

GAMBIARRA



Revista dos Pós-Graduandos em Ciência da Arte
da Universidade Federal Fluminense - v. 3, n. 3, 2010

GAMBIARRA

3

Revista dos Pós-Graduandos em Ciência da Arte
da Universidade Federal Fluminense - v. 3, n. 3, 2010

Expediente

Projeto de Criação

Luiz Sérgio de Oliveira, Martha D'Angelo, Dilson Miklos, Leila B., Fabrício Cavalcanti, Claudio Miklos

Editor

Claudio Miklos - miklos@neosurrealismo.com

Comitê Editorial - Número 3 (Coletivo Gambiarra 2010)

Germana Araújo, Antonieta Acosta, Valterlei Borges, Máira Silva, Victor Hugo N Oliveira, Michele Zaltron, Tatiana Xerez, Davi Ribeiro

Comissões de Avaliação

Dança – Antonieta Acosta (contatocontato@hotmail.com); Victor Hugo N Oliveira (makwex@gmail.com)

Teatro - Michele Zaltron (michelezaltron@yahoo.com.br)

Música (som e mídias associadas) - Valterlei Borges (val.borges@gmail.com)

Cinema (vídeo e mídias associadas) – Máira Norton (maira_norton@yahoo.com.br); Germana Araújo (germanaluciadearaujo@gmail.com)

Artes Visuais (foto e artes plásticas) - Germana Araújo (germana.lucia@gmail.com); Tatiana Xerez (tatixerez@gmail.com); Davi Ribeiro (davrribeiro09@gmail.com)

Web design e Direção de Arte

Claudio Miklos - miklos@neosurrealismo.com

Concepção Visual da Capa:

Estudo de webdesign inspirado na obra concretista e Op art de Mavignier

Produção Executiva

Coletivo GAMBIARRA - gambiarra@vm.uff.br

Sumário

Editorial [7-8]

Entrevista

“D’Instinto” - A transformação do lixo em arte na obra de Jorge Machado
por Michele Zaltron [9-11]

Artigos

Que não se vê: sobre o espaço em Mira Schendel e Rachel Whiteread
Leandro de Paula Santos [13-16]

A imagem a partir das tecnologias digitais na arte
Greice Antolini Silveira [17-22]

Do corpo o incorporal
Ana Marcela França de Oliveira [23-26]

Linguagem e novas tecnologias: a experiência do som direto na década de 1960
Germana Lucia de Araújo [27-31]

ACHo – Antonieta Chegou Hoje em Performance CiberUrbana
Antonieta Acosta [33-38]

A música, os meios de comunicação de massa e a educação musical: um contraponto entre
Adorno e Morin
Rodrigo Serapião Batalha [39-43]

Alguns comentários sobre a sociologia da arte de Becker e a filosofia da arte de
Kant
Patricia Andreia Araújo Maciel [45-50]

O ensino da iluminação no currículo acadêmico em dança

Flaviana Xavier Antunes Sampaio [51-54]

Jogo coreográfico: uma proposta de animação cultural na “criação” em dança

Victor Hugo Neves de Oliveira [55-60]

Tecendo os reis vagabundos com fios de memórias

Betha Medeiros [61-66]

[Em sua versão original, a Gambiarra utilizava recursos eletrônicos para a publicação de trabalhos de seus colaboradores. Com aquelas possibilidades, a edição de número 3 trazia as intervenções de Rafael Adorján e Luiza Baldan. Na atual versão da Gambiarra, estamos impedidos, por questões técnicas, de publicar essas intervenções.]

Editorial

Seguindo seu caminho de amadurecimento, a revista virtual Gambiarra chega ao ser terceiro número em 2010. Nesta edição, destacamos mais uma ótima entrevista da mestrandade Michele Zaltron com o artista Jorge Machado, onde o trabalho criativo e inesperado de transmutação do lixo em arte assume resultados maravilhosos. Chamamos também a atenção de nossos leitores para o artigo do professor e regente Rodrigo Batalha, no qual são expostos alguns paralelos entre a música, os meios de comunicação em massa e a educação musical sob a ótica comparativa de Adorno e Morin.

Também apresentamos a Mestra em História da Arte Ana Marcela França, que nos brinda com seu estudo sobre a presença do corpo nas linguagens de artes visuais moderna e contemporânea, e as consequências paradoxalmente incorpóreas que esta proposta produz. A mestrandade Antonieta Acosta analisa criticamente a *Performance CiberUrbana* de exploração interativa realizada pelo Grupo aCHo no Rio de Janeiro. Vitor de Oliveira nos revela suas ótimas reflexões sobre o Jogo Coreográfico no processo de criação em dança. Finalmente, destacamos o artigo de Germana Araújo, que nos leva a um resgate histórico das experiências das novas tecnologias de som cinematográfico nos anos 60.

No campo das intervenções virtuais, temos o trabalho intenso e instigante da fotógrafa Luiza Baldan, que nos leva a uma onírica exploração do belo através de ambientes rústicos, vagos e deteriorados. Luz e cor se encontram em caminhos inesperados nestes ambientes despojados e destruídos, tornando a própria decadência uma lição ambígua de beleza em meio ao caos entrópico de sua aparente degradação. Em outro campo, temos os trabalhos de pura luz e mundanidade de Rafael Aldorján em sua série *Urbelux*.

O Coletivo Gambiarra também lhes convida a explorar e descobrir os outros participantes desta edição. Mais uma vez esperamos que todos os nossos leitores possam usufruir das nossas novas ousadias, costuradas em uma gambiarra virtual de experimentações.

Abraços,

Claudio Miklos
Editor Gambiarra #3

Claudio Miklos é artista plástico, escritor, músico, mestrando em Ciência da Arte pela UFF/RJ.

“D’INSTINTO” - A transformação do lixo em arte na obra de Jorge Machado

Michele Zaltron [1]

[Entrevista concedida por Jorge Machado a Michele Zaltron em junho de 2010, momento em que o artista realiza a criação de novas obras para a exposição que fará em breve em Porto Alegre - RS.]

O artista plástico Jorge Machado possui 20 anos de experiência em sua arte. Entre as exposições realizadas no Rio de Janeiro constam: “CACOS DE VIDA: UMA RECONSTRUÇÃO”, abrigada em seu atelier na Gávea (1998); “É da caçamba”, acolhida pelo Forte de Copacabana (2006/2007). Ao longo de 15 anos também concebeu e confeccionou vários cenários, adereços e figurinos para shows de música e espetáculos de teatro.

