. São conceitos que não necessitam de definição para serem perfeitamente compreendidas, visto que, no fundo, fazem parte de nós mesmos. (NEUFERT, 1976,p.18)

O trabalho observa as diferentes conexões de linguagens e técnicas e o avanço da democratização da tecnologia que apresentam um diálogo aparentemente possível sem um grande numero de elementos e objetos envolvidos, mas que com o auxílio da tecnologia possibilita a manifestação da composição. Omar Calabrese aponta um fenômeno no ambiente contemporâneo em que infinitas e diversas manifestações circulam e mantêm um diálogo na atualidade. (CALABRESE, 1987, p.11)

A ideia de segurança e proteção permeia a concepção de muitos trabalhos quando utilizo imagens para representar esta relação e ao absorver seus

propósitos e funções específicas, carrego com eles sua informação no sentido da forma.

Pensemos na seguinte hipótese. A informação como meio de se exprimir algo como fato formalmente entendido, como explica Flusser ao tratar da relação forma e matéria. “... o conceito de informar, que significa impor forma a matéria.” (FLUSSER, 2007, p. 31), é uma imagem impressa sobre papel.

Se a descartarmos, podemos seguir dois caminhos, e um deles é a destruição do papel. Poderíamos picá-lo em pedaços e espalhá-lo em um sexto lixo, ou até mesmo queimá-lo transformando-o em cinzas e descaracterizando sua forma e matéria. Por um lado, podemos reciclá-lo.

Mesmo quando reciclamos papel, no momento do descarte não nos desfazemos somente do papel em si. Podemos desmanchá-lo e transformá-lo em pasta de papel para depois converter em uma nova folha de papel prensado e preparado para o uso, mas, além disso, nos desfazemos da informação impressa nele. Re-informamos o material que estava em pasta como folha de papel, mas perdemos definitivamente a imagem informacional.

Neste grupo de trabalhos as imagens de crianças estão parcialmente sobrepostas e aparentam uma aglomeração. A representação dos grupos de crianças de diversos lugares do planeta, nacionalidades e raças com a representação de diferentes territórios. No conjunto ocorrem diferentes aproximações das imagens das crianças, que são dispostos de maneira a envolver parcialmente ou totalmente os objetos ou os conjuntos. Em cada objeto a imagem das crianças dialoga de uma maneira com o cotidiano.

Na geração de cinco folhas matrizes no formato A4 e que são recortadas e alternadas de acordo com a necessidade de recobrimento do objeto

explorei no processo de seleção da composição das folhas, a pluralidade cultural que é encontrada na multinacionalidade dos países que são providos pela internet.

Nas imagens encontradas na rede e no desenvolvimento do trabalho compositivo, aparecem às contribuições do indivíduo ao seu entorno e as diversas condições sociais completamente diferentes. A ampliação do pensamento representativo das imagens, que recobrem os objetos, se transforma em um elemento de ligação entre o objeto e o observador. Com o passar dos anos e com o desenvolvimento da pesquisa, outros trabalhos surgiram com o intuito de explorar a relação do homem, o objeto e seu lugar.



Figura 1
Telexpectativo
Colagem sobre caixa de papelão e televisão – 2004

Este trabalho é o primeiro desta série e foi realizado para uma exposição que aconteceu na UNICID – Univercidade Cidade de São Paulo. Intitulada *Meninos do Brasil – Crianças Vitimizadas*, esta exposição acabou por despertar uma preocupação que está em meu percurso de vida, mas que no trabalho de arte tomou forma.

A caixa de papelão, recoberta pelas reproduções das colagens que foram organizadas digitalmente, está aberta e revela seu interior completamente coberto pelas colagens.

A caixa neste caso é vista como um objeto para proteger e transportar, levar para outro lugar ou guardar em um lugar. O título *Telexpectativo*, uma variação do termo telespectador e se refere a uma pessoa que assiste a um programa televisivo. A expectativa faz parte de um processo de imersão necessário para a aceitação do que está apresentado, e tem como objetivo o início de um processo de contemplação e reflexão que nos prepara para o ambiente virtual.

O aparelho como meio de difusão de informação e conhecimento também promove o entretenimento sendo um importante instrumento na construção de uma visão e ideia de mundo. Mas também pode ser responsável pela divulgação de conceitos e formas de pensamentos, que de certa maneira, interessam aos autores da programação. No entanto, neste trabalho, o aparelho não exibe programa algum. O som do televisor fora de sintonia e consequentemente sem programação a ser exibida nos remetem para a falta de alternativas que são oferecidas ao indivíduo.

O autor Marshall McLuhan amplia a discussão sobre a difusão mundial da ideia de globalização que ocorre hoje no mundo e seu impacto nas massas e

nos traz o pensamento sobre a proximidade dos homens entre si, a memória coletiva na estreita convivência.

A televisão é menos um meio visual do que tátil auditivo, que envolve todos os nossos sentidos em profunda inter-relação. Para as pessoas há muito habituadas à experiência meramente visual da tipografia e da fotografia, parece que é a sinestesia, ou profundidade tátil da experiência da TV, que as desloca de suas atitudes correntes de passividade e desligamento. A observação banal e ritual dos letrados convencionais de que a TV proporciona uma experiência para espectadores passivos, se extravia completamente do alvo. Acima de tudo, a TV é um meio que exige respostas criativas e participantes. (McLuhan, 1964, p. 377)

Nas relações familiares tribais ou laços de cidadania são empregadas às soluções e condições para a extensão da cultura e da relativa realidade no espaço. “O meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas.”(IDEM, p. 22)

No trabalho as abas de fechamento estão abertas esperando para receber alguma coisa. A instantaneidade, e a velocidade com que a difusão das mensagens é feita podem ter um carácter massivo, mas os receptores não têm esta visão e muitas vezes interpretam a informação como mensagem pessoal. Reproduz no meio físico real, a programação recebida sem que tenha qualquer envolvimento com o assunto.

Ao supor que o espectador pode ser vítima de um processo de difusão dos conceitos para as mídias, e a especialização técnico-científica, uma realidade para poucos, exponho no trabalho a preocupação com a efemeridade e a fugacidade da elocução dos programas de TV.



Figura 2
Esta vai longe
Colagem sobre Bola de Couro – 2006

Nessa corrida incessante contra o tempo dispomos da limitada memória coletiva deixando para as mídias a responsabilidade de reavivar as relações humanas perdidas do ambiente real.

Na (figura 2) a junção de dois brinquedos do universo infantil levanta um impasse conceitual com o resultado plástico. Tanto a bola quanto o estilingue, nome mais usado na região de São Paulo, más que também é conhecido como bodoque ou atiradeira, fazem parte da tradição popular, assim como peão, peteca e bola de gude entre outros brinquedos antigos.

A bola, um brinquedo que remete a liberdade, ao prazer, a emoção, ou seja, ao jogo. Já o estilingue, que em um primeiro momento, um brinquedo, também pode ser visto como uma arma, pois está em conexão com a caça, a busca de um alvo. A bola propõe o compartilhamento ao ser um objeto de ação

em grupo plenamente aproveitada e utilizada como brinquedo quando dividida, já o estilingue é um objeto de separação e um aviso para não se aproximar.

Poderíamos pensar na relação entre estes objetos como elementos que remetem ao passado pessoal, a infância e aos tempos de criança. Mas quando estes objetos estão unidos cancelamos seus efeitos. O título do trabalho *Esta vai longe* está relacionado com ambos, pois tanto a bola como o estilingue busca alcançar um objetivo com o arremesso ou chute.

No trabalho a colagem impõe uma convivência para ambos objetos, a bola e o estilingue, mas surgem outros significados, pois a bola utilizada não passa na forquilha, portanto está imobilizada naquela condição, impedindo as possibilidades de alcançar outros lugares.

A forquilha pode ser vista como uma trave. A forquilha também não tem condições de atingir um alvo, pois está aprisionada na bola, logo as funções estão anuladas. A colagem de elementos aqui também revela o aprisionamento de muitas crianças a uma condição não escolhida e a convivência com armamentos.

O estilingue, também conhecido como atiradeira pode ser a primeira arma de uma criança de periferia e é usada principalmente para matar pássaros. A questão está em introduzir o ato de matar, mesmo que desnecessariamente.

Isto tem um prolongamento na cadeia de pensamentos que podem ser gerados com relação às responsabilidades e ao ato permissivo. Outra questão a ser percebida está na referência ao objeto como brinquedo, que na relação de proximidade com a bola perde seu efeito agressivo.

Essa vai longe é uma expressão comum entre as crianças que jogam bola ou que atiram pedras, mas neste trabalho quero expressar a incapacidade

disto acontecer, não há pedra para ir longe, muito menos estas crianças tem chance de passar.

Matar ou morrer no momento contemporâneo deixou de ser um fato físico e passou a ser parte do cotidiano do universo de muitas crianças. Ao menos virtualmente, pois a colocação existe comumente entre jogadores do universo virtual.

Mesmo depois de adultos estes conceitos de vida e morte virtual estão nos perseguindo. Por exemplo, quando passamos a fazer parte de uma comunidade na internet, acontece o nascimento para um mundo de relacionamentos completamente diferente do habitual, mas se não compartilharmos nossas informações através da presença virtual seremos rapidamente esquecidos.



Figura 3
E já começa a apanha
Colagem sobre Camisa – 2008

Na (Figura 3). O tecido, um material flexível e mole, transforma a camisa em um objeto, quando o mesmo se torna enrijecido em uma posição específica, depois de passar por camadas sucessivas de tinta látex acrílica. Em seguida, este novo objeto recebeu uma camada de colagem com as imagens de rostos infantis captados na web.

A disposição escolhida para o enrijecimento da camisa lembra uma situação de proteção do corpo. Uma manga está posicionada sobre a cabeça e a

outra sobre o estomago, o que representa uma atitude de resguardo da integridade corporal.

Mesmo enrijecida a camisa parece ter movimento, ou ter se solidificado durante um gesto. Parte das mangas estão brancas e no tronco está o lugar da concentração das imagens dos rostos que se estendem por toda camisa. A camisa de uma pessoa adulta e que tem um corte executivo mais próximo de uma atividade profissional burocrática, talvez de um advogado ou engenheiro, mas que também pode ser de um segurança torna difícil afirmar que cidadão é este, porque faltam referencias sociais.

Como McLuhan coloca “O vestuário, como extensão da pele, pode ser visto como um mecanismo de controle térmico e como um meio de definição do ser social” (McLuhan, 1964, p.142).

Observo que a representação da imagem do corpo em movimento de proteção está na função da necessidade do homem em proteger seu próprio individuo para a manutenção de sua segurança e de seu território/lugar. E McLuhan continua “Nisto, o vestuário e a habitação são parentes próximos, quase gêmeos, embora a roupa seja o mais próximo e o mais velho. A habitação prolonga os mecanismos internos de controle térmico de nosso organismo, enquanto a roupa é uma extensão mais direta da superfície externa de nosso corpo” (IDEM p.142).

O titulo deste trabalho “E já começa a apanha” faz referência a música *Upa, neguinho* de Tom Jobim e foi exibido na exposição ‘Pra Sempre Tom Jobim’ que homenageou o compositor com um show de música e projeção de imagens dos trabalhos da exposição que aconteceu no SESC Santana em São Paulo por ocasião dos 50 anos da Bossa Nova.

A vida cotidiana oferece uma infinidade de opções visuais, caminhos, links, alguns são descobertos e vivenciados muito cedo. Neste trabalho, resalto a proteção do corpo, no posicionamento de defesa, em seu sentido mais básico de sobrevivência. A proteção à manutenção e a conservação de um lugar nos consome em grande tempo, desgastando relacionamentos e afetando o bem estar.

Capítulo 2

Composição, imagem e lugar virtualizado

O universo das imagens parece estar repleto e envolvido em um emaranhado regido por mensagens que foram acumuladas desde os primeiros registros feitos pelo homem, e que gradativamente são descobertos e interpretados de acordo com as capacidades técnicas e de conhecimento sobre o registro.

Desta maneira provavelmente com o desenvolvimento das técnicas de análise e de apuração das informações, além dos cruzamentos prováveis que poderão ser percorridos em novas análises, o desdobramento imagético do tempo será cada vez maior. E fatalmente estas novas informações contribuirão para o aumento do entrelaçado de informação visual.

Sem a pretensão de aprofundamentos em pesquisas antropológicas, políticas, religiosas ou sociais. A proposta busca a apropriação das imagens que foram geradas em seu período de criação, com o intuito de motivar outras possibilidades de leitura das mesmas.

Investiguei o processo de inserção da imagem do indivíduo no conceito do lugar na busca de soluções que, atendessem minhas inquietações de atingir objetivos que surgiram ao longo do desenvolvimento do trabalho. O que acarretou que a utilização da internet tivesse importância maior que a de simples banco de imagens.

Este capítulo apresenta a gravura digital como técnica aplicada à captação e organização das imagens em busca de composições representativas das cenas apresentadas.

Para visualizar as possibilidades contemporâneas da apropriação destes conceitos na utilização e desenvolvimento de obras visuais interpretei as relações espaciais e as possibilidades de observação deste espaço no universo virtual e em movimento.

O propósito de organizar figuras da representação imagética em função de regras preestabelecidas como objetos sejam eles matéricos ou não, adquirir uma representação formal na composição.

Com o objetivo de organizar tal apresentação em uma determinada composição, as informações quanto à forma, volume e posicionamento de objetos materiais e imateriais serão observadas ao longo do trabalho de maneira subjetiva na elaboração da composição e no tratamento da imagem, assim como, na inserção destes elementos no campo visual.

Na busca de uma qualificação aplicada à matéria e não a figura, experienciei a necessidade da representação por meio das questões que envolvem os planos bidimensionais e tridimensionais que, aqui, foram observados dentro de parâmetros de natureza compositiva.

Neste aspecto, o trabalho plástico acontece com a discussão da representação e da aproximação do conceito de lugar ao observá-lo ao longo da realização de cada processo.

A representação da imagem das ações e acontecimentos, além do relacionamento com os objetos, coisas ou atos, não pode explicitar o conjunto de acontecimentos que precedem a percepção do mundo físico/real. No entanto, mesmo quando fazemos um registro de imagem por meio de aparelhos, estamos abrindo múltiplas possibilidades de reconhecimento, e aceitação do que nos é apresentado.

O questionamento diante das informações visuais disponíveis leva ao ponto de perguntar se posso ignorar a informação ou me envolver de forma profunda com o que vejo. O espaço imaginado pode ser factível como imaginação, mas com possibilidade no mundo real. O que pode ocorrer é uma semelhança ou uma idealização do espaço.

Entretanto as relações de espaço e tempo podem ter grandes influencias no entrelaçamento do presente com o passado do lugar, e ainda temos a vivência compartilhada em sociedade. Neste contexto, tento levantar a história do lugar na busca de diminuir a distância entre estes dois tempos.