Iniciou sua carreira artística como ator, mas logo começou a trabalhar também com materiais “que já estão com a sua vida útil terminada”, materiais que retira do lixo e das suas próprias coisas, das sobras. Dessa forma, fez uma obra com botões, os que tinha e os que recolheu com pessoas conhecidas; outra com garrafas, percebeu que tinha muita garrafa em casa, as quebrou e as transformou em arte. Foi desenvolvendo essa técnica de reutilização de materiais devido a falta de dinheiro para comprá-los, mas acabou percebendo que não era preciso comprar; os materiais já existiam, e ele passou, assim, a transformá-los.

“Tem momentos em que eu me sinto como os objetos, desgastado, no limite...mexer com esses materiais me dá muita força criativa”.

M – De que modo a sua experiência teatral, de ator e cenógrafo, interfere ou está relacionada com as suas criações como artista plástico?

JM– O teatro foi o grande precursor da minha arte, tudo começou com ele. O teatro colaborou muito para eu assumir que era um artista e aprender o poder de transformação que a arte tem.

Há muita interferência, tudo está interligado, uma arte se relaciona com a outra apesar de serem distintas, mas é nas artes plásticas que eu me solto e sou mais eu com toda a minha loucura, liberando meu instinto e soltando meus bichos, sem a interferência de ninguém. No teatro, tanto como ator quanto como cenógrafo, é

preciso seguir um cronograma, um roteiro. Por isso, me sinto muito mais livre quando estou criando como artista plástico, mesmo gostando muito do trabalho de criação na cenografia e na atuação. Na verdade, adoro ser um artista e estou sempre em momento criativo.

M – Recentemente, você passou vários meses em Portugal e depois na Argentina realizando criações e exposições. Como foi a receptividade dos seus trabalhos artísticos no exterior? Fale um pouco dessas experiências.

JM – Foi uma experiência bastante significativa, porque tive que entrar em sintonia com cada país e fui muito bem recebido junto com a minha arte. Ao mesmo tempo em que me senti orgulhoso de ter podido mostrar e desenvolver meu trabalho na Europa e na Argentina, foi um tremendo aprendizado ter que me comunicar com a língua e com a cultura desses países. Fiquei muito feliz com essa conquista e realização.

Em Portugal, na área de teatro em que fui convidado a trabalhar, me foi pedido um figurino realista, isso me travou de certa maneira, porque eu não sou nada realista. Tive então que estudar uma forma de adaptar esse realismo ao meu trabalho, o caminho que encontrei foi produzir rasgos nas roupas do acervo que me foram propostas para o trabalho.

Na Argentina, visitei uma floresta em Córdoba onde havia acontecido a pouco tempo um grande incêndio. Isso me chocou muito, os troncos pretos retorcidos... mas já era possível ver alguns brotos renascendo em meio a essas cascas de árvores que mais pareciam uma ferida aberta. A partir dessa experiência criei “Queimada em Córdoba”. Queimei a tela e cascas de árvores pra fazer o trabalho. O que mais me tocou nisso foi perceber como é grande a força da natureza que faz com que ela se recomponha tão rapidamente, foi muito bom sentir isso.

Para realizar as minhas criações também tive que me identificar com o lixo de Buenos Aires, tinha muito ferro retorcido, acho que o ferro, os arames, são materiais muito bons de se trabalhar, criei com isso um ninho com ferro, madeira e bolinhas de ping pong. O lixo de lá é bastante rico, mas é um tipo de lixo que... não gosto de trabalhar com plástico, apesar de encontrar uma infinidade de lixo nesse sentido. Como a Europa, a Argentina também me tocou muito pela quantidade de lixo que a humanidade produz.

Por isso adapto a minha criação conforme vou encontrando o material que está jogado fora. Já achei tanta janela em Copacabana que acabei fazendo vários trabalhos em janela e todas as madeiras com as quais trabalhei em Buenos Aires foram retiradas de um telhado em decomposição, consegui fazer todas as molduras dos trabalhos que expus lá com essa madeira.

M – Para finalizar, o que o inspira para a criação? Fale um pouco sobre o processo criativo do seu trabalho e a singularidade das suas obras.

JM – A minha inspiração vem forte quando eu estou triste, angustiado, como os materiais que eu trabalho, que já estão com a sua vida útil terminada. Me reergo e me curo quando começo a criar. Além de vir do prazer de sentir a transformação desses materiais, aos poucos vai nascendo algo novo, vou criando e conhecendo a cara da

obra que vai surgindo. Faço um tipo de desenho mental que me dá a imagem de coisas que ficaram gravadas em minha mente, também de acontecimentos que me marcaram bastante. A sensação de criar é muito boa, me satisfaz. Sou muito plástico também com a minha vida, eu estou sempre consertando as coisas, em mim e nos objetos, gosto de recuperar, dar uma nova vida para as coisas e essas coisas estão muito ligadas a mim e à minha vida. Tem momentos em que eu me sinto como os objetos, desgastado, no limite...mexer com esses materiais me dá muita força criativa.

O meu processo tem um sentido bastante visceral para mim. Gosto de misturar materiais, juntar papel com tecido, vidro com metal, madeira com arame, estopa com corda e dar uma nova cara a eles, que já estão em fase terminal, dar a eles uma nova vida útil. Acho que esse é o meu sentido, a transformação me seduz e me traz felicidade, talvez essa seja a maior singularidade que vejo nas minhas obras.

[1] Michele Zaltron é bacharel em Artes Cênicas pela UFSM nas opções Direção e Interpretação Teatral. Atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte da UFF. E-mail: michelezaltron@yahoo.com.br

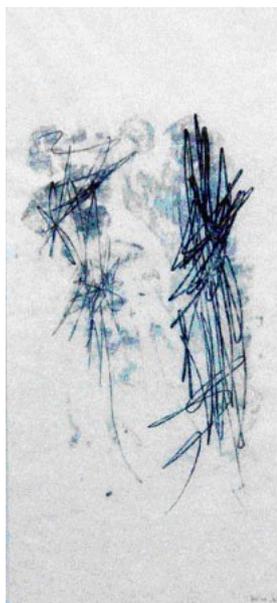
Que não se vê: sobre o espaço em Mira Schendel e Rachel Whiteread

Leandro de Paula Santos [1]

No ensaio *Ativamente o vazio* (2005), o crítico inglês Guy Brett classifica a obra da artista paulistana Mira Schendel como uma alegoria do espaço. O autor localiza o trabalho de Schendel como um dos pontos altos da arte brasileira da década de 1960 em diante, dada sua original tentativa de renovar o papel da arte como processo de sensibilização e ressignificação do mundo.

O que instiga na obra de Mira Schendel, sobretudo em seus desenhos (meio em que foi prolífica especialmente nos 1960), é a habilidade em rever, de forma tão elaborada quanto espontânea, as hierarquias entre figura e fundo. O que se apresenta em sua produção não é um eco da desobrigação perspéctica anunciada desde Paul Cézanne (1839-1906), mas a descoberta de um novo campo de atuação para os elementos pictóricos, no qual nada se equivale, mas tudo se irmana: “eu diria que a linha, muitas vezes, apenas estimula o vazio”, afirma Mira numa carta escrita ao crítico. É dessa nova percepção do espaço que sua obra nos fala. Em Mira Schendel, o vazio abandona a condição vicária do suporte para, efetivamente, ser.