No universo virtualizado, a pessoa pode ser qualquer coisa, qualquer um. Como representações imagéticas ou avatares daquilo que somos ou do que gostaríamos de ser. Por qualquer que seja o suporte ou a tecnologia não podemos entender nosso mundo midiaticizado, necessitamos vivenciá-lo.

2.1. Reflexão Dois: O lugar no virtual

Ter seu lugar e garantir estar lá parece ser uma regra dentro dos meios contemporâneos do universo virtual. A existência de grupos organizados por diferentes formas de agrupamentos o que, não é de hoje, deixam marcas pela história.

As comunidades virtuais, contextos também elaborados via texto, vêm constituindo um outro espaço onde as pessoas podem exercitar distintas formas de relacionamento, que se estabelecem pelos mais diversos motivos que podem provocar associações, efêmeras ou não, no ciberespaço. Estes encontros têm se tornado um “lugar” para as pessoas que buscam uma comunidade, que simplesmente desejam uma informação específica ou que pretendam as duas coisas.(DONATI, 1999, p.101)

Alias o percurso da humanidade foi forjado sobre marcas que denunciam a organização de grupos, clã, tribos, partidos, empresas. Garantir um lugar também é destruir para reconstruir marcas, símbolos, signos, ícones, em fim, imagens. Dos quais apresentados em diversos níveis de batalhas vão dos territoriais aos familiares e aos de cunho individual.

Neste contexto, os grupos ou redes sociais apareceram se informaram e se midiaticizaram. Não seria diferente com a internet e sua capacidade de exibição divulgação, imediatividade, e camuflagem. Desta maneira um internauta explorador de meios desterritorializados pode se cadastrar, e então ser ele mesmo sem necessariamente ser, e interligado a muitos para ser único.

A não ser pelo fato de que a comunicação tenha tido um avanço espantoso com o advento da eletrônica, desde a invenção do rádio, e que depois disto à informação tornou-se mais rápida, colaborando para que hoje ela possa ser acessada imediatamente de qualquer parte do mundo e a qualquer hora, as aspirações do individuo não se alteraram neste período de tempo.

Para definir um lugar procuramos o não lugar. Outro lugar intocável, sem a necessidade de grandes brigadas, sem que tenhamos que mover exércitos ou milhões. Podemos por conhecimento ou por um golpe de sorte nos tornar mundialmente conhecidos, mesmo que por quinze minutos.

Desprovido de vida física o espaço virtual pode agregar valores e referencias que nem sempre tem compromisso com uma verdade pessoal. E se tratando da individualidade, o ciberespaço pode, neste aspecto, ser o pior lugar de todos para a compreensão das relações humanas.

De princípio parece mais apropriado para a obtenção de resultados que possam transparecer com mais clareza as realidades do indivíduo permaneceremos à margem deste processo de virtualização do espaço.

A fim de potencializar o pensamento vinculado à ação de momento, sem edição, sem preparação, e composto de elementos vibrantes, organizados em uma cena real e cotidiana com ser presente e atuante no meio em que pertence, seu lugar.

No recente mundo em teoria globalizado, pretende-se individualmente, encontrar um lugar distinto, que nos diferencie da maioria das outras pessoas, isso independente do grupo social que pertencemos.

A demarcação deste território na maioria das vezes está na relação social que desenvolvemos e pelo tempo que a mantemos. Nossos interesses pessoais muitas vezes extrapolam relações profissionais, familiares e de convivência, em benefício da sustentação dos ideais pretendidos.

A relação de distancia aqui se apresenta de maneira a abordar os conceitos de relacionamento entre as partes do objeto de estudo, mais que sua relação de contiguidade.

O fato de ter como propósito primeiro à observação do desejo de estar absorvido pelo espaço que nos circunda, traz a necessidade de um aprofundamento na pesquisa do sentido de lugar, e preocupação com a crescente vontade de se ter um espaço pessoal, particular e privado.

Os resultados destes intentos, muitas vezes, culminam em divergências que podem levar ao desmantelamento de uma estrutura, antes, muito forte e importante para a sobrevivência do sistema que a nós mesmos impomos.

Neste caso, a instabilidade do lugar que ocupamos, no sistema, se mostra muito frágil para poder garantir segurança e longevidade à posição.

O estudo da apropriação do espaço, e da ocupação do lugar, se faz necessário pelo fato de que a presença do universo simbólico do ocupante determina limites territoriais que podem se alternar em vários momentos.

Fazer uma rápida classificação de fatores que caracterizam um espaço, não demonstra com profundidade o sentimento humano de lugar. O que realmente pertence ao lugar e o que faz dele lugar.

A utilização do espaço propõe mudanças de comportamento a cada ocupação de grupo específico, esta característica demanda uma alteração visual e sensorial do espaço, dando a ele um significado simbólico, induzindo a uma caracterização própria que requer do usuário/interator certo comprometimento e cumplicidade.

O conceito de segurança permeia a relação do ocupante e lugar ocupado, distinguindo-se pelo acordo do espaço às suas necessidades, e com a afinidade com o conjunto de sensações que se tem dele.

A defesa de um território só pode realmente acontecer, se as crenças do ocupante forem para ele superiores a sua própria vida, caso contrário ele pode se subjugar e ser dominado, com mais ou menos tempo, dependendo da energia que foi gasta para atingir o objetivo planejado. O medo e o terror utilizados para enfraquecer as posições, e criar expectativas de destruição e derrota, são disseminados sem qualquer preocupação com os resíduos por eles provocados.

Objetos e significados que trazem referências do lugar, como muralhas e pontos de visão privilegiados, transformam o ocupante em detentor da informação e de uma possível tomada de ação. Labirintos, portas e passagens encontram seus análogos utilizados na linguagem da programação digital hoje.

O atributo do espaço parte do conjunto de ocupantes e as ações dos grupos no lugar e por consequência, o domínio a quem tem posse ou poder para nele agir. A aparência, o falso, e a mentira usam a figura humana como parte da produção do simulado, uma ferramenta da ação e representação do espetáculo cotidiano, a tensão de um tempo na dirigibilidade de seu contexto.

A convivência com a circunstância e o abandono de valores que resguardam abordagens menos destrutivas sobre esta ocupação, tornam mais fáceis à apropriação, por grupos sem qualquer ligação com a história do lugar.

Na contramão das necessidades de homogeneização da globalização caminhamos para um status de defesa territorial contextualizado entre as relações humanas de distancia e os comportamentos de grupos de ocupação com formas de identificação e caracterização como que com o conceito de lugar guarnecido por fortificações virtuais. Este Lugar de: Fazer, Trabalhar, Divertir, Amar, Orar, Morar, Jogar, Guardar, Despejar, Preservar, Andar, Estudar, Comprar, Gastar, Descansar, Dançar, Contar, Dinheiro, Sexo, Medo, Felicidade, Arte, Morte etc.

Nos contatos pessoais e na comunicação sair de um lugar para se entrar no mundo faz parte do processo de deslocamento e avaliar os sistemas de controle possibilita um melhor controle. Guardar no lugar e guardar o lugar pode ser tão mentiroso e perigoso que pode gerar um lugar vazio.

Neste caso o conceito de lugar vazio, vale-se do sem espírito, do carente de realidade para poder sugerir a criação, a invenção ou a imaginação de preenchimentos reais ou do que se pode ter vivência pessoal.

A alteração do espaço humano pela prioridade à segurança faz do mundo contemporâneo um grande emaranhado de informações recebidas e enviado por meios de captação de sinais analógicos e digitais que são distribuídos de acordo com um observador privilegiado.

“a sociedade não é apenas um sistema mecânico de relações econômico - políticas ou sociais, mas um conjunto de relações interativas, feito de afetos, emoções, sensações que constituem strictu sensu, o corpo social” (MAFFESOLI, 1996, p. 73)

O olhar da arte para o cotidiano e a produção intensa de situações inusitadas que tiveram início com o século XX refletem no dia-a-dia que pode ser construído na paisagem e nos lugares, variedades de situações complexas que identificamos dentro de outras situações.

Somatória e o cruzamento de cenas elaboradas em consequência dos anseios e desejos de um tempo e espaço são captados pelas vanguardas e tiveram direcionamentos significativos no decorrer do século XX.

Pierre Lévy explica que é virtual toda entidade desterritorializada, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e em locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular “(...) o virtual existe sem estar presente”.(LÉVY, 2007, p.48)

O levantamento da presença do espetáculo cotidiano nas situações que dialogam com o habitual está em selecionar cenas que pertençam ao dia-a-dia. O espetáculo na tradução mais direta dos significados e sentidos da grande metrópole aprofunda a pesquisa dos mecanismos de produção.

A reflexão, do espetáculo do lugar, estimula o ato de reconhecer nos espaços da cidade os espetáculos cotidianos que estão aparentemente camuflados no fervilhar da metrópole, mas que mantém um diálogo e uma ação constante com o público.

2.2. Faces do cotidiano

Neste tópico são verificadas as faces das paisagens urbanas. Estas caracterizam o sentido humano com as identidades, sentimentos e desejos que se perdem no cotidiano e são representados pelo amontoado de imagens que são agrupadas com a colagem digital e foram utilizadas na execução de uma série de gravuras digitais.

Esta série de gravuras pretende proporcionar o debate sobre a produção de imagens ligadas ao cotidiano da metrópole na contemporaneidade e que dialogam com as possibilidades da apropriação de imagens distribuídas em uma rede de comunicação on-line, neste caso a internet, para a elaboração de propostas plásticas.

O propósito do levantamento da presença de uma espécie de espetáculo do cotidiano, nas situações que dialogam com o habitual, está na seleção de cenas que pertencem ao cotidiano e a situação de contemplação. A busca está na tradução dos significados com as composições e no entrosamento dos mecanismos de produção do espetáculo do lugar.

Os sentidos da percepção, na grande cidade, podem estar de certa forma aparentemente camuflada no fervilhar da metrópole, mas mantém um diálogo e uma ação constante com o público e estimula o ato de reconhecer nos espaços da cidade os espetáculos cotidianos.

O cotidiano aqui está na seleção de diversas cenas da paisagem urbana, capturadas por mim por meio da fotografia digital e compostas com outras imagens que estão disponíveis, neste caso, na web, e que pelo processo de seleção dentro dos objetivos plásticos representam uma interpretação plástica do cotidiano.

Intitulada *O Teu Entorno Pulsa*, esta série de gravuras foi desenvolvida para uma exposição realizada em julho de 2006, na Casa do Brasil, na cidade de Madri. São oito gravuras realizadas com meios digitais utilizando imagens captadas pessoalmente, outras imagens da internet e fragmentos de telas realizadas anteriormente que resgatam como registro o percurso de trabalhos anteriores na pintura.

Softwares de tratamento de imagem foram utilizados para organizar a composição e possibilitar a sobreposição das imagens para configuração dos temas. A impressão sobre papel fotográfico com sistema laser, de sete cores, traz vivacidade nas cores e fidelidade nos detalhes. Elementos próprios do universo digital.

Na procura de referências do cotidiano que possam aproximar o conceito de lugar, dos motivos que me fazem refletir sobre o viver, desenvolvi uma sistemática de produção das gravuras digitais. As imagens se articulam entre grafismos de pinturas de séries anteriores com imagens captadas do ambiente cotidiano da cidade de São Paulo. A mescla das imagens do Brasil e do exterior, retirada da rede de imagens encontradas na internet, confere à composição um jogo de situações que ocorrem no mundo.

Para tanto, utilizo tais procedimentos desde os princípios fundamentais da composição do espaço pictórico, passando pelas possibilidades de compreensão do espaço tridimensional dos recursos técnicos de visualização virtual do espaço expandido que permite o aparelho computador.

O processo e os meios para solucionar as questões compositivas resultantes da articulação de vários procedimentos do fazer artístico.

Uma diferença fundamental na produção da imagem se refere ao campo visual. Diferentemente de um fotógrafo o trabalho de criação parte de uma

superfície branca ou naturalmente vazia de informação, enquanto o campo de trabalho de um fotógrafo já inicia com a imagem em seu visor e isso ele não pode evitar.

As composições são construídas com imagens, que depois de tratadas em computador, são sobrepostas em uma ordem de inserção e sobrepostas pelos fragmentos das pinturas que passaram pelo processo de escaneamento e revelam os grafismos utilizados nas telas em outros tempos.

Além de partes de pinturas que refletiam vistas superiores da paisagem urbana, e que nesta série, foram utilizadas para composição de cenas. O resultado, de certa forma, coloca um procedimento lógico quase mecânico e confere as gravuras harmonia e unidade de conjunto.

Trabalhar com a realidade faz parte da reconfiguração das partes que compõe a produção da imagem. No processo de composição, em determinado momento, percebemos que a composição da cena cotidiana observada e formada por imagens que também vem do gestual e da abstração, estão envolvidas em grafismos que assumem um papel mais importante plasticamente.

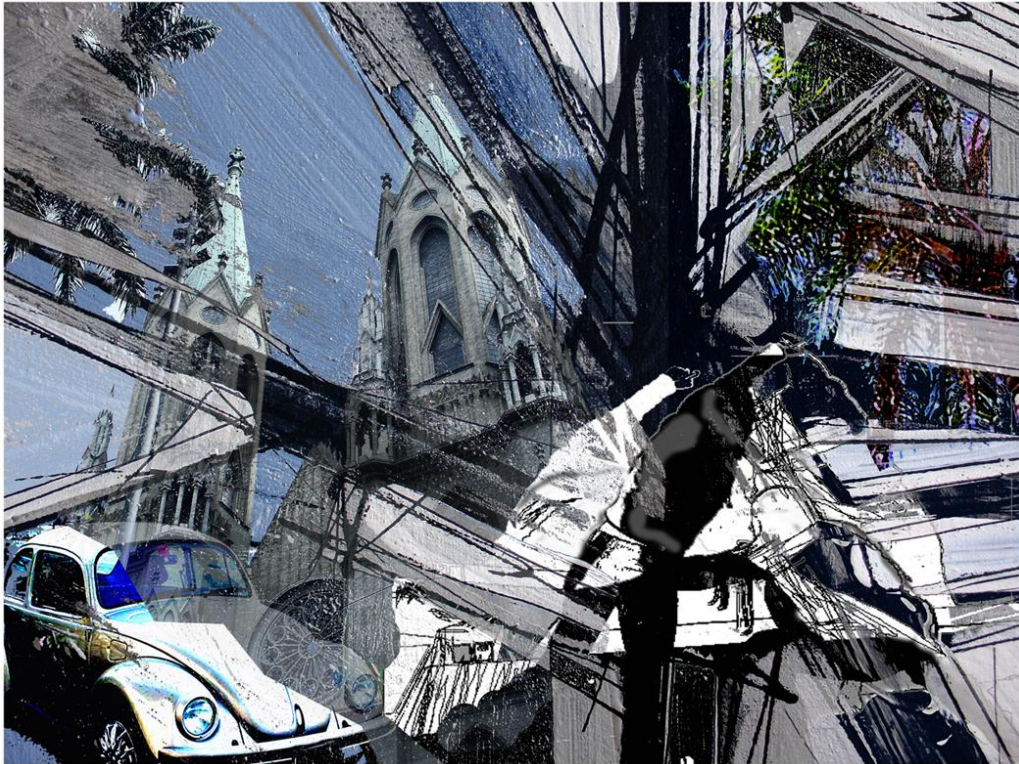


Figura 4

Sem título

Foto montagem e tratamento digital
Impressão em *Glossy Paper* 1200 x 800 mm – 2006

Na (Figura 5) o local em que se apresenta esta cena acontece na Praça da Sé, onde visualizamos na imagem da Catedral da Sé. Uma das maiores edificações religiosas do mundo, palco de grandes acontecimentos políticos e sociais do país, mas que no cotidiano também é ponto de aglutinação de populares, migrantes, e excluídos da sociedade que passam o dia na praça ou simplesmente transitam por ela.

Pessoas vêm e vão, mas o cenário não parece mudar, na realidade ele parece contar sempre com a presença da massa humana para poder existir, necessita dela. Na gravura o sentido de popular está representado por um

automóvel, o Volkswagen, aqui no Brasil denominado de fusca, um dos mais populares encontrados. Sem me prender a proporções, estou envolvido com as questões sociais que permeiam a cena e deixo a percepção levar à busca da imagem que questiona a ação.

O impulso que motivou esta composição percebe que a degradação do bem público ou privado, de alguma maneira, faz parte do ambiente coletivo, o alvo de grupos que estão em um jogo de aparências de domínio territorial muito particular. Em meio ao grafismo inquietante, dois indivíduos representam grafiteiros em ação o que dá a sensação de movimento na cena.

As linhas de perspectivas que estão sobrepostas intensificam na composição o ponto de movimento e se misturam com os grafismos. Técnicas do conhecimento clássico de composição que são encontradas na pintura e na gravura desde seu desenvolvimento.

O que se caracteriza como elementos da pintura são tão presentes, que vários softwares de tratamento de imagem usam em seus menus de ferramentas nomes que fazem parte da prática artística. Simulam e criam efeitos que se assemelham às técnicas utilizadas por elas. Uma busca de aproximação com a expressão do gesto.

Neste caso o que se pretende é mudar na relação direta com a tecnologia e a referência visual, para a composição objetivando a diferenciação da necessidade que existia para algumas produções artísticas como da relação do artista com modelos. Ainda no século XIX muitos artistas dependiam do modelo, da paisagem e do tempo para registrar e produzir a obra de arte.



Figura 5

Sem título

Foto montagem e tratamento digital

Impressão em *Glossy Paper* 1200 x 800 mm – 2006

Na (Figura 6), os senhores reunidos em volta de uma mesa e que tranquilamente poderiam estar em qualquer parte do mundo, também estão envolvidos em um jogo. O momento particular de cada cena composta busca retratar de forma mais ampla a relação do cidadão e seu desejo de estar em um espaço/tempo que lhe acomode, que lhe de abrigo aos seus anseios de vida.

Penso que para o ser humano, o sentido de desejo seja fundamental para despertar novas possibilidades de se estar em outros ambientes. E a obra de arte é o elemento de passagem, uma espécie de bilhete de viagem para um lugar ideal.

Quando registro as imagens que serão utilizadas na composição da gravura, o faço com uma maquina fotográfica, mas com as preocupações de um pintor. Inicialmente observo os aspectos da paisagem de maneira a registrar o real, onde o indivíduo é representado como parte do cotidiano daquele lugar. Neste contexto seleciono diferentes abordagens da representação das figuras, que apresentam o significado das ações humanas e de acontecimentos sócio culturais para o aprofundamento da busca poética.

O ambiente nesta gravura está relacionado ao verde, ao parque e a tranquilidade que aqui foi representada pelo pátio do Museu de Arte Sacra, junto ao Mosteiro da Luz, a última edificação colonial do século XVIII denominada chácara conventual.

O intrigante esta edificação esta em sua localização em uma das avenidas mais movimentadas da cidade de São Paulo ao passo que dentro do edifício se instaura o silêncio e o anonimato de um recolhimento de senhoras religiosas, dedicadas à oração e a fé.

Enquanto existe uma preocupação estrutural com a manutenção física e dedicada ao lugar, a conservação, a preservação da sua estrutura original, materiais e exposição de objetos religiosos e seus elementos. As senhoras do lado intocável e invisível do ambiente vivenciam um universo, que para esta leitura chega a ser quase virtual. Pois sabemos que estas pessoas existem, imaginamos e fazemos conceituações de sua forma de vida, mais nunca as vemos.



Figura 6

Sem título

Foto montagem e tratamento digital

Impressão em *Glossy Paper* 1200 x 800 mm – 2006

Em determinado momento aparece à necessidade de retratar nestas cenas pessoas de meu convívio familiar e as interpretações da origem do retrato na sua tradução mais própria do italiano *ritrattare* ou copiar ao natural como na (Figura 6). O termo se refere à obra artística que pode ser realizada em pintura, escultura, desenho ou fotografia. Neste caso, a imagem não pretende ser uma mera reprodução mecânica baseado nos recursos técnicos proporcionado pelo meio digital, mas sim uma ampliação do momento.

No entanto, para definir isso, a sensibilidade no momento da captura da imagem fotográfica, não segue o mesmo tempo em sua edição e composição. O

que se usa para realizar a composição esta no recurso do conhecimento adquirido com o percurso, de acordo com as aspirações e as características da produção dentro do tempo/espço em que opera. Sendo assim, o resultado obtido com a disposição dos elementos na imagem reflete as condições e as reflexões feitas sobre a sociedade na qual o artista trabalha.

Parar o tempo no segundo em que a imagem foi encontrada dentro do ilimitável número de possibilidades do universo virtual. A partir da seleção de referências que são recortadas dos resultados de uma busca on-line na internet, podemos ver o planeta em imagens ou mesmo criar outro.

Poderíamos nos referir ao momento no qual se pensa a imagem, como instante poético, um breve segundo, onde a decisão pela opção é mais importante que o próprio signo. Neste intervalo de tempo, em que o anseio combina com a pesquisa, acontece a relação entre a composição desejada e a possivelmente construída.

O Museu do Ipiranga, conhecido pela população, tem um jardim que foi criado à imagem e semelhança do jardim localizado no Palácio de Versailles, na França. Espaço responsável por um grande acervo de objetos, mobiliário e obras de arte com relevância histórica.

A gravura enfoca um conjunto de rosas em primeiro plano, isto porque este elemento merece destaque na composição. De acordo com relatos de moradores do local, historicamente as rosas são um elo entre a população local e os jardins do museu, o que coloca a obra entre o retrato e a paisagem. O plantio e a poda de roseiras têm com a colaboração dos apaixonados pelas flores que aparecem no local, que é destinado ao plantio das roseiras no período marcado dentro de um calendário específico. Trabalham juntos para a manutenção das plantas, e em consequência, pela preservação de um lugar/território.

Ao finalizar os trabalhos os diversos galhos podados transformam-se em mudas que são divididos e espalhados por outros jardins privados do bairro. Uma espécie de rede social em que os membros estão ligados por um objetivo único.



Figura 7

Sem título

Foto montagem e tratamento digital

Impressão em *Glossy Paper* 1200 x 800 mm – 2006

Tanto as figuras quanto o ambiente do lugar na Figura 8 são representados com a intenção de aproximar as realidades de lugar e indivíduos. A representação do indivíduo como homem, como imagem, como forma e código de percepção, são desdobramentos da leitura da obra.

Nesta gravura, a estação Júlio Prestes aparece ao fundo em uma perspectiva imponente valorizando sua arquitetura de inspiração clássica francesa do estilo Luís XVI. A Estação Júlio Prestes testemunhou a degradação da região central da cidade de São Paulo e hoje abriga um grande espaço voltado às artes principalmente à música.

Construído para sediar a Estrada de Ferro Sorocabana foi baseado nos modelos das grandes estações norte-americanas. Sendo assim, seu grande pé direito, na composição abriga um moderno sistema acústico instalado em um auditório de última geração, conhecido como Sala São Paulo que recebe concertos de música erudita.

Os elementos que compõe este trabalho também foram trazidos de lugares diferentes como o poste de iluminação que pertence à cidade, mas não a este lugar. A fotografia da árvore foi captada na região do sul de Minas Gerais e a imagem das duas pessoas que caminham de forma estavam disponíveis na rede.

A convivência denuncia não só um estado de ambiência, mas procura salientar um estilo de vida, uma referência ao eloquente e erudito. Na tentativa de caracterizar a arquitetura e o entorno do edifício com uma composição que nos leva a acreditar que fazemos parte dele e que temos orgulho disto.

Mesmo que pessoas e lugares possam parecer fazer parte da cena, na realidade estão separadas por tempos e lugares no mundo real. O tempo global que vivenciamos na última hora está conectado em sua totalidade por quem vive o lugar.

Em meus trabalhos, a imagem do guarda chuva representa a proteção da integridade corporal. Especificamente nesta gravura denuncia esta necessidade, pois o entorno desta edificação, local de freqüentes assaltos, atrai a presença de moradores de rua.



Figura 8

Sem título

Foto montagem e tratamento digital

Impressão em *Glossy Paper* 1200 x 800 mm – 2006

Não muito distante temos a Estação da Luz construída entre 1895 e 1901, um símbolo da expansão e do progresso paulista em um período histórico para a cidade, foi responsável pelo escoamento da produção de café.

Com estilo vitoriano e material importado, seu relógio era referência para os acertos e encontros na cidade. Na sua ultima reforma recebeu também a função de abrigar o Museu da Língua Portuguesa, um centro de referência do nosso idioma.

Nestes desdobramentos que as edificações tem presenciado ao longo dos anos a função cultural faz parte de um projeto de revitalização do município. O local abriga exposições, palestras e eventos culturais.

O tempo marcado pelo relógio lembra a urgência que não sessa na metrópole, o som compassado das britadeiras prenunciam um ritmo alucinante da desta cidade que não para de crescer.

Destruir e reconstruir são partes dos mecanismos de mudança. A Estação da Luz foi construída para substituir a primitiva estação de 1867. Assim como em 1946, passou por um processo de restauração após um incêndio que quase destruiu o local, o qual foi reconstruído com algumas alterações em 1982.

Operários repetidos como clones de trabalhadores mecanizados operam suas máquinas vigorosamente em busca de cumprir o prazo. A dinâmica do espaço não permite atraso, não aceita o lugar como está. Assim como em outras gravuras estes trabalhadores não são daqui, foram trazidos de outra imagem de um site internacional. Como funcionários em uma força de trabalho concentrado alterando os sinais dos tempos.

Mas o homem não se faz sem seu habitat e neste processo de compreensão do seu meio ambiente, outras visões de mundo vão se abrindo, e encontram abrigo em um contexto mais subjetivo nas artes. A existência caracteriza o grande fiel da balança



Figura 9

Sem título

Foto montagem e tratamento digital
Impressão em *Glossy Paper* 1200 x 800 mm – 2006

Novamente nesta gravura, a imagem do guarda chuva sugere abrigo, (Figura 10) no meio do emaranhado de grafismos que foram retirados das pinturas de séries anteriores, aqui graças aos recursos do computador tiveram as cores invertidas aumentando o impacto visual. O gesto evidencia o lugar, a arquitetura da Pinacoteca do Estado, que também está de certa forma, ligada historicamente ao passado.

Este edifício está relacionado com a história da arte paulista, sua construção iniciou em 1897 e se seguiram até 1900. Em 1901 o prédio que

inicialmente havia sido construído para abrigar o Liceu de Artes e Ofícios de São Paulo deu espaço à Pinacoteca do Estado, que viria funcionar de fato em 1911.

A história da Pinacoteca do Estado, o primeiro Museu de Arte de São Paulo, se confundi, nos seus primeiros anos, com a história de implantação do Liceu de Artes e Ofícios nesta capital. Já em 189, um anos depois de votada a concessão do terreno e o respectivo subsídio para a construção do edifício do Liceu, cuja a diretoria esperava que fosse “o primeiro passo para a futura Escola de Belas Artes de São Paulo”, em cessão da diretoria do Liceu, a 26 de setembro de 1896, Ramos de Azevedo, autor do Projeto, “ narra os seus passos junto ao Governo do Estado, para a entrega definitiva do terreno, junto ao jardim público em frente ao seminário, e também da subvenção da Assembléia Estadual.” (AMARAL, 2006, P.175)

Palco de grandes mudanças em seu uso, mas em 1967, já como Pinacoteca do Estado recebeu as reformas de ampliação do prédio. Entre 1993 e 1998 foi feita uma nova reforma em todo prédio.

Nesta nova etapa do percurso histórico desta edificação existe uma mudança que transformou o projeto inicial do edifício na qual decidiu mudar a entrada da Pinacoteca, que anteriormente era na Avenida Tiradentes, para frente da Estação da Luz em uma das laterais do prédio. Justamente a que mostro na gravura.

A entrada original do prédio do Liceu dava acesso para a Avenida Tiradentes, na qual também se localiza em frente à Igreja de São Cristóvão, na época integrada ao Seminário Episcopal. Em 1934 foi inaugurado um monumento em homenagem a Ramos de Azevedo que posteriormente foi transferido para a Cidade Universitária.

Este monumento está presente nesta gravura como símbolo de uma viagem no tempo na intenção do resgate da memória da cidade. A imagem da

bicicleta antiga também esta inserida na composição como representante do tempo, da mudança e do lazer.

A Arte é uma das possibilidades de reflexão para a compreensão da relação homem/espaco e objeto que não seja somente ergonomística. Onde a percepção integra a parte formadora do conceito de relação no processo de criação.

Dentro deste vasto universo virtual estes trabalhos procuram reafirmar que mesmo com a individualidade do homem ele continua insubstituível como agente criador, o único capaz de encontrar a harmonia.

Capítulo 3

Narrativa da Cena Cotidiana

Aglomerção e Referência

A representação das situações cotidianas está na convivência e na captação de um aglomerado de referências tanto na realidade vivida como na realidade virtual.

O percurso gera histórias que contam passagens, feitos, pensamentos e relacionamentos, e de várias maneiras tentamos registrar tais episódios, mesmo que eles nunca mais sejam vistos por outras pessoas.

As imagens perpetuam um registro e ao longo dos tempos pode ou não se tornar importante para o resgate de uma história, seja ela pessoal ou de interesse comum. Imagens de referência guardam também a maneira, a técnica e a estética de um período.

No mundo das artes ocorre a absorção dos acontecimentos e a materialização em trabalhos artísticos que revelam o sentido de um tempo com a representação formal de corpos e coisas, encontramos pessoas, animais e objetos que circundam o espaço e o imaginário.