Seus desenhos acabam por revelar, assim, o campo de forças entre a linha e o vazio de maneira a manifestar coatuações. O espaço “em branco”, historicamente relegado ao papel de coadjuvante da obra, torna-se também protagonista como uma força ativa e intercambiável. Vazio e linha transformam-se em parceiros correspondentes, energias recíprocas que criam uma à outra. No limite, os desenhos de Mira Schendel são uma espécie de metonímia da causa pelo efeito.



Mira Schendel, *Abstração*, 1963.

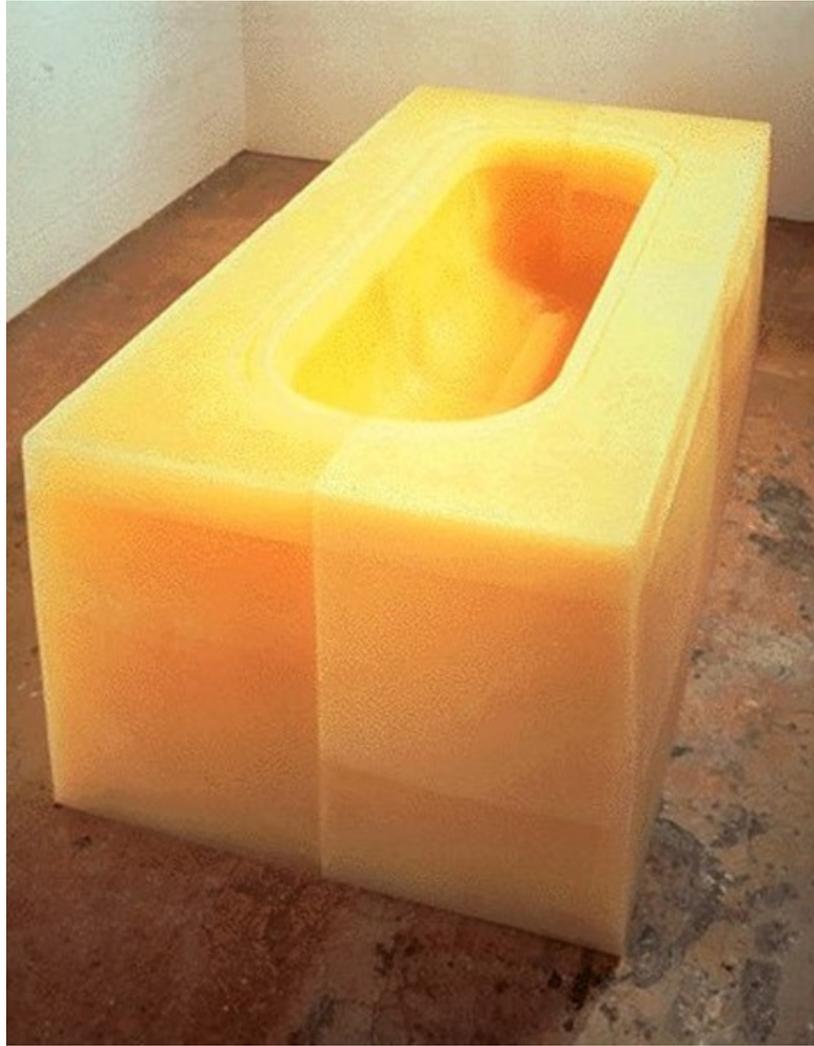
Tecer uma analogia entre a experiência pictórica de Mira Schendel e a obra de Rachel Whiteread exige a suspensão de referências de tempo e espaço. As duas artistas criam em realidades, épocas e meios diferentes. O que não as impede de interagir nessa investigação semiológica sobre a matéria e o espaço.

Rachel Whiteread, escultora inglesa, viu sua carreira ascender em 1993, quando arrebatou o prestigioso Turner Prize. Nesse mesmo ano, a artista realizaria sua obra mais conhecida: *House*, um misto de escultura e instalação, feita através de um “molde” extraído do real. O trabalho impressiona pela proporção: a artista injetou concreto no interior de um imóvel a ser demolido no tradicional East End londrino. Quando as paredes foram enfim postas ao chão, a paisagem seria transformada pelo surgimento de um bloco de concreto onde estariam estampados os vestígios daquilo que identificava a residência: as cicatrizes de suas portas, janelas, escadas. Tudo em negativo.



Rachel Whiteread, *Stairs*.

Whiteread, assim, definia o núcleo de sua poética: ao expor o avesso do que é percebido como matéria, a escultora brinca com as ideias de existência, permanência e memória. Quando objetos ou mesmo ambientes são transformados em meros moldes de cimento, gesso ou resina, o espaço não-manifesto que os circunda vem à tona. Somos assim despojados da tradução do signo e feitos interpretantes do que não está presente. Uma eterna procura pela ausência que, no limite, parece uma metonímia do continente pelo conteúdo.



Rachel Whiteread, *Yellow Bath*.

Donas de sutilezas muito pessoais, Mira Schendel e Rachel Whiteread nos conduzem, com a mesma fluência, a um estranhamento cada vez mais raro no excesso do cotidiano informacional: perceber a ausência como ingrediente da vida e significante da existência. Para a primeira, o que é fundo vira figura; para a segunda, o que é espaço vira objeto. Para ambas, o que é só é pelo que não é.

Ativamente o vazio: metonímias de sentido na linguagem do desenho e da escultura.

Referências

BARTHES, Roland. Elementos de semiologia. São Paulo: Cultrix, 1993.

BRETT, Guy. Brasil experimental. Arte/vida: proposições e paradoxos. Rio de Janeiro: Contracapa, 2005.

[1] Bacharel em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense, Mestre e pesquisador pelo PPG em Comunicação Social da PUC Rio.

A imagem a partir das tecnologias digitais na arte

Greice Antolini Silveira [1]

No contexto artístico diversificado no qual nos encontramos atualmente, vários discursos abordam o fim da arte, suas modificações ou adaptações. O historiador Hans Belting, em sua publicação sobre O fim da História da Arte (2006), propõe examinar o fim de um pensamento, o que ocorre tanto na ciência especializada quanto na arte.

Para Belting, “o discurso do ‘fim’ não significa que ‘tudo acabou’, mas exorta a uma mudança no discurso, já que o objeto mudou e não se ajusta mais aos seus antigos enquadramentos” (2006:8). Assim, ele refere-se à arte como portadora tanto de um conceito do significado de uma imagem quanto de um enquadramento na história da arte. Mas atualmente a imagem não pode ser entendida delimitada por enquadramentos, e é esta uma das mudanças significativas na história da arte para Belting. É “como se ao ‘desenquadramento’ da arte se seguisse uma nova era de abertura, de indeterminação, e também de uma incerteza que se transfere da história da arte para a arte mesma”. (BELTING, 2006:25)

Para compreender o pensamento de Belting, necessitamos situar-nos no tempo que ele descreve como uma era da arte, a qual se localiza aproximadamente entre 1400 e o final da década de 1960. Este período, segundo ele, é marcado pela produção artística e compreende uma história da arte. Belting afirma que, “embora as imagens realizadas antes disso fossem ‘arte’, não eram concebidas como tal, e o conceito de arte não desempenhava nenhum papel em seu vir a ser”. (DANTO, 2006:28). Esta delimitação no tempo para definir as imagens que pertencem ou não à história da arte, ilustra que embora exista uma era da arte, sempre houve uma história das imagens e é esta a principal questão do pensamento de Belting.

Em uma publicação anterior [2], Belting descreve as questões da imagem antes de 1400, limite dado por ele para o início da era da arte, contrapondo a publicação mencionada acima sobre O fim da história da arte, enfatizando deste modo, que sempre houve imagens, independente da concepção de arte. Assim, pode-se tratar esta história, a qual engloba um período maior de tempo, como história da imagem.

Dentro desta ampla discussão proposta por Belting, sobre a imagem, neste artigo serão abordadas algumas questões suscitadas pelas imagens a partir do uso de tecnologias digitais no campo artístico.

A imagem a partir das tecnologias digitais na arte

Na história da arte, a mais antiga disciplina envolvida com imagens e mídia, o questionamento do conceito de imagem vem florescendo e, curiosamente, isso acontece em paralelo aos rápidos desenvolvimentos no campo das mídias e de seus mundos imagéticos. (GRAU: 2007:28)

Segundo Couchot (2003) a produção da imagem pode passar por diferentes processos, existindo em três níveis: no nível plano - em pinturas e fotografias analógicas -, no nível da linha - na televisão - e no nível do ponto - o pixel. Neste último caso, ela encontra-se numerizada e pode ser manipulada minuciosamente a partir de cada ponto dela constituinte, trata-se de uma imagem digital.

Devido a estas modificações e evoluções das tecnologias - neste caso digital - mudaram também os modos de criação, produção, disponibilização, visualização e manutenção [3] das imagens, configurando-se conforme a necessidade de cada obra/projeto [4].

As imagens digitais encontram-se disponibilizadas em ambientes virtuais. Assim, primeiramente, devemos nos aproximar do conceito de virtual, que segundo Pierre Lévy é uma realidade em potencial, “é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal” (1996:15). Nos ambientes virtuais, envolvendo tecnologias digitais, as imagens encontram-se disponíveis para serem ‘visitadas’, através de um acesso interativo, mas apenas serão acessadas momentaneamente, serão potencialmente existentes a cada nova interação.

Ao tentar entender a imagem a partir de seu suporte, podem-se perceber algumas modificações significativas. Milton Sogabe (2002) apresenta algumas diferenciações a partir de quatro classificações de suportes: os suportes fixos, nos quais as imagens permanecem incrustadas no suporte, como em pinturas murais ou afrescos, por exemplo. Os suportes transportáveis – nos quais permanece a ligação entre a imagem e o suporte, mas este último encontra-se solto no espaço. Os suportes reprodutores que permitem, como o próprio nome indica, a reprodução da imagem, tornando-o um “condutor” de imagens. Encontramos estes suportes nas produções de gravuras – xilogravura, gravura em metal ou litogravura -, nos processos fotográficos ou no cinema. E, finalmente, os suportes atualizadores, que são os que interessam nesta explanação, pois são os que “suportam” as imagens digitais. As imagens não mais se encontram fixadas a materialidade de um suporte, mas sim como imagens potenciais do virtual. Os suportes – termo contraditório neste caso se considerarmos o significado conceitual da palavra – não são fixos. A mesma imagem pode ser visualizada, acessada ou atualizada em suportes diferentes.

Assim, o que se modifica em algumas obras/projetos que envolvem arte e tecnologia digital é que, “a passagem da superfície à interface, do óptico ao numérico, pressupõe outra ordem visual, alicerçada não num objeto, mas num modelo e suas regras formais de manipulação” (FABRIS, 2009:202), deste modo, o interesse destas obras concentra-se no processo interativo e não em um objeto concreto e acabado.

Imagem interativa e a Realidade Virtual

Uma das transformações significativas que ocorreu na imagem foi à possibilidade de interagir com ela. Quando Oliver Grau aponta a interação como uma das modificações da imagem, refere-se àquela que envolve as tecnologias digitais. “A interação é algo próprio de todo indivíduo vivo que reage a seu meio e age em retorno sobre ele.” (CAUQUELIN, 2008:168) Mas neste caso, quando se menciona interação, trata-se de interação tecnológica ou interatividade.

As tecnologias digitais possibilitam uma mobilidade das imagens, retirando-as do estado estático que adquire nas pinturas, desenhos, gravuras e outros meios tradicionais. As imagens passam a ser numéricas, tornam-se imagens-matriz, “a estrutura matricial da imagem permite ter acesso diretamente a cada um desses elementos e agir sobre eles. Seus processos de fabricação rompem, conseqüentemente, com todos aqueles que caracterizam a imagem tradicional; eles não são mais físicos, mas computacionais.” (COUCHOT,2003:161).

Através de softwares específicos para trabalhos artísticos e das interfaces [5], os interatores podem modificar as imagens presentes nas obras,

A imagem deixa de ser o antigo objeto óptico do olhar para converter-se em *imagerie* (produção de imagens), práxis operacionais que insere o sujeito numa “situação de experimentação visual inédita”, acrescida pela possibilidade de integrar outros registros da sensibilidade corporal. (FABRIS, 2009: 201)

Estas interações podem ser classificadas com diferenciados níveis. Segundo Couchot (2003), pode ser exógena ou endógena. A primeira quando possibilita trocas entre o interator e o sistema computacional através das interfaces; e, a segunda, endógena quando além desta primeira ação, o sistema se auto-organiza realizando trocas de informações também internas na máquina.

Outra modificação significativa nas questões que envolvem a imagem, a arte, a tecnologia e a interatividade tratam de projetos artísticos que utilizam na sua produção a realidade virtual, a qual transforma o modo do público perceber as imagens. Ao invés de colocar-se diante delas, o interator imerge em um ambiente virtual, formado por imagens. Segundo Cauquelin, “‘Imersão’ designa a entrada de um visitante no espaço virtual que constitui uma obra interativa e a ação que ele pode realizar neste espaço” (2008:170)

As obras/projetos que utilizam a realidade virtual exploram a criação de ambientes no sistema digital de modo a possibilitar ao interator uma imersão - parcial ou total - em um mundo simulado. Estes ambientes são: não imersivos quando utilizam telas de projeção ou o monitor do computador para visualizar as imagens; e, imersivos quando necessitam o uso de interfaces - como capacetes ou óculos, por exemplo - para visualização dos espaços virtuais.