Na arte, estas imagens nos dão indícios dos acontecimentos do passado, de como as pessoas se comportavam e se vestiam, seus relacionamentos e pensamentos. Hoje, em muitos casos pode não ser diferente, mas para a fotografia, por exemplo, enquadrar uma imagem caracteriza um processo que pode fugir ao controle de quem fez o primeiro disparo.

Com a intenção de discutir as relações do indivíduo com a realidade cotidiana, selecionei duas obras que elabora a leitura dos acontecimentos sócio-culturais na busca poética. Para tanto, resgatamos Richard Hamilton e Les Krims que utilizam a colagem de imagens para narrar um evento, tanto do universo real com o primeiro e do real e virtual com o segundo. A observação da atitude técnica e conceitual destes trabalhos contribuiu para a discussão e a realização dos trabalhos práticos.

Os artistas que se envolveram com a Pop art, perceberam o leque de possibilidades temáticas e técnicas, observado nas várias experimentações acolhidas pelo movimento, com as soluções compositivas que resultaram em proposições atreladas às inquietações de um tempo e espaço.

Em consequência da realidade daquele período e dos desdobramentos dos meios de comunicação, algumas informações foram trazidas pelo contexto social do americano. As referências geradas na Inglaterra em 1950 trazem elementos difundidos no ambiente do pós-guerra, (JANSON,1993,p.983) Estes estão presentes de diferentes maneiras na produção dos artistas.



Figura 10

O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?

Richard Hamilton

Colagem 26 x 25 cm -1956

No caso de Richard Hamilton, que é um dos ícones desse movimento, observamos na sua postura composicional uma característica peculiar para aquele instante. O artista seleciona imagens, naquela profusão de referências, que aparentemente não se relacionam entre si, e na composição elabora um instante, um momento, um lugar. Esta situação elabora uma condição intrigante, pois antecede a infinidade de imagens e situações fragmentadas que o artista atual enfrenta no processo de criação.

A discussão iniciada por Richard Hamilton, na década de 50 com a pop art, oferece elementos e uma postura que se aproxima das inquietações aqui

apresentadas, em relação à composição da imagem, a montagem fotográfica, a inserção de códigos e imagens que representam grupos e a colagem destes elementos no espaço virtualizado.

No trabalho de 1956 (Figura 10), *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* As preocupações, daquele tempo, estão representadas nas referências imagéticas dispostas na colagem. O consumo, tão discutido no período, representado pela justaposição de eletrodomésticos e de mobiliário. O culto ao corpo com o fisiculturista e a exposição da imagem pessoal com a mulher seminua, expondo os seios e um chapéu que parece um Abajur. Como mulher abajur, ou seja, uma mulher que aparece como um objeto. O homem expõe o corpo seminua. A postura revela a exibição deste físico pelo homem. De certa forma uma postura cênica elaborada para a valorização do corpo durante a execução do exercício.

Em um outro posicionamento o homem e a mulher apresentam a exposição da imagem e o culto ao corpo que também podem ser consumidos.

A colagem expressa o sentido da cultura cotidiana, as referências que foram ordenadas atingem as pessoas de diferentes maneiras e organiza as questões que emanam de um momento. Um sentido apontado pelo artista na sua produção. A postura da mulher e do homem está conectada com um tempo e apontam um estilo de vida nos diferentes objetos selecionados na colagem.

Na composição e na montagem, que pode ser desde o empilhar, organizar ou selecionar objetos, pessoas e lugares, para qualquer suporte, inclusive na fotografia, também podem ser aplicados os conceitos, dogmas, leis, e impressões pessoais daquilo que se apresenta como tema.

O real passa a ser manipulável e disponível de acordo com os interesses do autor. Imagens editadas são lançadas às redes de computadores

que absorvem essa manifestação. A observação e captação das manifestações do cotidiano e o interesse pela tecnologia no processo de criação são observadas por todo o percurso do fazer artístico.

Nas artes plásticas, as possibilidades de alteração estão vinculadas com o conhecimento técnico que define parâmetros de comparação do real como observaremos na proposta de Richard Hamilton. Mas no mundo virtual, os procedimentos transformaram o ato do reenquadramento ou de reorganização da imagem, em uma prática cotidiana.

Esta condição levanta uma questão sobre a importância de guardar uma imagem encontrada na internet e gerada por meios digitais. A postura do artista Les Krims vem de encontro com esta inquietação.

O relacionamento pessoal com o mundo real, passa pela criação da imagem montada virtualmente, e mesmo assim, muitas delas podem contar grandes histórias através de composições que se entrelaçam. E neste caso, a arte tem conseguido se apropriar das maneiras de produzir imagens com magnífica profundidade conceitual e técnica.

No trabalho de Les Krims as imagens são resultados das fotografias compostas de maneira a esbarrar na veracidade do sentido de realidade e da fantasia do universo imaginário, E podem tocar os sentidos e interferir na percepção do conceito de forma contundente.



Figura 11

A Marxist View; Madam Curious; Bark Art; Art Bark (for Art Park); a chinese Entertainment; Irving's Pens; Something to look at Spotting Upside Down; Hollig's Harshaps; and 4 lovely women posing

Les Krims

Colour photograph, gelatin-silver print - 45,5 x 57 cm – 1984

Entre humor e provocação Leslie Krims leva a fotografia ao ponto sutil, mas muito objetivo da crítica à sociedade com notável habilidade de destruir as bases da imaginação popular. Suas obras resultam em um desconforto visual e um humor negro, sinistro e cruel, articulando fantasias e realidades sentidas no nível individual e coletivo. A expressão e a representação da figura na fotografia busca denunciar os estereótipos da industrialização.

Neste contexto a produção do fotógrafo americano Les Krims, a partir da década de 70, é reconhecida como avanço na visão estética da fotografia e do

vídeo arte. O trabalho tem como objetivo a exposição das variáveis do cotidiano e as acumulações resultantes da investigação pessoal do artista que visa desmistificar os conjuntos de interpretações pré-determinadas em uma sociedade de consumo.

Fiel a esta aproximação entre a realidade e a imaginação encontrada na Pop Art, Krims produziu a partir de 1969 essas fotografias que chocam tanto por seus títulos, como por seus temas e títulos.

Na mente do autor estas fotografias são projeções de uma fantasia, ao contrário de uma representação da realidade. O corpo se torna objeto e se transforma em um ser dócil, figuras exibidas em sua cultura de massa. Um sonho ou uma visão por trás dos bastidores do American Way of Life. O modo de vida do americano, exposto em um emaranhado de referências.

No ambiente cotidiano construído ironicamente, os modelos muitas vezes nus e indiferentes, são colocados em um ambiente próximo da desordem. De certa forma, os acúmulos de objetos divididos entre os sonhos que seguem a vida de pessoas comuns mostram a fase mais importante em um universo selvagem e perturbador.

A fotografia apresentada (figura 11) acumula uma grande quantidade de itens que perturbam o observador, preservando as mulheres como principais protagonistas da cena, o que completa as contradições da vida cotidiana em um resultado visual muito provocador.

Criado em um mundo fictício e surreal, em um momento imerso no conflito visual da normalidade do cotidiano e inspirado no acúmulo de elementos e referências do entorno do artista, nas revistas ilustradas de propaganda e publicidade. Com uma atitude de extravagância e exagero a fotografia combina

pessoas comuns em seus afazeres cotidianos que estão envolvidas no universo de bens de consumo.

Imagens contam histórias, marcam um tempo, produzem conceitos e registram acontecimentos. No mundo virtual permanecemos na cena, mas os corpos não necessariamente participam do acontecimento presencialmente.

Na imagem em movimento em que os *frames* ilustram um enredo, somos desafiados a observar os acontecimentos na antecipação da complexidade percebida, com o intuito de resolver o enigma antes do fim da exibição.

Percorrer as imagens em busca de uma leitura que nos faça sentir participantes da composição apresentada exige um desafio pessoal que reflete o grau de conhecimento e curiosidade.

3.1. O Evento Multimídia do Live-Image

Outra referência na realização dos trabalhos artísticos que vem de encontro com as inquietações desta pesquisa foi o evento Multimídia do live-image. Recentemente em nossa história tecnológica vem se popularizando como instrumento de linguagem bem sucedida no campo do vídeo digital e desvelando novos rumos nas artes visuais.

Diferentemente do videoarte que se originou da investigação dos recursos tecnológicos da captação da imagem e mais recentemente das soluções possibilitadas pelo computador.

Para o estudo formal das perceptivas de interpretação da imagem, o Live-Image resulta da democratização dos meios de fabricação e manipulação dos recursos digitais de produção de som e imagem.

Levados ao público como elemento de potencialização do evento promovido pela união de diversas mídias digitais e analógicas e do trabalho simultâneo de artistas de várias linguagens.

Com foco nas experimentações de meios e linguagens para a composição de imagens ao vivo o Live-Image explora novas ferramentas que abrem espaço para o encontro entre a música, vídeo, artes plásticas e performances, com uma estética audiovisual que se iniciou na década de 1980.

O espetáculo de cor, som, imagem, dança ação e até a palavra em sua forma escrita e oral são elementos que levam o observador a uma imersão no universo imaginário do organizador das informações.

Em um sistema controlado por computadores, interpretam e processam estes sinais que os aparelhos estão recebendo e devolvendo como show das linguagens utilizadas pelas artes.

Neste trabalho, o exemplo do live-image abordado dentro de uma característica processual de formação de um produto imagético consumido imediatamente por um público espectador.

A questão da participação do público insere nesta relação do tempo vivido e mediado entre acontecimento real, apropriação e intervenção nas imagens captadas ao longo da exibição do trabalho fundamental para o seu sentido.

O próprio trabalho ao mesmo tempo em que gera crítica e reflexão, abre outras possibilidades de leitura, além de poder discutir e experimentar novas plataformas de difusão da arte contemporânea. Também observamos neste processo de construção do trabalho outras articulações da imagem, do público e

das questões tecnológicas da elaboração do Live-Image que apresenta os potenciais técnicos e poéticos do videoclipe e a leitura de alguns desdobramentos.

A reflexão do significado do evento do Live-Image resgata conceitualmente com Arlindo Machado a discussão da redefinição do videoclipe e aponta as possibilidades estilísticas do audiovisual.

As anamorfoses e dissoluções de figuras, os imbricamentos de imagens através do chromakey, a inserção de textos escritos ou falados, os efeitos de edição ou de collage, os jogos das metáforas e das metonímias não são meros artifícios de valor decorativo; eles constituem, antes, os elementos de articulação do vídeo enquanto sistema de expressão. As regras dessa articulação cada realizador a inventa, com base em seus próprios critérios de comunicação e funcionalidade. O que importa, porém, é extrair daí a conclusão de que o vídeo, dentre todas as artes figurativas, é a que menos manifesta vocação para o documento ou para o "realismo" fotográfico, impondo-se em contrapartida, como intervenção gráfica, conceitual ou, quizerem, "escritural", é uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão. (MACHADO, 1992/1993, p. 17)

De fato, a problemática da midiaticização da arte digital é o diferencial na polêmica aceitação do Live-Image como peça de arte que possibilitou uma maior liberdade de criação para a produção do trabalho artístico.

A mixagem de sons e imagens somente seria possível antes destes avanços tecnológicos através de um profundo conhecimento das técnicas de produção analógicas. Com a liberdade de manipulação desta informação na geração de experimentos de áudio visuais aumenta a perspectiva da seleção do fator primordial da composição que gera uma imagem que está sendo exibida em tempo real.

O conhecimento da manipulação de equipamentos de hardware e os vários programas de software formam ferramentas perfeitas para o exercício livre

das diversas possibilidades da criação substancial da arte digital ou do tratamento visual. Para o universo do artista o objetivo é proporcionar uma diversidade de possibilidades na produção audio visual abordando os aspectos tecnológicos de produção.

A partir do desenvolvimento de novas tecnologias em hardware e software, e sua apropriação na criação das atuais videoperformances o sistema MIDI que foi criado em 1983, ampliou as alternativas de produção com base na tecnologia do som e imagem.

Este sistema consiste em um protocolo para gravação e reprodução de músicas em sintetizadores digitais, um sistema de troca de informações muito simples, e aceito por uma grande diversidade de placas de som digitais para computador, e que fascina usuários e permite as mais diversas aplicações.

Para isso, são utilizados recursos que interferem no tempo e no ritmo das imagens e instrumentos geradores de arquivos MIDI (Musical Instruments Digital Interface).

Um conjunto de mensagens para tocar instrumentos musicais que utilizam os recursos do computador para composições de som e imagem, em um estilo livre, denominado “rabiscar sobre batidas”.

O artista responsável pelas mixagens de imagens a partir de um efeito controlado e que se desenvolve no tempo e no ritmo, exibindo em telas de projeção desenhos de figuras pré-gravadas ou capturadas no momento da apresentação.

Um set audiovisual, misturando bases sonoras próprias com remixes de cinema, TV e imagens de autoria são preparadas em um palco para a

apresentação quase como um espetáculo. No palco, a mescla de vídeo, teatro e música criam um território híbrido para a videoperformance.

A desterritorialização do campo das mídias digitais promove o acesso multi colaborativo, e descentraliza a autoria do produto exibido, automatiza metodologias de representação, antes, promovidas pelo percurso do reconhecimento da percepção do desenvolvimento dos processos de criação.

Como trabalho em processo, sua significação sofre modificações no circuito das artes contemporâneas. Partindo de critérios que posicionem o Live-Image e sua atuação permanentemente em alteração, estabeleceremos a relação do espaço virtual e do espaço real como meio de difusão de percepções da relação do indivíduo com a ação, assim podemos refletir sobre as dinâmicas de visibilidade que operam esta produção.

A imagem do vídeo vem determinar uma mudança fundamental na forma de percepção e encontra cada vez mais no aparato digital o referente da produção. Situação em que o autor deixa de ser o centro da expressão e passa a ocupar, em muitos casos, um papel de regente da produção.

Seja através do tratamento de imagens filmadas, vídeo gravadas ou pela digitalização direta pelo computador, o artista se coloca num horizonte de possibilidades entre as quais está à própria materialidade do meio.

A realidade passa a se constituir de imagens que surgem entre a relação com os meios audiovisuais e o público das ruas, das mostras, festivais de arte eletrônica e na dinâmica da expressão do cotidiano.

3.2. Reflexão Três: A aplicação da imagem info-midiática na formação de conceito.

A mídia não cessa de transformar o mundo em imagem, multiplicando-o numa fantasmagoria de jogos de espelhos: essas imagens, freqüentemente, são desprovidas da necessidade interna que deveria caracterizar toda imagem, ao mesmo tempo em que é forma e significado, impondo atenção e sentidos virtuais. (CALVINO, 1989 p. 100).

Nesta perspectiva individualizada do ser, as imagens que são referências para um indivíduo, não o são para outro, e que desta forma a veiculação de imagens por um meio aberto e virtual não podem garantir a veracidade da relação.