Através do uso destas interfaces específicas o interator experiencia habitar em mundos virtuais, constituído de imagens simuladas, produzidas por sistemas computacionais. Assim, modifica-se consideravelmente a relação do público diante das imagens artísticas. Para Kirner, “realidade virtual é uma interface avançada para aplicações computacionais, que permitem ao usuário navegar e interagir, em tempo

real, com um ambiente tridimensional gerado por computador, usando dispositivos multisensoriais”. (2007:9)

Deste modo, as produções envolvendo arte e tecnologia digital, e que apresentam a realidade virtual como meio de proporcionar a interação entre a obra e o público, necessitam de softwares e hardwares específicos, de acordo com as intenções do artista, e os quais proporcionam diferenciadas sensações e percepções no interator. Assim, a realidade virtual permite novos modos de percepção do real, sem imitá-lo, apenas acrescenta a ele estímulos visuais que proporcionam uma imersão em ambientes diferenciados daqueles presentes no espaço físico das instalações.

Uma “nova” abordagem da imagem na história da arte

Ao apontar o fim de uma história ou propor uma história das imagens, Belting não está delimitando parâmetros para definir uma obra de arte nem excluindo imagens da história da arte. O que propõe é uma retomada de pensamento, e toma “por premissa que o jogo prosseguirá de outra maneira” (BELTING, 2006:9). Segundo ele, “o título do livro oferece apenas um mote que me dá a liberdade de formular reflexões totalmente pessoais sobre a situação da história da arte e da arte que de modo algum tratam apenas da questão do fim”. (2006:9)

Deste modo, a produção artística que envolve a arte e a tecnologia pode ser analisada como uma das “novas maneiras” de abordagem da imagem dentro da história da arte, levando em consideração as modificações suscitadas, como por exemplo, a interatividade.

Ao propor uma reflexão sobre o fim da história da arte, Belting não está profetizando o fim da pesquisa sobre arte, apenas sugerindo uma desestruturalização do modo rígido como é interpretada a história da arte até então. Segundo Belting

A descontinuidade existente entre a prática artística contemporânea e a prática antiga conduz à tese de que a arte, tal como a entendemos hoje, foi uma invenção de determinadas culturas e sociedades - um fenômeno, portanto, com o qual não deparamos a todo instante e em toda parte e que por isso também não deve sobreviver para sempre. (2006:247)

Sendo assim, podemos compreender o apontamento de Belting para um fim da história da arte, tomando como partida a história, tal qual conhecemos, ser uma invenção da sociedade e deste modo, suscetível a mudanças.

No caso das imagens geradas a partir das tecnologias digitais, as modificações surgiram conforme a evolução das tecnologias, as quais continuam em constante processo de transformação como afirma Venturelli, “a tecnologia está intrinsecamente relacionada com o potencial do cálculo do computador, fazendo com que novas experimentações surjam no âmbito da arte. A experimentação, neste caso, é uma maneira de explorar um processo de criação do ponto de vista de suas potências.” (2008:109)

E neste sentido, a arte envolvendo as tecnologias digitais, se mostra pertinente para uma modificação no posicionamento de análises, críticas e teorias sobre a imagem na história da arte, por seu caráter diferenciado de interatividade, imersão, evolução, entre outras questões geradas por esta produção. O que de modo algum, implica na exclusão da produção artística anterior e possíveis questões que as obras tradicionais possam suscitar, afinal:

A arte que trabalha com um diálogo intencional com a ciência e a tecnologia de nossa época, apresenta muitos elementos já existentes nas obras do passado, porém o grau de transformação destes diversos elementos num mesmo conjunto, afetados pela tecnologia, acaba por criar num novo contexto, novos pensamentos que geram novas atitudes e novos conceitos de artista, obra, público e arte, mas sempre conectados no passado e antenados no futuro, onde continuidade e ruptura coexistem sem contradição. (SOGABE, 2007:435)

Deste modo, num campo vasto de possibilidades de abordagem da arte, partir de algumas questões suscitadas pelas imagens mostra-se pertinente, pois, a imagem é um dos principais elementos a fazer a ligação entre todos os referenciais que compõem o contexto artístico de todas as épocas; ou, seguindo o pensamento de Belting, as imagens acompanham a vida social de todos os indivíduos, mesmo quando as questões em pauta não são da história da arte.

Referências

BELTING, Hans. O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

CAUQUELIN, Anne. Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins, 2008.

DANTO, Arthur. Após o fim da arte. São Paulo: Edusp, 2006.

FABRIS, Annateresa. A imagem hoje: entre passado e presente. In: DOMINGUES, Diana (org). Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.

GIANNETTI, Cláudia. Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.

KIRNER, Cláudio. Fundamentos de Realidade Virtual e Aumentada. In. KIRNER,C.; SISCOOTTO,R. Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações. Porto Alegre, Editora SBC, 2007.

LÉVY, Pierre. O que é Virtual. Rio de Janeiro: Ed 34, 1996.

SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.

SANTOS, Nara Cristina. História da Arte e História da Imagem: arte, tecnologia e mídias digitais. In: Linhas Cruzadas: Artes Visuais em debate. Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva e Sandra Makowiecky (orgs.). Florianópolis: EDUEDESC, 2009, p. 121-130.

SANTOS, Nara Cristina. História da Arte e História da Imagem: entrecruzamentos com a arte, tecnologia e mídias digitais. Anais XXIV Simpósio Nacional de História. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

SOGABE, Milton. O corpo do observador nas artes visuais. In: Anais Encontro Nacional da ANPAP. Florianópolis: UDESC, 2007.

SOGABE, Milton. Uma viagem da imagem pelo espaço. In: LEÃO, Lúcia (org.) Interlab: Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

VENTURELLI, Suzette. Imagem Interativa. Brasília: UnB, 2008.

[1] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART/UFSM (Bolsista CAPES), sob orientação da Prof^ª. Dr^ª. Nara Cristina Santos. Bacharel e Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM. E-mail: greiceantolini@yahoo.com.br .

[2] The Image before the Era of Art {A imagem antes da era da arte}, (1993)

[3] SANTOS, 2004.

[4] SANTOS, 2004. Referindo-se a uma obra em processo, em estado de vir-a-ser.