Imaginemos isso de forma mundial, milhares de imagens por segundo circulando sobre o que estamos pensando ou o que queremos que se pense. Do plano individual para formação de conceito em um lugar desterritorializado que pronuncia opiniões de contribuintes que são localizados na internet. Automático e prático.

Na Web usando um sistema de pesquisa, estes sites se multiplicam uns usando “links” de outros em uma grande comunidade de busca da busca. Pessoas, grupos, comunidades, empresas, todos misturados e devidamente separados pelo buscador on-line.

O sistema regulamenta isso, de forma extraoficial no plano do projeto. Que foi programado por um ou alguns grupos, uns diferentes dos outros, e de culturas diferentes, responsáveis ou não, mas tentam controlar o conjunto de informações.

Neste ir e vir das imagens ninguém controla nada, somos presa e predador, somos críticos e políticos, somos religião e sexo.

O mundo está coberto de imagens que nos chegam dos mais longínquos lugares, em múltiplas linguagens e repletas de informações. Neste ambiente percebe-se que a influências da mídia informatizada possui, indefinidamente, diferentes campos que envolvem tanto a tecnologia atual, quanto a passada.

Chegamos à era da informação ao mesmo tempo em que novas descobertas da história da humanidade são reveladas utilizando-se de conhecimentos científicos contemporâneos baseados em novas tecnologias de exploração e pesquisa.

Nas últimas duas décadas as ideias de aproximação e o avanço da informação causaram diversas convergências e divergências para o florescimento de uma cultura da imagem descartável. Com uma avalanche de informações uma vez que, o uso do computador possibilitou diferentes processos de apreensão do conhecimento, principalmente com o advento da informática, o ato de pensar informação entrou em suspense com o futuro ligado a idéia de um corpo virtualizado e da comunicação no universo cibernético. “ A estética da cultura de massa impensável sem a mídia eletrônica, reduziu a comunicação ao consumo e ao virtual e o ritual ao espetáculo, operando a virtualização do corpo” (CONTRERA, 2002, p.59)

Aliadas às novas tecnologias do conhecimento humano, e passando por transformações de função social, a redefinição dos valores e necessidades da sociedade, as relações reflexivas entre tecnologia e a sociedade abordaram a fundamentação de habilidades e conhecimentos específicos.

A procura do estabelecimento de parâmetros de comparação do lugar em que estamos com o de onde viemos e para onde vamos é nossa maior duvida

ancestral. Este fato perturbador que move a humanidade tem reflexos em todo o percurso da história do homem.

Entender as formas de percepção de espaço e tempo como elementos de apreciação do mundo que nos rodeia, pode levar a reflexões quanto às possibilidades de análises sintáticas do objeto material.

Como entidades identificáveis, símbolos de representação da compreensão humana, como códigos normativos incorporados e normatizados dentro de padrões estabelecidos e aceitos como regra. Objetos, símbolos e sinais apresentam-se como imagens ao consciente, mas perpetuam seus valores no inconsciente.

Através do vazio deixado entre a concordância e o desconhecimento, a falta de uma percepção mais apurada impulsiona a aceitação da imagem recebida como sendo prova da existência do objeto, mesmo que ele não exista verdadeiramente.

Sendo assim, podemos tentar uma abordagem mais ampla quanto à utilização da imagem como meio de comunicação e formação de conceito, mesmo que ainda não nos aventuremos a um caminho muito distante dos objetivos plásticos deste trabalho.

A possibilidade ocorrida com a proliferação do meio digital transformou um planeta em uma grande colmeia eletrônica e o tempo em pulsos eletroeletrônicos, medindo nosso grau de interação com a quantidade de *links* acessados, *sites* visitados da *web* e mensagens recebidas. Somos bombardeados de informação e imagens a cada *navegação* na rede.

A imagem info-midiática da contemporaneidade em sua maioria configura-se com elemento de visualização rápida mesmo que tenha alguma

propriedade de contemplação. Símbolos de uma ideia, objetos convertidos em imagens são apresentados como representação midiática entre quem lança e quem recebe uma reprodução gráfica.

Alegoria da expressão de uma ideia sob forma figurada do desejo de comunicação, a imagem pode ser o elemento de aproximação do assunto ao interprete. É o recurso de conexão do fato ao processo mental de compreensão na dinâmica da vida.

O processo de incorporação do fato passa necessariamente pela imagem, seja ela física ou mental, ela é resultado da construção da consciência sobre o que é realidade.

A consciência reflete a individualidade do ser humano em relação ao seu juízo. Consequentemente as percepções, pensamentos e lembranças, sensações e emoções são integrados e agrupados ao seu tempo presente. O objeto como objeto não pode ser incorporado e precisa ser codificado para ser entendido e absorvido pela mente.

Cabe aqui salientar que imagens veiculadas por meio das redes e de sistemas de dados interativos como a Internet e outras redes telemáticas, visam um entrelaçamento de relações informativas existentes entre a mídia e a percepção prática, cabendo verossimilhança interpretativa na relação das características disponíveis.

É a ausência de estruturação rígida da imagem que cria essa “falta de comunicação”, falta essa que se pode constatar facilmente, por exemplo, quando se pede a várias pessoas para comentarem a mesma imagem, o que torna caduca a noção semiológica de código.(DARBON, 2005, p, 102).

A afirmação que o autor faz para o entendimento do universo de códigos pode ser incisiva para o campo da pesquisa científica, mas traduz seu

entendimento sobre a percepção do observador, e como elemento distinto das formulas conceituais, teóricas e metodológicas, afirmando assim a relatividade no decorrer da recepção da imagem.

Quando se faz fotografia artística, ou pintura, não representa incômodo – até isso faz parte do jogo – o fato de o receptor atribuir todas as significações que quer aquilo que está vendo: mergulhamos nesse momento, no domínio da subjetividade e da sensibilidade, não no do discurso racional (IDEM p, 102).

A interpretação é plenamente discutível, mas sabemos que a indução pode ser um jogo de interpretações, e nele deposito grande interesse para exploração dos conceitos de composição imagética, já que nele estão as maiores dúvidas com relação às verdades que a rigor podem ser usadas por um emissor como se nelas existisse alguma veracidade.

Desta forma, a preocupação com a negligencia a nós mesmos, por não filtrarmos a informação e consentimos sem questionamentos a perpetuação da imagem como representante concreto do fato.

A flexibilidade da informação pode ser capaz de gerar novos símbolos a cada momento, e sua mutação ocorre de acordo com os padrões construtivos de cada contingente humano, culturalmente organizado dentro de formas divergentes e padrões culturais e cognitivos.

Imagens que podem causar horror para determinado grupo sociocultural podem ser elementos de excitação para outros, e certamente irão encontrar leituras distintas por todo o mundo.

Na contemporaneidade, a informática acaba gerando uma maior circulação de ideias que nos convidam a abordar as mudanças de convivência com a participação no universo tecnológico, transformando o mundo e passando pela explosão da mídia e das redes.

A mobilidade espacial das chamadas tecnologias móveis nos conecta em tempo real aos acontecimentos e muda a percepção dos fatos e a maneira de ver e sentir o mundo na sociedade informatizada.

Porém, desconsideramos a constituição da representação como uma elaboração pensada por um ser de formação sociocultural que provido de um equipamento de captura de imagem enquadra o mundo, em um recorte de tempo e espaço.

A produção da obra fotográfica diz respeito ao conjunto dos mecanismos internos do processo de construção da representação, concebido conforme certa intenção, construído e materializado cultural, estética/ideológica e tecnicamente, de acordo com a visão particular de mundo do fotógrafo (KOSSOI, 2000, p 42).

Da mesma forma que um momento pode ser registrado por uma câmera, outro momento pode ser selecionado dentro da mesma cena. Tudo acontece ao mesmo tempo, porém o enquadramento desejado pode mudar completamente a percepção do fato, mudando ou inibindo a dialética com a possibilidade do reenquadramento.

A manipulação da imagem através da seleção e composição em muitos casos torna-se um recurso comum dentro da história e tem sido usada com maior eficiência, graças às novas tecnologias de captura, produção e veiculação.

Leitores destas imagens, pessoas com suas próprias bagagens e referências, em uma constante recriação e atualização do fluxo de comunicação, desconectam-se da realidade cotidiana podendo ser levadas até a interpretação maquiada da compreensão dos sentidos básicos de sobrevivência,... não existe um real absolutamente verdadeiro, mas sim realidades interpretáveis, expressas pelas mediações dos signos e que são pensadas como tal (KOSSOY, 2000, p. 38)

A discussão quanto ao fato da imagem ser em parte, formadora do mundo e por elas identificarmos acontecimentos que necessariamente não tem limites geográficos.

O objeto físico a ser decifrado não passa de um sistema de códigos e regras de um conjunto de significação, isto, vetoriza a metodologia de pesquisa e organiza a problemática da linguagem, mas não protege os processos de individuação.

O desvelamento de problemas e a necessidade de reviver o que não foi vivido de fato, mas de certa forma sentido, torna-se um ponto de busca na pesquisa deste trabalho a ser abordado quando se fala de informação midiática através da imagem.

A aquisição de um conhecimento só se dá pela vivência e a apreensão. Uma ciência, como referência geralmente colocada, se baseia em dados reais e pragmáticos. Mas os sentidos não se satisfazem tão simplesmente.

A ideia de que as formulações de questões ligadas à interpretação da imagem precisam de conceitos observados com referências correspondem as leituras dos fatos.

As hipóteses dos conceitos preestabelecidos da imagem provocam questões relativas ao recorte aqui proporcionado e fornecem informações perceptivas de reconhecimento pré-estabelecido por códigos acordados.

Estas passagens exigem certo conhecimento de parâmetros de comparação no estabelecimento de transmissão da informação formulado no momento da concepção da imagem.

A compreensão destas questões pode ser caracterizada sobre tudo por estruturas de reconhecimento, mas mesmo que o interprete não tenha esse conhecimento ele será habilitado a distinguir similaridades que podem ser observadas através dos mesmos termos de reflexão.

O mundo virtual tem sido regido por políticas de privacidade e relacionamentos que muitas vezes não têm um controle efetivo sobre o que é permitido ou divulgado através do processamento e transmissão de informação.

A ciência e o estudo dos métodos e modos de informação não se manifestam apenas pelo fato da existência de um computador, mas sim pela necessidade do homem de propagar seus ideais.

Desejamos viver além da vida, desejamos viver no mundo do sem vida, mergulhar na imaginação literalmente descrita e nos conectar a ilusão dos sentidos, este pode ser o propósito de tanto bombardeio de imagens envolventes e que furtivamente nos deixamos levar.

Navegantes, com espírito de exploradores somos colecionadores de relíquias que vão ao encontro do sonho desejado esteja ele onde estiver, mesmo que fisicamente, não passe da tela de um monitor.

Capítulo 4

Desdobramentos

4.1. Vídeo performance - CONFLITOS

A vivência teórica impulsionou a produção para realizações que discutissem o bombardeamento contínuo de referências e sua captação. Os diferentes conteúdos e variações deste desafio técnico expõem uma vontade de transitar pelos diversos processos, aqui, trato os elementos compositivos do vídeo e nas performances que levam a interação com o indivíduo tanto virtualmente como presencialmente.

CONFLITOS: Foi baseado no conteúdo de 3 peças de William Shakespeare selecionadas durante análise da narrativa cinematográfica de conteúdo e linguagem baseada na obra do autor, e na linguagem Teatral contemporânea aplicada ao cinema, e foi realizado durante a disciplina AT007 Laboratório III - "Experimentações: A obra de Shakespeare integrando artes visuais, artes cênicas e performance". Ministradas pelos professores Prof.Dr.: Ernesto Giovanni Boccara, Prof.Dra.: Elisabeth Bauch Zimmermann, Prof.Ms. Participante: Ronaldo Marin.

As questões Shakespearianas puderam ser levadas a reflexões em sala e fora dela. Relações cotidianas começam a ser tratadas dentro do espectro de visão de William Shakespeare, mostrando que a obra do autor pode ser aplicada na vida do homem contemporâneo.

CONFLITOS DE AMOR, DE FÉ E DE GUERRA

SEQÜENCIA DE ACONTECIMENTOS: *Baseado nos filmes:*

Othello

Diretor: Oliver Parker 1995

Hamlet

Diretor: Michael Almereyda 2000

Macbeth

Diretor: Roman Polanski 1971

Este vídeo performance discute os conflitos existentes entre a reflexão teórica e a elaboração de um labirinto de situações imagéticas por meio de videografia. Para tanto, observamos na produção de William Shakespeare as inquietudes internas que são expostas em diversos momentos do percurso dos indivíduos quando enfrentam uma determinada situação que, muitas vezes, transformam um indivíduo ou revela outras facetas de sua postura ou expõe suas emoções.

A leitura de William Shakespeare explicita a atualidade da sua abordagem e da sua produção no que se refere, entre outras coisas, às relações humanas. O imaginário absorve muito das situações apontadas por William Shakespeare na sua obra, pois vivemos um cotidiano intenso de confrontos e revelações que surgem da condição humana, questionada por Shakespeare, no labirinto de sentimentos e de significados dos personagens.

Para este trabalho, idealizei a figura de um pintor que interage com o vídeo apresentado. Sobrepondo a projeção do vídeo a uma tela de pintura, o artista pinta a imagem que projetada, se autera ao longo do vídeo.

A interação do artista/performer presencialmente com o vídeo se dá com os questionamentos existentes na sequência das imagens construídas a partir de trechos da obra de Shakespeare, transformam a problemática em influência no seu comportamento. Os trechos dos textos de Shakespeare são alinhados de forma a provocar uma argumentação sobre três elementos destacados na pesquisa sobre os textos de produção de suas peças.

O confronto entre a projeção das imagens e o performer indica as situações internas e avassaladoras que os indivíduos enfrentam no seu cotidiano de relacionamentos. A relação do performer com o vídeo está centrada nas dúvidas e incertezas que transtornam a consciência do indivíduo. A confusão estabelecida com a definição da atitude a ser tomada, de qual seria a melhor decisão.

Símbolos de uma ideia, os conflitos convertidos em imagens são apresentados como representação midiática entre quem lança e o performer que recebe a mensagem. Apólogo da expressão de uma ideia sob forma figurada do desejo de comunicação, o vídeo como elemento de aproximação do assunto ao performer.

A Junção do vídeo e do performer resultam nos recursos de conexão do fato ao processo de compreensão da dinâmica da vida, ou ainda, a ilusão do cotidiano observado nos fragmentos da obra de William Shakespeare. Na colagem de fatos, aqui apresentados como sequência temática que trata da condição humana e da problemática observada no amor, na fé e na guerra, e que estão permeadas pela morte.

O interesse da produção está na abordagem temática que pode estar relacionada a um tempo e espaço virtual, ou mesmo em uma discussão atemporal como percebemos no trabalho de William Shakespeare.

Em *Otello*, o personagem acredita ser traído e apresenta na sua fraqueza e no desenrolar da trama o conflito que desencadeia o percurso do amor, da traição e da morte. Como o próprio Shakespeare coloca “Por que será que o amor que tem tão terno aspecto, quando o experimentamos converte-se em tirânico e brutal” (SHAKESPERARE, 1603).

Desvelar os conflitos internos que são revividos nas proposições estéticas pode estimular os sentidos por meio das imagens sequenciais e questionar as incertezas e confrontos existentes no cotidiano, despertando muitas vezes, atitudes inesperadas do ser que vivência a situação.

Shakespeare sugere em suas obras que tinha fé de algum tipo, de alguma forma destaca a existência de uma pós-vida em seus trabalhos, como o retorno do espírito do pai de Hamlet e quando Desdemona pronuncia sua última frase mesmo após sua morte.

Seguramente não era uma fé voltada aos padrões da Igreja Católica ou a Igreja da Inglaterra. O palco era sua igreja, o teatro sua religião e nele concentrava todo seu esforço para compreensão e discussão do tema.

Nesta performance, o conflito tem sua passagem para as questões que envolvem a guerra quando o personagem do pintor é submetido a ação de natureza básica de sobrevivência e se vê defronte a uma desordem como entre os personagens Hamlet e Polonius.

Dentro desta perspectiva novas considerações são postas em discussão e as teorias conspiratórias são encontradas no texto de Macbeth.

Em *Conflitos*, propomos na sequência de imagens uma explicitação das questões internas que continuamente afloram no cotidiano e no percurso dos

indivíduos. A apropriação de alguns trechos de Otello, Hamlet e Macbeth propõem um possível diálogo com o autor.

O intérprete provoca o artista que desenvolve a performance que consequentemente materializa as ações em reação. O vídeo utiliza as colocações de Shakespeare e interage tanto com imagens que simbolizam conflitos contemporâneos e com o performer que está aparentemente externo aos fatos. Ele reage corporalmente aos conflitos que não tem respostas, mas que são perguntas infundáveis e avassaladoras.

O performer está de branco e diante do vídeo com uma tela também em branco. Quando inicia o vídeo o performer pinta a tela, inicialmente com um pincel, em uma ação cautelosa, pensativa e tradicional de um pintor.

Gradativamente, ele reage com mais tensão e os seus gestos se tornam mais agressivos e o pincel abandonado, neste momento, passa a utilizar uma espátula que lhe dá velocidade, e em seguida são as mãos que tomam conta da ação.

Em uma ação descontrolada com as situações apresentadas no vídeo, a apresentação chega ao ponto máximo com a explosão de sentimento e energia na interação com a finalização das imagens. Neste momento, o performer vira-se para o público e com as mãos sujas de tinta, se limpa em seu próprio peito.

O corpo que em seus movimentos explicitou as tensões simboliza o desgaste cotidiano de um ser em conexão com o mundo e ao mesmo tempo com confrontos internos. A ação responde a interação do performer com os conflitos e revela na atitude a ausência de resposta, mais um desgaste oriundo do conflito contínuo.

Vídeo: CONFLITOS

Duração: 7m30s

Criação e Direção: Edílson Ferri

Música: Session – do filme MATRIX e Teahouse – do filme MATRIX

Interpretação: Joca Carvalho

Câmera: Edílson Ferri

Montagem: Edílson Ferri

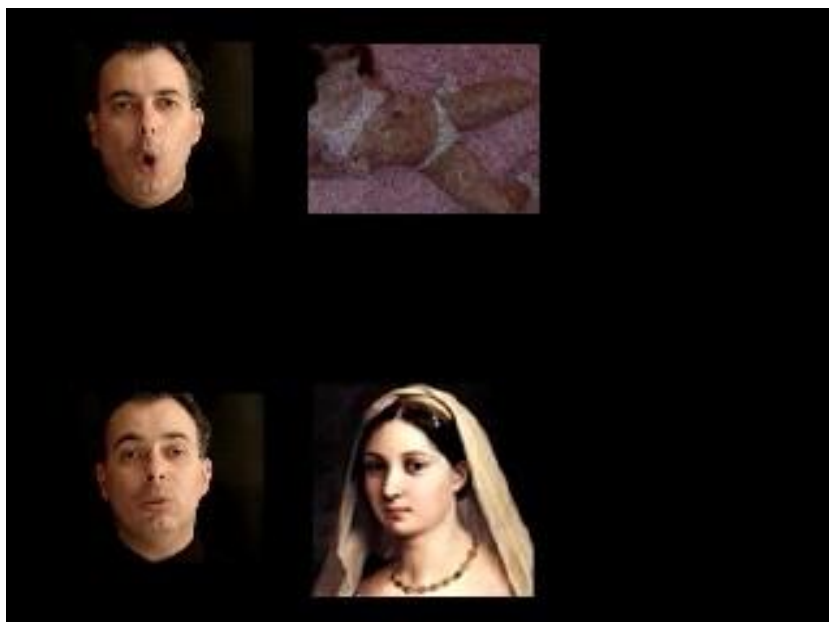


Figura 12
Frame do vídeo CONFLITOS
Montagem e tratamento digital



Figura 13
Frame do vídeo CONFLITOS
Montagem e tratamento digital



Figura 14
Frame do vídeo CONFLITOS
Montagem e tratamento digital

4.2. Vídeo - Das Triadische Urbe

O teatro que deve ser a imagem do nosso tempo e talvez a forma de arte, mas peculiarmente condicionada por ele, não pode ignorar os signos [abstração, mecanização e “as novas potencialidades da tecnologia e invenção que podemos usar juntas para criar novas hipóteses e que assim podem engendrar, ou ao menos prometer, ousadas fantasias”] (Oskar Schlemmer, diário, maio de 1929).

A proposta de Recodificar o Ballet Triádico da Bauhaus⁴ visa discutir questões conceituais que apontam a apropriação da construção plástica do artista Oskar Schlemmer como fenômeno no ambiente contemporâneo em que infinitas e diversas manifestações circulam e mantêm um diálogo na atualidade.

A utilização da imagem em movimento propõe explicitar a postura deste artista ao realizar um processo de contínua experimentação, em que cada resultado obtido pode transformar o trabalho ou até promover, como neste caso, a recodificação para outra presença plástica.

O direcionamento deste trabalho aconteceu com a reflexão das alternativas de pesquisa das novas mídias e de seus aplicativos. O ballet, aqui,

lxxxiii_____

⁴ A partir de um trabalho laboratorial em desenvolvimento no Centro universitário SENAC em convenio com a Pós Graduação em Artes da Unicamp e coordenado pelos professores Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara e Profa. Dr. Agda Regina de Carvalho, foram pesquisados no ano de 2008 processos de produção dos figurinos do Ballet Triadico de Oskar Schlemmer para a reconstituição do espetáculo da década de 20 do século passado. No processo reconhecemos diversos pontos de confluência entre a estrutura do espetáculo e as possibilidades de uma nova leitura dentro de moldes apropriados nas novas tecnologias. Sendo assim começamos a desenvolver um projeto de vídeo onde as imagens são geradas a partir dos figurinos e gravadas em estúdio e em partes capturadas nas ruas da cidade de São Paulo. O objetivo é utilizar os códigos formais de Schlemmer e converte-los em imagens contemporâneas que reflitam o caos de uma grande metrópole. O resultado prático dependerá dos recursos técnicos e de programação que serão conseguidos durante a execução da pesquisa.

visto como composição plástica na visão dos denominados aparelhos das novas tecnologias.

Assim como o emprego da manipulação de recursos digitais de produção de som e imagem busca-se um elemento de potencialização do significado da imagem e da experimentação plástica promovido pela união do vídeo e das mídias digitais.

As investigações dos recursos tecnológicos do computador para o estudo das possibilidades formais e perceptivas de interpretação da imagem ocasionam a transformação de inúmeras possibilidades de inter-relacionamento. E articula a música, a fotografia, a cor, a luz, a cenografia e potencializam a locação ao apropriar-se da arquitetura para a execução deste vídeo.

Ao retomar Walter Benjamin para quem a xilogravura foi o começo do desenvolvimento de uma reprodução técnica, ou seja, uma iminência que seria depois afirmada pela litografia e mais tarde pela fotografia. (BENJAMIM, 2000, p. 12-13).

Neste percurso, o cinema, o vídeo e as ações da manipulação da imagem na contemporaneidade são parte desta evolução técnica. Desta forma, inerente a ligação entre imagem em movimento e reprodutibilidade técnica, na montagem e na programação das cenas e imagens.

A recodificação do Ballet Triádico trabalha as diferentes conexões de linguagens e técnicas que em um momento anterior ao advento da alta tecnologia eram proporcionadas por um contato físico dentro dos padrões da produção artística da época.

Várias são as formas de recodificação. A transferência de um sistema de pensamento para outro, de um campo do saber para outro, é um dos mais importantes, instigantes e frutíferos métodos heurísticos. Na recodificação, parte-se de algo já codificado; o método consiste em recodificar algo já criado e composto por isso mesmo a noção de meta criação (criação a partir de) ou representação da representação; equivale à linguagem e suas mudanças com a decorrente transformação. (PLAZA; TAVARES, 1998, p.195)

A crescente utilização dos meios analógicos possibilita hoje uma imersão proporcionada por uma série de capacidades de expor ideias por meio de linguagens diversas no mundo digital. Estas conexões não apresentavam um diálogo aparentemente claro da diversidade de prováveis ações integradas e que nesta manifestação da atuação tecnológica aplica-se à arte e compõe a distinção deste trabalho.

Schlemmer explorava a situação do corpo humano neste espaço defendendo a ideia de que os movimentos e “a medida do ser humano, relacionada com a medida do meio ambiente, serve de introdução à instalação do *modus vivendi*” (Oskar Schlemmer, diário 03.11.1928)

O Ballet Triádico de Oskar Schlemmer desenvolvido na Bauhaus na década de 20, um marco para o estudo do corpo e suas possibilidades de exploração do movimento e da ocupação do espaço, pois são experimentações que antecipam algumas das propostas que acontecerão durante o século XX. Além do que esta obra investiga cor, forma, luz e espaço na produção dos figurinos e do cenário utilizados no espetáculo, ou seja, uma arte total como propunha a Bauhaus.

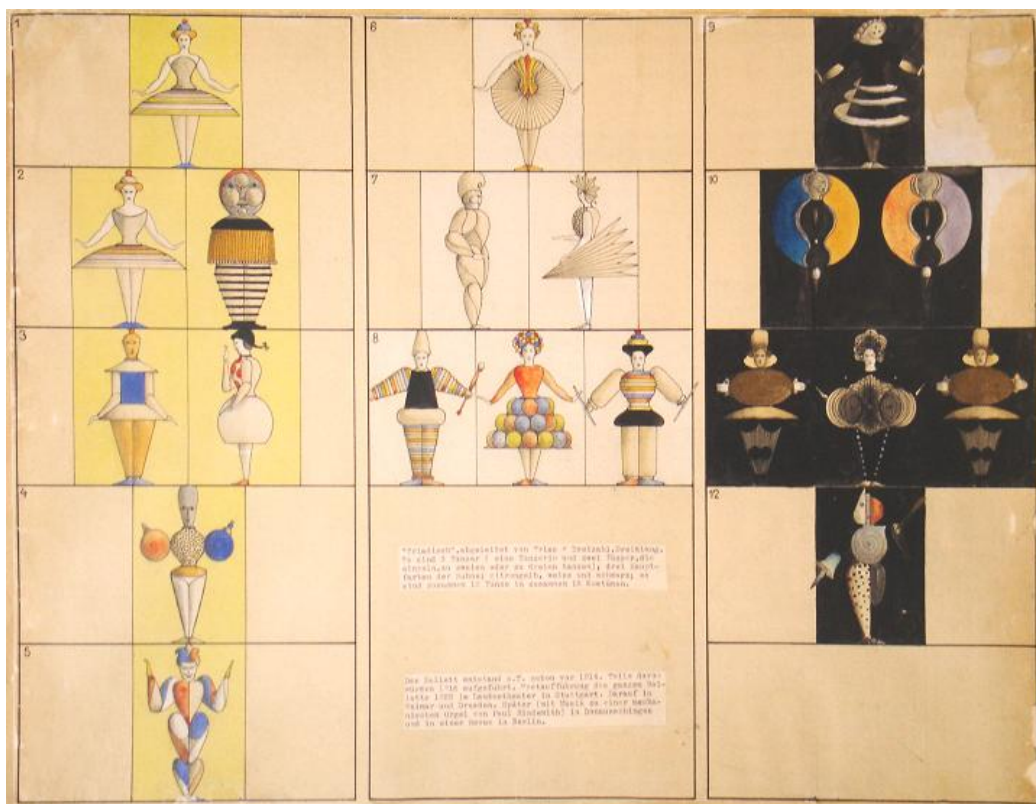


Figura 15

Triadisches Ballett (Ballet Triadico)

Oskar Schlemmer

Figurinos 1922

Por que o balet triádico? Porque o três é um número eminentemente dominante, no qual o eu unitário e o seu oposto dualista são superados, começando então o coletivo. Depois dele vem o cinco, depois o sete, e assim por diante. O balé deve ser entendido como uma dança da tríade, a troca do um, com o dois, com o três. Uma bailarina e dois bailarinos: doze danças e dezoito trajes. Mais além, a tríade é: forma, cor, espaço; as três dimensões do espaço: altura, profundidade e largura. As formas fundamentais: esfera, cubo e pirâmide; as cores fundamentais: vermelho, azul e amarelo. A tríade de dança, traje e música. (SCHLEMMER, 1977)

Neste trabalho o questionamento da plasticidade novamente repensado com a utilização da tecnologia evidenciando o significado dos elementos básicos

da construção plástica como as tríades buscando a recodificação da proposta de Schlemmer.

O Ballet Triádico de Schlemmer acontece com a interação dos bailarinos com o figurino e com o espaço cênico. A construção dos movimentos ocorre com a leitura do corpo, do figurino e da compreensão deste corpo figurino em ação. A vivência e a percepção elaboram o trabalho, os tempos da ação no espaço e a leitura da música formam o ballet, e estabelecem conexões com os sentidos do corpo.

Com o vídeo, a imagem em movimento atribui outro espaço plástico de experimentação, de compreensão dos sentidos e de interação com a possibilidade das novas tecnologias.

Oskar Schlemmer apresenta uma obra que permite uma infinidade de articulações, pois seus questionamentos estão conectados com uma visão estética do trabalho em construção. Neste caso, a recodificação do trabalho permite a modificação e a interação com as imagens que se apropriam do ballet e que estão dialogando com o corpo, no espaço urbano.

Esta discussão também está pautada na observação do espetáculo formatado no cotidiano, na mescla de situações e referências visuais e sonoras que convivemos continuamente.