[5] Conexão entre os dispositivos de hardware, entre dois aplicativos, ou entre um usuário e um aplicativo que facilita a troca de dados mediante a adoção de regras comuns, físicas ou lógicas. Tal dispositivo permite remediar os problemas de incompatibilidade entre dois sistemas, atuando como um conversor que permite a conexão. (GIANNETTI, 2006)

Do corpo o incorporal

Ana Marcela França de Oliveira [1]

Podemos dizer que a presença do corpo na obra de arte tomou significativa relevância nas manifestações artísticas contemporâneas. Tendo seus primórdios na arte moderna, especialmente no movimento Dada, a referência ao corpo tanto contribuiu para dar à obra um caráter de externalidade, como serviu para inserir o espectador no processo de acontecimento da obra de arte, como é o caso de muitos trabalhos de Robert Morris. Partindo de Duchamp para melhor entendermos a proposta desse artigo, intencionaremos tocar na linha tênue relativa ao momento em que a presença corporal parece se dissolver na realização do trabalho artístico, onde o entendimento deste se daria, portanto, através da experiência do corpo do espectador-participante.

Ao analisar o filme *Anémic Cinéma* (1926?), de Marcel Duchamp, Rosalind Krauss[2] comenta a crítica do artista frente às abstrações da pintura moderna. Segundo a autora, Duchamp criticava a “pureza visual” que os pintores modernos buscavam alcançar em suas obras, ao apelar para a experiência integralmente ótica. E tal pureza seria proporcionada por uma coerência obtida pela sincronia formal, ou seja, por uma simultaneidade entre as partes na superfície que ordenariam o entendimento, então, visual.

Anémic Cinéma consiste em um filme de aproximadamente cinco minutos e meio, com imagens impressas em discos rotativos, por vezes com frases escritas, cuja leitura é perturbada pela constante rotação. Krauss afirma ter no constante movimento circular dessas espirais um *battement*, uma pulsação, que acaba por proporcionar um ritmo repetitivo.

Inchação depois contração, a espiral transforma o impulso da ação em um soluço repetitivo, e faz da continuidade do movimento o ritmo síncope de uma pulsação ou de uma batida. [3]

Tal ritmo significaria assim, segundo Krauss, o desmoronamento da coerência visual adotada pela pintura moderna, pois ao provocar o movimento pulsante proporcionado pelas espirais em rotação, como um “inflar e desinflar”, nossa sensação, então corporal, seria excitada. O ato de ver o filme, deste modo, não se restringiria ao olhar, à apreensão visual, mas seria percebido como um ver através do corpo, provocado pelo *battement*. Associação esta da visualidade ao corpo que, então, desestabilizaria a boa forma.

Associar a visualidade ao corpo, isto é torná-la impura, (...) Quando cada órgão [organe] se dissolve na imagem do seguinte, o que parece resultar desta batida repetitiva, é o senso de uma erosão da boa forma, a experiência de um desmoronamento da Pragnanz [boa forma] sob o efeito de uma pulsação que interrompe as leis da forma, que as despedaça e as dispersa (...) uma pulsação que nos revela que nós «vemos» com o corpo. [4]

Um trabalho elaborado na planaridade da superfície da tela, como no caso de algumas pinturas modernas, criticadas por Duchamp, ofereceria uma experiência que não levaria em conta o tempo, nem mesmo o narrativo, uma vez que se resume a esse campo visual planejado – cohésion instantané. Anémic cinéma, do mesmo modo, dispensa o tempo cronológico das produções cinematográficas, baseado em uma história a ser contada, a qual introduz o espectador no tempo artificial dessa narrativa. A temporalidade dessa obra de Duchamp seria aquela compartilhada com o corpo, que sentiria a ondulação temporal própria ao filme. O tempo da repetição, fruto dessa pulsação constante, que estrutura o ato de experimentar a obra na atualidade; o informe [5] comentado nesse contexto por Kauss, desestabilizador da ordem e da coerência formal.

Dando um salto aos anos 60, podemos dizer que a percepção corporal (atual) estrutura grande parte da obra de Robert Morris. A experiência do artista com os dançarinos da Judson Dance Theater, de New York, entre o fim da década de 50 e início da 60, foi de extrema importância para a concepção espacial de seus trabalhos. Esses dançarinos partiam do pressuposto de que a significação só tem existência quando na experiência mesma do domínio público, distante da privação da subjetividade. Para tanto, utilizavam-se da “linguagem ordinária”, “uma noção emprestada da filosofia, que retrai a distinção corpo/espírito em benefício de uma visão behaviorista da linguagem.” [6] E se a significação pressupunha um acesso privado, mental, referente à apreensão por parte de um sujeito único, a materialização dos significados só poderia ser dada de uma maneira compartilhada, coletiva. Deste modo, a dança era resultado de movimentos ordinários, da significação proveniente do contato com o mundo, esvaziada de qualquer expressão dada anteriormente ao gesto.

Simone Forti, então bailarina e coreógrafa da Judson nos anos 60, apresenta, assim, uma outra modalidade de dança. Visto que os movimentos dos bailarinos convencionais respondiam à exigência de transpor temáticas autorais para a dança, Forti apresentou uma concepção que partia do cumprimento de tarefas, propostas como um start para a realização dos gestos dos bailarinos, sobretudo enfatizando os movimentos do cotidiano. Desta maneira, a partir dessas tarefas, seria possível obter movimentos desprovidos de significações ulteriores e internalizadas, que escapavam à materialidade do âmbito público. Era dada ao dançarino uma autonomia gestual. O ato de dançar era então realizado inteiramente na atualidade, como gesto desnudo, na temporalidade espacial do presente em ação, pois sem a artificialidade temporal da criação, a dança se libertava da evocação de algo que fugia ao seu acontecimento integral na atualidade. E, com isso, a linguagem da dança, em essência vinculada ao corpo, desgarrava-se das mediações mentais e privilegiadas ao sujeito para esvaziar-se em sua condição primeira e, aqui, única: como linguagem corporal.

Em Notes on Dance, artigo de 1965, Morris fala de sua ligação com a dança, usando como um dos exemplos o evento Slant Board, ocorrido em 1961, em Nova York,

coordenado por Simone Forti. Tal evento consistia em uma placa de madeira inclinada a 45 graus do chão, com cordas presas no topo, onde os dançarinos, ou performers, escalavam essa chapa por meio dessas cordas, passando uns pelos outros. Aqui, ele chama a atenção para o método concebido por Forti, como o uso de regras simples, dadas como tarefas para estruturar a ação.