O espetáculo, aqui, está no cruzamento das possibilidades técnicas e estéticas que participam deste evento que inserem nesta relação do tempo vivido e mediado entre o acontecimento real e a apropriação na intervenção das imagens captadas.

Como aponta Guy Debord “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”

(DEBORD, 1997, p.7). Desta maneira o espetáculo está no entendimento do conjunto do espetáculo e nas situações que estão participando de sua produção.

“O espetáculo, compreendido na sua totalidade, é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Ele não é um suplemento ao mundo real, a sua decoração readicionada. É o coração da irrealidade da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares, informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos, o espetáculo constitui o modelo presente da vida socialmente dominante.” (idem, 1997, p.8).

Dividido em partes que nomeei como cenas da realidade virtual e que podem ser caracterizadas como colagem de imagens captadas do cotidiano da cidade. Em determinado momento os populares que passam pela calçada são levados a olhar diretamente na direção da câmera, e neste instante, são selecionados e recebem uma das máscaras do figurino do Ballet Triadico.

No Ballet de Oskar Schlemmer as máscaras evitam o reconhecimento do bailarino. Na composição do vídeo as máscaras são inseridas impedindo a identificação do indivíduo no cotidiano. Estas figuras se misturam em um ambiente urbano com fragmentos de arquitetura. Aparições de retângulos e quadrados definem o contraste de cor e de sombra e luz ao longo das cenas. E também acrescentam um ritmo com esta movimentação na estrutura compositiva.

Os efeitos sonoros digitais são compostos por meio de mixers e gravações de sons captados na convivência cotidiana dos dispositivos de atendimento eletrônicos. As sobreposições e variações sonoras procuram representar também o acúmulo dos ruídos potencializam a percepção da imagem em movimento.

Na elaboração do vídeo algumas imagens foram diretamente capturadas na rua por mim. Na busca urbana, em determinado momento, os indivíduos que passam por uma calçada qualquer da cidade são levados a olhar

em direção a câmera, e quando fotografados, recebem no vídeo uma máscara do figurino do Ballet Triadico. Os indivíduos permanecem sem identificação como no Ballet de Schlemmer.

A necessidade de expansão do espetáculo torna sua ocupação expressa em ações e comportamentos, exploradas em uma narrativa de discursos reproduzidos em várias tomadas de registro videográficos sobrepostas na composição do vídeo. Como em uma sinopse, tomo como referência um depoimento de Schlemmer, descrito em seu diário, para então transformá-lo em um script do vídeo.

O palco, como lugar de acontecimentos temporais, oferece o movimento da forma e da cor; inicialmente na sua manifestação primária, como formas individuais em movimento, coloridas ou não, lineares, em superfícies ou plásticas. Ao mesmo tempo, o próprio espaço estaria em movimento devido às construções arquitetônicas transformáveis. Um tal jogo caleidoscópico — variável até o infinito, ordenado em uma evolução, obedecendo a leis pré-estabelecidas — constituiria, em teoria, o palco da apresentação absoluta. O homem, que tem uma alma, seria excluído do campo visual deste organismo mecânico. Ele permaneceria nos comandos centrais tal como um maquinista perfeito, de onde ele regeria o espetáculo férreo para os olhos (SCHLEMMER, 1977).

Cena da realidade virtual

LAYOUT	PROGRAMAÇÃO	DINAMICA
O palco, como lugar de acontecimentos temporais,	oferece o movimento da forma e da cor;	inicialmente na sua manifestação primária, como formas individuais em movimento, coloridas ou não, lineares, em superfícies ou plásticas.
o próprio espaço estaria em movimento	devido às construções arquitetônicas transformáveis	Ao mesmo tempo
Um tal jogo caleidoscópico	variável até o infinito, ordenado em uma evolução, obedecendo a leis pré-estabelecidas,	constituiria, em teoria, o palco da apresentação absoluta.
O homem, que tem uma alma, seria excluído do campo visual deste organismo mecânico.	de onde ele regeria o espetáculo férreo para os olhos.	Ele permaneceria nos comandos centrais, tal como um maquinista perfeito,

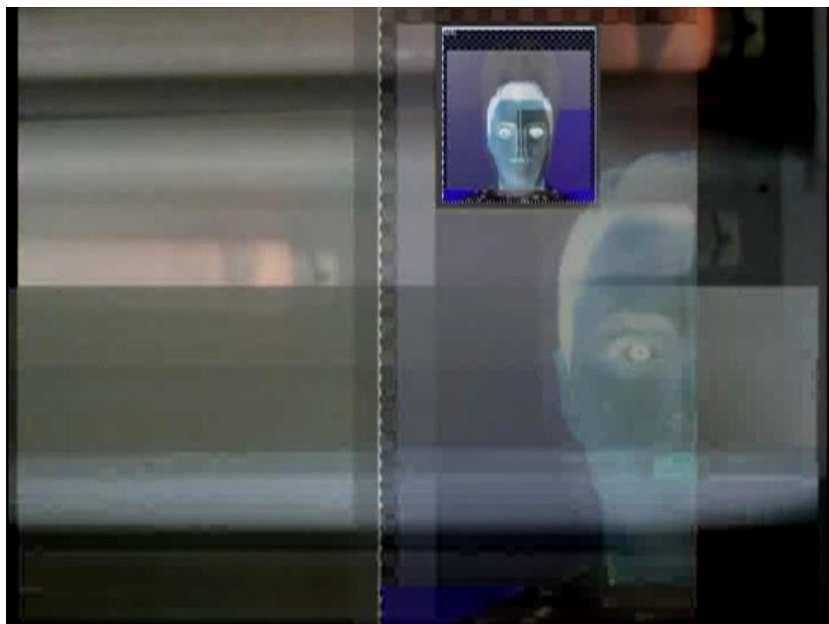


Figura 16
Frame do vídeo Das Triadische Urbe
Montagem e tratamento digital

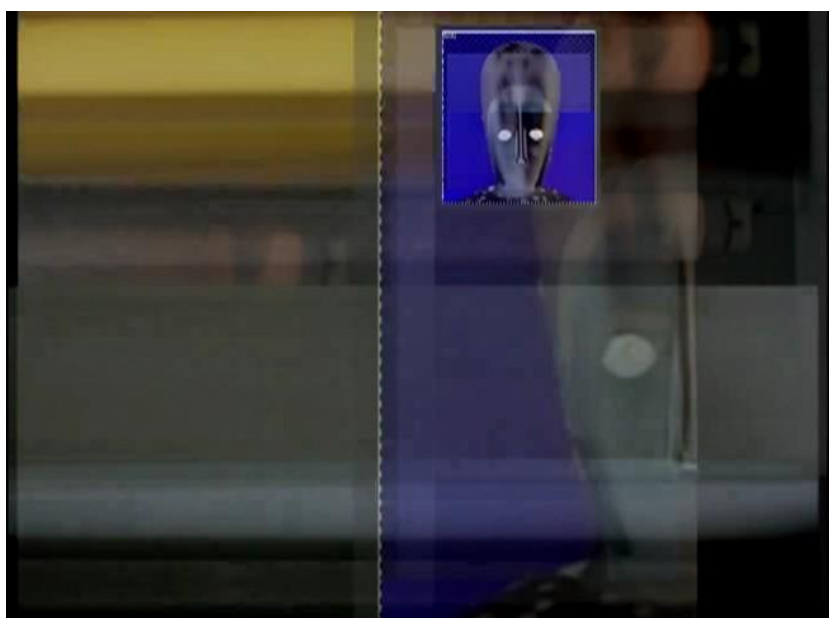


Figura 17
Frame do vídeo Das Triadische Urbe
Montagem e tratamento digital

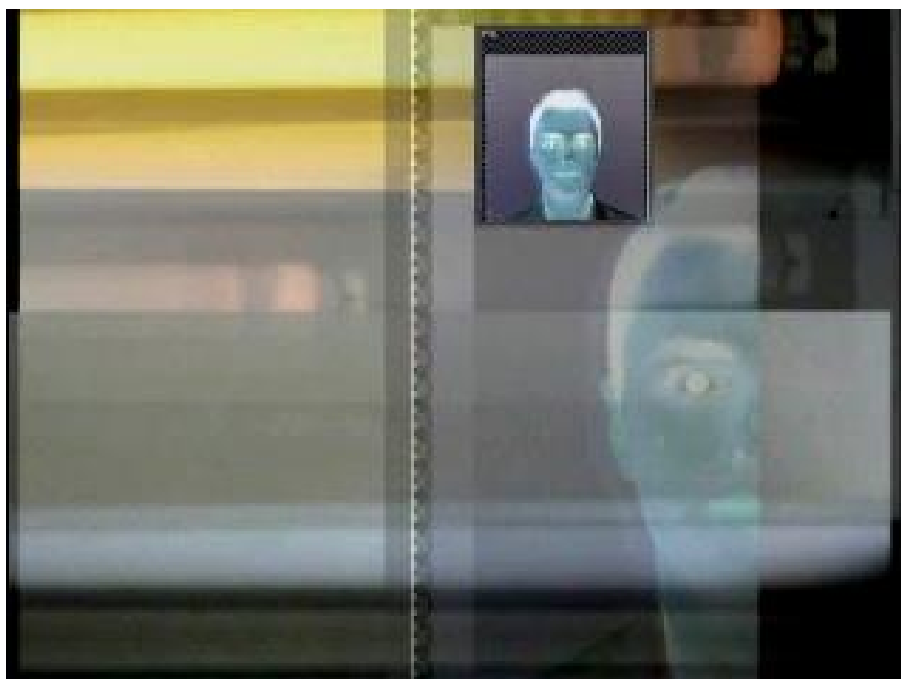


Figura 18
Frame do vídeo Das Triadische Urbe
Montagem e tratamento digital

4.3. Vídeo colagem on-line - Lugar de ninguém

A utilização da tecnologia como recurso de experimentação artística na contemporaneidade possibilita a exploração de outras dinâmicas do espaço com a interação do observador/interator, e as probabilidades de contemplação das várias paisagens urbanas monitoradas por sistemas de câmeras de vigilância, espalhadas pelo mundo. O projeto “Terra de Ninguém” propõe uma discussão a respeito dos deslocamentos urbanos, sendo ele mesmo um trabalho em constante deslocamento, já que parte do que está sendo exibido como imagem, pertence a câmeras instaladas em várias cidades e que são controladas e monitoradas pela internet.

Neste contexto atual as tecnologias apontam situações de articulação e conexão espacial de uma maneira cíclica, pois o observador interage e responde de diversas formas com a proposta estética. Esta condição elabora um sistema de ação/reação que ocasiona a ruptura da passividade cotidiana por meio dos estímulos oriundos das propostas estéticas deste trabalho. O trabalho discute a mediação com o indivíduo, a paisagem urbana e os objetos do cotidiano, e se apropria das possibilidades tecnológicas para potencializar a discussão da imagem com o espaço virtual.

A exposição do trabalho ocorre em pontos diferentes da cidade através de telões instalados em locais de grande circulação, e que no caso deste projeto, considera o cidadão comum que vive e transita pelas ruas das cidades. A proposta leva a arte ao espaço da cidade, misturando-se a ele, de forma lúdica, aliando tecnologia e participação humana.

Os objetivos do projeto são de apresentar e discutir as possibilidades da arte e da tecnologia em uma ação integrada com o público transeunte que

circula cotidianamente e estimular o diálogo e a reflexão sobre a metrópole e as relações sociais no espaço público.

Como resultado da exposição deste trabalho, procuro estimular por meio da interação do público a discussão sobre a relação entre o passante e a cidade e o seu próprio envolvimento na cena virtual apresentada. Por meio da contemplação da relação da cena urbana e a inserção de objetos convertidos em imagens que estão carregados de um significado simbólico do universo material, o trabalho que se constrói junto com o local, busca o diálogo com alguns dos códigos vigentes da mídia nas grandes metrópoles.

Afirmar como isso acontece com a realidade virtual, assim como na imagem manipulada em tempo real, seria impossível, já que, um processo permanentemente renovado não possibilita gerar garantias, mas aumentam as chances de modificação do cenário em vários momentos.

No desdobramento inicial observo algumas questões ao evidenciar os significados temáticos que desvelam e explicitam a necessidade de sobreposição de imagens e procedimentos que procuram atingir resultados e provocam o observador para a percepção do seu entorno.

Em uma representação da realidade redesenhada e reorganizada pelo emissor, e que será recebida por um interator passa inevitavelmente pela capacidade de codificação do objeto, na relação virtual/real para então avançar no processo de armazenamento como mensagem, enquanto código visual que depende das redes de informação. O objeto inserido na cena e distante da realidade física é preparado para ser entendido como símbolo.

Os centros das cidades estão se transformando em locais completamente monitorados. Neste caso, isto quer dizer que as imagens estão prontas e disponíveis em uma rede de tecnologia digital, que pode ser aberta ou

fechada para usuários habilitados, dentro de um sistema específico de reconhecimento de aparelhos.

À medida que a tecnologia avança questiono até que ponto o sistema de câmeras de vigilância realmente ameaçam as liberdades individuais. Identificamos que como na se trata somente de câmeras, tudo que não corresponde à normalidade determina o que será e o que não será excluído na sociedade de controle. A convivência em uma grande metrópole causa mudanças nas características originais do indivíduo, que está em circulação territorial e que sofre com as questões do lugar.

Estas preocupações já eram anunciadas anteriormente como no livro “1984”, de George Orwell, publicado em 1949, e que trata esta data como ficção de um futuro controlado por câmeras de vigilância. Nesse futuro, as pessoas seriam vigiadas por câmeras equipadas com visores, inibindo qualquer forma de privacidade perante o governo.

Não estamos completamente longe disso, mas a necessidade do homem em se apresentar diante de uma câmera, já não é mais uma ordem de única direção. O ato de vigiar utilizando-se de equipamentos com tecnologias avançadas de registros digitais, imagens, vídeo ou por meio on-line através de uma rede de computadores estabelece cruzamentos que misturam as origens culturais.

Na cena virtual contemporânea, a realidade, insiste em enfrentar a lógica. Comportamentos de processos objetivos usando sofisticadas técnicas, na criação de modelos e ferramentas de vigilância são desenvolvidos a cada dia e nesta escalada os usuários destes sistemas caminham em busca de alguns momentos de projeção.

Enquanto este procedimento realiza processos de avaliação são continuamente gerenciados por sistemas de vigilância que rastreiam a rede em busca de imagens e ações que configuram o cotidiano da vida privada. De maneira que se pode ver e controlar a história do indivíduo. Não sabemos realmente que destino tem as imagens capturadas pelas câmeras, mas não ficamos presos a estereótipos de proteção.

Estar em frente a uma câmera faz parte do cotidiano de muitas pessoas, mas em muitos casos, a exibição da própria imagem como maneira de ampliar a rede de socialização e sua própria inserção no espaço urbano só pode ocorrer pelo viés da tecnologia a serviço do social.

Imagens gravadas diretamente na web e exibidas na web utilizando a rede formada mundialmente por computadores, muitos deles pessoais, conectados por sistemas de reconhecimento de sinais que estão trocando informação em tempo real.

À relação se dá entre o espaço e o que está acontecendo no ambiente nas diferentes formas de relação como fotologs e vídeos postados na internet, que são realizados e inseridas no cotidiano. Inicialmente, programas de computador estabelecem o modelo para operar em computadores pessoais, em seguida estas imagens capturadas por webcams caseiras são lançadas na rede por meio de sites de relacionamento.

Nesse sentido, os espaços virtuais abertos ao público para visualização destas imagens webgravadas são ao mesmo tempo janelas e vitrines da auto-exposição. Percebemos que a composição da cena contemporânea formada por imagens cotidianas que requalificadas podem representar o indivíduo como mediadoras da relação humana com os objetos e seus significados, marcas e sinais no espaço/tempo.

Sendo assim para este projeto de vídeo colagem, o objeto mais do que seu referente real, como algo banal, corriqueiro é isento das dimensões do espaço tridimensional para que se configure como imagem de representação do assunto em cena. Sua inserção na cena pode acontecer de forma casual, acidental, independente de fatores de encenação no conjunto das imagens.

Seu sentido de fortuito, no entanto, ao aceitar que um algoritmo de números aleatórios gere randomicamente⁵ a sequência de imagens, não está sujeito ao acaso simplesmente.

Planejada por um programa de computador que determina um número ocasional de inserção, tempo e lugar para os objetos, a cena se completa com o conjunto de informações visuais que vão se aglomerando já que o observador contempla uma projeção realizada na junção de canais de captação da imagem.

O público configura o convidado que interage com o trabalho. Utiliza uma cabine onde o interator é videogravado e por meio de programação específica é automaticamente inserido na cena da colagem virtual. O interator participa de uma imagem composta, e que na verdade não pode tomar nenhuma atitude realmente física na cena/imagem exibida.

A proposta sugere uma obra de arte sem lugar fixo e que se desloca juntamente com seu público interator, oferecendo uma fruição ao mesmo tempo lúdica e crítica.

Não podemos negar que existem sistemas onde se pode rastrear ambientes e assim cada vez mais estamos rodeados por dispositivos de controle. Mas também não podemos determinar até que ponto se deseja ampliar o poder de

xcvii—

⁵ Random ou a palavra derivada no português randômico é usada na expressão do francês *at random*, cujo sentido é ao acaso, a esmo. Em eletrônica e informática significa mais precisamente aleatório, ou seja, seleção sorteada sem classificação prevista.

controle do espaço virtual e se a relação entre as diversas tecnologias necessariamente é acompanhada por uma apreciação sobre o do desejo de fama imediata.

Esta questão denuncia que a imagem fornecida pelo universo virtual relaciona-se de outra maneira com as nossas percepções e a aproximação com o usuário/interator. A narrativa da imagem, bordada dentro do contexto figurativo, más a arte pode absorver leituras sonoras, verbais e escritas e que neste trabalho, se configuram como manifestações práticas de minhas reflexões.

LAYOUT ESQUEMÁTICO

tela de projeção



chromakey



imagens on-line



camera on-line

Considerações Finais

Ao debruçar o olhar no meu percurso percebo com esta leitura os caminhos que podem percorrer o processo criativo com a utilização do material disponível na internet. O fluxo contínuo de referências que nos deparamos na atualidade desperta outra percepção do lugar, do espaço e do mundo.

Outro interesse aqui desenvolvido na pesquisa está na apresentação das faces dos indivíduos oriundos de territórios longínquos, que convivem na web, muitas em uma condição de anonimato que adquirem um valor com a apropriação da imagem para os trabalhos artísticos. Em alguns momentos contam uma história e participam de um contexto, de uma situação que não configura a realidade deles.

Como as infinidas referências e com o desenvolvimento tecnológico advém à oferta de diversas imagens e sons originários de muitas situações e lugares. Estas referências aumentam ou são substituídas continuamente em decorrência da infinidade de conexões, solicitações e produções que ocorrem na rede. Como esta produção de imagens acontece de maneira dinâmica, à aceleração e aprofundamento nas relações também são alteradas, identifico outro tempo com espaços presenciais/virtuais, além de um direcionamento da composição dos elementos na produção artística.

A absorção da vivência, uma das situações fundamentais para a observação das aproximações e na apreensão do entorno quando ocorrem as realizações práticas, que tem uma coerência na assimilação das referências imagéticas que se manifestam aqui como objetos, vídeo, videoperformance e uma proposta hipermídia.

Os trabalhos selecionados para esta discussão evidenciam a ampliação do conceito de colagem. Os objetos inicialmente confeccionados estão conectados com a realidade vivida, onde a colagem de imagens aplicada no objeto estabelece uma relação com a proteção. Ao refletir sobre um objeto colagem observamos no trabalho *Telespectativo*, que foi o primeiro da série, introduz a inquietação no entendimento dos fenômenos ocasionados pela tecnologia no processo criativo.

A apresentação da alteração do emprego das imagens capturadas na internet em conjunção com referências, muitas vezes, vivenciadas acontece com a série de gravuras *O teu Entorno Pulsa*. Este processo criativo é significativo, pois nestas composições eu estou inserido no universo multifacetado com a citação das vivências.

Os vídeos *Conflitos* (2006) e *Das Triadische Urbe*. (2009) levantam questões sobre a fusão de linguagens e a problematização da arte e da vida no universo da tecnologia onde as imagens e as informações estão disponíveis na rede. No primeiro com a proposta de sobrepor o texto de William Shakespeare com os eventos apropriados na rede, que apontam os impasses da condição social do homem. No segundo vídeo as imagens tratam do cotidiano que selecionei com a câmera, e estimulado pelo momento em questão. As Imagens do ballet triádico que se relacionam com a realidade vivenciada, estão na composição do vídeo como registro da experiência presencial. Uma colagem de referências da internet e indícios da realidade, por meio de imagens fotográficas e aparelhos.

Já no projeto multimídia *Terra de ninguém* que acontece como *work in progress*, o direcionamento conceitual está na disponibilidade de imagens na internet, a observação das faces cotidianas de diferentes lugares e o desejo e a vontade de autoexibição. A questão está na efemeridade da imagem, já que a captura das imagens com as câmeras posicionadas em diferentes espaços, como uma vigilância do cotidiano, são sempre substituídas na estrutura compositiva.

Observo que neste processo de pesquisa teórico-prático o tema da vigilância esta presente desde o objeto colagem e com as reflexões se desdobra no projeto *Terra de Ninguém*.

Nos objetos as faces e os rostos envolvem as peças e como resultado temos as imagens de várias crianças capturadas na web que, de certa forma, observa também o espectador. No trabalho *Telespectativo* as faces estão na caixa que acompanha a televisão, quando está na exposição fica fora do ar, como se os rostos não pudessem ser ouvidos, mas estão observando quem os observa.

No objeto *Esta vai longe*, os rostos estão na bola, um estilingue que tem a preocupação em garantir o entorno. Como no objeto *E já começa a apanha* esboça uma postura de proteção, um indivíduo atento ao sentido da vigilância.

No vídeo conflitos o homem atento aos fatos que o cercam o amor, a religião e a guerra são questionadas, por meio de fragmentos da obra de William Shakespeare e elaboram um estado de vigília do indivíduo. No Triadishe Urbe a observação e captura de imagens compõe uma espécie de vigilância do cotidiano da cidade, que se sobrepõe as imagens dos indivíduos que estão com as máscaras do Balé Triádico de Oskar Schlemmer. O Projeto Terra de Ninguém composto no significado da vigilância e na captura das imagens na rede.

Mesmo neste momento, que identifico que a vigilância acontece de várias maneiras, e que muitas vezes, a captura da imagem aparentemente inibe o nosso comportamento. Percebo neste processo de pesquisa e experimentação que a conduta dos indivíduos é atingida de outras maneiras. Já que no contexto contemporâneo, os indivíduos estão habituados com as câmeras encontradas nos diferentes espaços da cidade. O que esboça não uma rejeição, mas uma absorção da condição de vigiado, pois identifico a preocupação e o esforço na exibição da própria imagem, situação que acontece nas redes sociais, para tentar buscar um

encontro e uma troca social. Da mesma maneira em que somos capturados por aparelhos que registram imagens e as compõe dentro de um sistema programado, podemos também capturar estes aparelhos como meio de exibição daquilo que nos interessa.

A captura das imagens em tempo real, a alteração consecutiva das situações capturadas, a apropriação do acaso com o randômico propõe um não aprofundamento das relações e das vivências na web. Mas, também, uma condição de observador do outro e estar sendo observado espontaneamente ou não. Um significado de vigilância evidencia como característica uma troca sucessiva de experiências neste trabalho, que salienta a relevância da busca da condição atual dos meios e modos da composição on-line, e que, nesta pesquisa está em confronto com as referenciais presenciais.

Bibliografia

AGRA, Lucio. **Construtivismo na Arte e Projeto Intersemiótico**, PUC-SP, Mestrado em Comunicação e Semiótica, 2003.

AMARAL, Aracy A . **Textos do trópico de capricórnio: artigos e ensaios (1980 – 2005)** - vol.II: circuitos de arte na América Latina e no Brasil. São Paulo: Editora 34, 2006.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira, 1998.

ASCOTT, Roy. **Technoetic Pathways toward the Spiritual in Art: a transdisciplinary perspective on Connectedness, Coherence and Consciousness**. In: Leonardo. Vol.39. nº 1, pp.65-69, 2006.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de Massa. Trad. De Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

BOCCARA, Ernesto G.; CARVALHO, Agda; LEÃO, Lucia. **Ballet Triádico da Bauhaus: Percurso de uma reconstituição** In. Anais do III Colóquio de Moda. Belo Horizonte: Faculdade Cimo – Centro Integrado de Moda, 2007.

BRISSAC, Nelson P. **Paisagens Urbanas**. São Paulo: SENAC/Marca D'Água, 1998.

CALABRESE, Omar. **A Idade neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

CALVINO, Italo. **Leçons Américaines**. Aide-mémoire pour le prochain millénaire. Paris: Gallimard, 1989.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica - ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

CONTRERA, Malena Segura. **Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultura na mídia**. São Paulo: Anablume; Fapesp, 2002.

COUCHOT, Edmont. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes de figuração**. In: A imagem-maquina. André Parente (org) Ed.34, 1993.

COUCHOT, Edmont. **A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual**. Ed.UFRGS, 2003.

DARBON, Sebastien. **O etnólogo e suas imagens** in O Fotográfico. (org. Etienne Samain), São Paulo, Hucitec/Senac, 2005

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DONATI, Luisa Angélica Paraguai. **A utilização e as implicações de câmeras de vídeo na rede internet**. 140f. Dissertação (Mestrado em Multimeios). Instituto de Artes, UNICAMP, 1999.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paul: Cosac Naif, 2007.

FLUSSER, Vilém, **Filosofia da caixa preta** – São Paulo: Hucitec, 1985.

JANSON,H. W. **História Geral da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
v.3.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seu símbolo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2000.

LEÃO,Lucia(org) **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras,2002

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____ **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2007.

MACHADO, Arlindo. **A Fotografia sob o Impacto da Eletrônica** IN O Fotográfico, (org. Etienne Samain), São Paulo, Hucitec/SENAC, 2005.

MACHADO, Arlindo. **O vídeo e sua linguagem**. In: Revista USP. nº 16 Dossiê Palavras/Imagem. São Paulo: Ed. da USP, 1992/1993.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

MCCARTHY, David. **Arte Pop**. Tradução Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac & Naify, 2002. 80 p., il. Color. (Movimentos da arte moderna).

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo. Editora Cultrix, 2005.

MORAES, Denis de. **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2006.

NEUFERT, Ernst. **Arte de projetar em arquitetura**: princípios, normas e prescrições sobre construção, instalações, distribuição e programa de necessidades, dimensões de edifícios, locais e utensílios. São Paulo: Gustavo Gili, 1976.

PERL, Jed. **New Art City**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

PLAZA, Julio; TAVARES Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried, **Imagem - cognição; semiótica; mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SCHLEMMER, Oskar. **Escritos sobre Arte: Pintura, Teatro, Ballet. Cartas y Diários**. Barcelona, 1977.

SCHLEMMER, Oskar. **La scène du Bauhaus. Conferência pronunciada em 16 de março de 1927** in Aujourd'hui, Art et Architecture nº 17, Paris, maio 1958, p. 15 - 31.

SHAKESPEARE, William. **Obra Completa**. Rio de Janeiro; Editora Nova Aguilar, 1995.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Unb, 2004.

Webgrafia

SANDBOTHE, Mike. **Interatividade-Hipertextualidade-Transversalidade. Uma Análise da Internet a partir de uma Filosofia da Mídia**. Disponível em: http://www.fafich.ufmg.br/~scientia/art_sandbothe.htm Acesso em 17/05/2006

MEDEIROS, Arilene S. de M., Marques, Maria A. de R. B. **Habermas e a teoria do conhecimento**. Disponível em: <http://www.bibli.fae.unicamp.br/etd/art01v5n1.pdf> Acesso em 17/05/2006.

CHALMERS, Alan F. **A ciência como conhecimento derivado dos factos da experiência**. Disponível em: <http://www.criticanarede.com/cienciaefactos.html> Acesso em 17/05/2006.

BARBOSA, Ana Cristina L. S. **Leitura escrita na web**. Revista Linguagem em Discurso volume 5, número 1, jul./dez. 2004. Disponível em: <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0501/08.htm#00> Acesso em 19/05/2006.

BALLONE, G.J. **Consciência** - in. PsiqWeb, Internet, Disponível em: <http://www.psiqweb.med.br/cursos/concien.html> Acesso em 17/05/2006

Tradução: Pedro Lourenço Gomes. Green, Christopher D. **AFINAL, DE ONDE VEIO A PALAVRA "COGNITIVO"** ?- Canadian Psychology, 1996 - 37, 31-39 Disponível em <http://www.fonoarte.8m.com/cognitivo.htm> .Acesso em 30/04/2008

VALADARES, Sonia Maria Monteiro. **Utilização da colagem no ensino das artes: Bases Históricas e proposta de Aplicação em sala de aula. Parte II.**

Disponível em:

<http://www.filosofiacapital.org/ojs2.1.1/index.php/filosofiacapital/article/viewFile/64/>

57. Acesso em 18/06/2010

WUNDERLICH, Daniel. Richard Hamilton: **Pensamento contra avalanche de imagens.** Disponível em: [http://www.dw-](http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,946199,00.html)

[world.de/dw/article/0,2144,946199,00.html](http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,946199,00.html) acesso em 20/06/2010.