Aqui as regras eram simples e não constituíam uma situação de jogo mais que isso indicava uma tarefa enquanto o dispositivo, o plano inclinado, estruturava as ações. (Este único exemplo não faz justiça as implicações deste aparentemente simples concerto realizado.) Aqui estavam focados com clareza pela primeira vez dois meios distintos pelos quais novas ações poderiam ser implementadas: regras ou tarefas e dispositivos (ela os chamava “construções”) ou objetos.[7]

Os movimentos dos performers eram, então, provocados por essas tarefas e pelos dispositivos (devices), no caso, a placa inclinada, em que não se remetia a nada além do que aos movimentos exigidos pelo esforço de se escalar a placa por meio das cordas. Os gestos são aqui imprevisíveis e despretensiosos, livres de uma conceituação prévia, respondendo unicamente a esse objetivo físico. A dança era assim trazida por completo para a atualidade, para seu acontecimento na realidade espacial, em que através desse esforço exigido pelo cumprimento de tais tarefas e pela repetição dos movimentos – subir e descer, segurar, soltar - reafirmava-se a todo o momento a presença dos corpos naquele espaço. Com esse método, Forti libertava a dança da significação mimética, reduzindo os sentidos gestuais unicamente à ação (*action*). A forma como ação corporal.

A manifestação artística, deste modo, era dada em um tempo presente, no tempo mesmo que da experimentação do espectador que ali assistia a dança. E essa “linguagem ordinária”, dos gestos despretensiosos, pode ser vista na maioria dos trabalhos de Morris, tanto em dança quanto em escultura.

Um ano seguinte à apresentação de Site e mais duas outras coreografias, e mesmo ano em que deixa a Judson Group, em 1965, Morris monta *Untitled, Three L-Beams*, na Galeria Leo Castelli. Este trabalho consiste em 3 vigas idênticas, em forma de L, postas em diferentes posições na sala de uma galeria. Vigas idênticas quanto à metragem, mas em relação ao corpo que as circunda, tomam formas relativizadas, produzidas pela gestalt. Um pouco maior que um homem, com 243,8 x 243,8 x 60,9 cm, cada uma, a apreensão dos L-beams é proporcionada pelo movimento do observador no espaço no qual eles se encontram.

A forma neste trabalho é percebida pelo espectador de maneira que ele tome consciência de sua própria fisicalidade, assim como a de seu entorno, em que sem essa consciência este espectador não notaria que uma forma toma diversas aparências em relação aos movimentos de seu corpo. Para tanto, é demandada a circulação deste observador nesse espaço, é necessária a experiência num tempo atual, proporcionada pelo comportamento. E assim, a obra se revela quando na presença do observador, em que seu significado é dado na externalidade, de maneira semelhante à “linguagem ordinária”.

No *Parangolé* (1964) de Hélio Oiticica o movimento corporal do participante também se torna fundamental para a realização da obra. Sendo uma vestimenta, que visa à irradiação da cor no ambiente, o *Parangolé* se desdobra no espaço de acordo

com os movimentos de quem o veste. O tempo da obra seria então o tempo proporcionado pelo participante e seu acontecimento, enquanto obra, estaria intimamente vinculado à movimentação aleatória da pessoa que a utilizasse. Seu significado, em parte concebido como propagação da cor no espaço-tempo, se completa com a ação lúdica que se origina no ambiente público, tornando-se uma ação coletiva, que “almeja esse sentido construtivo do Parangolé a uma „arte ambiental? por excelência...” [8] Deste modo, o comportamento do participante completa a estrutura da obra como objeto não-acabado. Como um objeto que desdobra sua cor-estrutura na temporalidade espacial mesma que a dos gestos ordinários. “...o indivíduo a quem chega a obra é solicitado à completção dos significados propostos na mesma – esta é pois uma obra aberta.” [9], que se propõe a ser uma arte ambiental.

Portanto, vimos que obras que requeiram seu acontecimento no tempo da atualidade, necessitam estar dispostas automaticamente no espaço real, senão não aconteceria no espaço-tempo da vida. E, para tanto, a presença do corpo torna-se fundamental para a completa realização de tais trabalhos, do contrário, se limitariam a uma organização temporal, em essência abstrata e subjetivada. Do mesmo modo, os entrecruzamentos se fazem insistentes. Corpos, objetos, espaço-tempo, sons, se mesclam de uma maneira tão orgânica, que se desdobram, a todo o tempo, como uma conexão contínua, em que não permitem o limite de um fim em si.

A incorporeidade é, assim, instaurada devido a essa continuidade entre os corpos, não definíveis singularmente, exatamente por serem, ao fim, entrelaçamentos constituintes da espacialidade e da própria obra de arte em seu acontecer. Deste modo, o corpo acaba por deixar de sê-lo ao entrecruzar-se com as coisas, sendo ele mesmo essas coisas, em que no constante desdobrar-se umas nas outras, tais coisas deixam de ser elas próprias para serem uma rede tênue que flui no infinito acontecer.

[1] Mestre em História Social da Cultura, com Linha de Pesquisa em História da Arte, pela PUC-Rio, em 2009. Especialista em História da Arte e da Arquitetura, pela PUC-Rio. Atualmente é professora substituta no Instituto de Artes da UERJ.

[2] BOIS, Yve-Alain e KRAUSS, Rosalind. Informe [cat.]. Paris: Centre Georges Pompidou, 1996.

[3] Idem, p.12

[4] Idem, p. 127

[5] Esse conceito de informe foi aplicado por Krauss a partir do seu uso por Bataille: “Ref. ao conceito de informe de Georges Bataille: «Um dicionário começaria a partir do momento em que não mais fornecesse o sentido das palavras, mas suas tarefas. Assim, informe não é apenas um adjetivo possuindo tal sentido, mas um termo que serve para desclassificar, geralmente exigindo que cada coisa tenha sua forma. Aquilo que designa não possui direitos em qualquer sentido, e se faz esmagar em toda parte como uma aranha ou um verme (...)» [tradução de Ricardo Basbaum. ver Yve-Alain Bois e Rosalind Krauss, Informe [cat.], Paris, Centre Georges Pompidou, 1996.]”

[6] KRAUSS, Rosalind. La problématique corps/ esprit. In: GRENIER, Catherine (Org.) Robert Morris. Paris: Centre Georges Pompidou, 1995, p. 56.

[7] MORRIS, Robert. Notes on Dance. 1965. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1125243> Acesso em: 16 set. 2009, p. 179.

[8] OITICICA, Hélio. Aspiro ao Grande Labirinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1996. p,67

[9] Idem, p. 92

Linguagem e novas tecnologias: a experiência do som direto na década de 1960

Germana Lucia de Araujo [1]

A partir dos anos de 1960, o documentário se desenvolveu substancialmente no Brasil e uma nova forma de filmar – com som direto – possibilitou uma mudança na linguagem dos filmes. É importante ressaltarmos que o marco dessa nova estética será a chegada ao Brasil de informações do “Cinema Direto”, trazidas de Nova York por Joaquim Pedro de Andrade, em 1962, após o contato com os irmãos Albert e David Meysles, realizadores americanos que utilizavam essa nova modalidade de filmar, e do “Cinema Verdade” – realizado por Jean Rouch, Edgar Morin e François Reichenbach – que acabou por tornar-se a “coqueluche” da época após a exibição de *Chronique d’un été*, no início de 1962, numa “Semana do Cinema Francês” no Rio de Janeiro. Com abordagens distintas, ambas as modalidades tinham como base o uso de câmeras portáteis, com som sincronizado, que facilitavam o manuseio promovendo uma forma, mais ágil e direta, de registrar a imagem e os acontecimentos. Apesar da influência exercida pela nova estética, essa modalidade de filmar só pôde acontecer no Brasil, de fato, quando aqui chegaram os equipamentos trazidos pelo diretor sueco Arne Sucksdorff – que veio ao Brasil convidado pelo Itamaraty a participar de um seminário promovido pela sua Divisão de Assuntos Culturais e pela UNESCO. (Ramos, FP, 2000 p.186)

A turma [1] que participou do curso promovido pelo Itamaraty contribuiu para difundir a nova maneira de filmar. São eles que se integram às equipes que partem para a grande aventura de documentar a realidade brasileira e colocar na tela a imagem do povo.

Os jovens cineastas desejavam “reescrever a história”, questionando as estruturas arcaicas da sociedade brasileira, empunhando uma câmera na mão que colocasse na tela as idéias políticas amplamente difundidas no meio intelectual que existia em torno do PCB – Partido Comunista Brasileiro. Uma boa parte deles era vinculada aos Centros Populares de Cultura (CPC). Pode-se afirmar que em torno do Partido constrói-se uma “sociedade civil comunista” que se afirma consideravelmente no campo cultural ao longo do período de 1960-64.

“O que ficou de maravilhoso no período 61-64 da Cultura Brasiliensis foi justamente a doideira conscientizante que se apossou dos artistas. Como as esquerdas estavam próximas do poder, montaram-se mil veículos de conscientização em massa do povo brasileiro. Aviões, caminhões transformáveis em palcos, circos, funâmbulos etc... saíram pelo país afora numa louquíssima mambembice revolucionária, nunca vista na

história das esquerdas próximas do poder (...) (PÉCAULT, JABOR citado por H.B de HOLLANDA, p. 152)

Filmado às vésperas do golpe de 1964, *Maioria Absoluta* de Leon Hirszman é considerado pioneiro ao explorar, de forma mais ampla, os recursos do gravador nagra, operado pelo Arnaldo Jabor. O som foi sincronizado posteriormente por Luiz Carlos Saldanha. O documentário se estrutura através de entrevistas abordando a questão do analfabetismo. Na mesma ocasião e com abordagem semelhante, Paulo Cezar Saraceni filma *Integração Racial*. O filme se constrói a partir de entrevistas realizadas, aleatoriamente, nas ruas, casas e transportes públicos, em que o tema da integração racial é questionado. Mas dias difíceis aguardarão os jovens cineastas que terão que adiar projetos ou realizá-los em condições desfavoráveis. Ambos os filmes foram finalizados em regime de semi-clandestinidade, após o golpe de 1964. Ainda assim, surge em São Paulo novo núcleo de produção de documentários [2] que terá o fotógrafo Thomas Farkas como o seu aglutinador.

Entre 1964 e 1965 Farkas produz quatro documentários de média-metragem utilizando-se do cinema direto em que predomina a narrativa construída a partir de entrevistas e depoimentos: *Viramundo*, dirigido por Geraldo Sarno; *Subterrâneos do Futebol*, por Maurice Cappovila; *Memória do Cangaço* pelo baiano Paulo Gil Soares e *Nossa Escola de Samba*, por Manuel Horácio Gimenez, do Instituto de Cinematografia de Santa Fé, onde Cappovilla fez um estágio. (RAMOS, 2000, p. 187)

Mesmo pega de surpresa pelo golpe de 64, a intelectualidade continuou avançando em suas propostas de mudança social, como pode-se observar pelo manifesto da *Estética da Fome*, escrito por Glauber Rocha em 1965 [3].

O documentário brasileiro dos anos de 1960 tem a característica de discurso construído com o propósito objetivo de intervenção na realidade. Diferentemente do Cinema direto que pretendia observar a realidade sem interferir e do Cinema Verdade que buscava provocar os atores sociais e com eles interagir, como bem expressa DA-RIN em seu livro *Espelho Partido - tradição e transformação do documentário*, o cineasta brasileiro acreditava no poder do cinema como alavanca de transformação das consciências. O som direto concretiza essa intenção, representando a possibilidade de dar voz ao povo.

De que maneira a voz do povo chega à tela? Jean Claude Bernardet analisa os documentários *Maioria Absoluta*, de Leon Hirszman e *Viramundo*, de Geraldo Sarno - pioneiros em utilizar a nova técnica do som direto - em seu livro *Cineastas e as imagens do povo*. Ele destaca que os elementos que compõem a narrativa estariam organizados de tal forma em que cada um deles - entrevistado, locutor e música - funcionam como meio de conduzir o espectador à conclusão proposta pelo autor. A escolha e a organização desses elementos pelo diretor seriam fundamentais para a construção da tese proposta no filme. A locução ou voz do saber representaria a tese, as entrevistas seriam utilizadas como meio de reforçá-la - demonstrando, evidenciando o pensamento do autor. (BERNARDET, 1985, p. 12)

Que pensamento é evidenciado pelos filmes, que imagem do povo essas narrativas apresentam? Ele chama de modelo sociológico essa categoria de documentários que teve o seu apogeu em 1964-1965 em que o objetivo de formular uma tese está

explicitado pela construção do filme. Jean Claude analisa o modelo sociológico dividindo-o em dois tipos, sendo o primeiro chamado de a voz do dono - Viramundo de Geraldo Sarno -, no segundo modelo, a voz do saber, ele vai enquadrar Maioria Absoluta, de Leon Hirzsmann. (BERNARDET, p. 13)

Viramundo se propõe a mostrar a situação em que o trabalhador se encontra, Jean Claude adverte que o documentário foi realizado como resposta à grande pergunta daquele momento: por que não houve resistência ao golpe de 1964? Jean Claude observa na construção narrativa do filme uma coesão interna, onde os elementos estruturadores do discurso não apresentam brechas, não há contradição, ele afirma, ainda, que Viramundo não evidencia o seu caráter de discurso, pelo contrário, o filme o esconde, como se fosse a expressão pura e simples do Real. (BERNARDET, p. 13 e 27)

A voz do dono - como Jean Claude apelida a locução - conduz a narrativa polifônica em que a multiplicidade de vozes evidencia a tese do documentário. Jean Claude observa que essas diferentes vozes não falam da mesma coisa, nem do mesmo modo. Ele qualifica e relaciona as falas, em seu texto, ele procura demonstrar que todas elas estão presentes no filme para sustentar o seu discurso narrativo. Ele ressalta que a voz do locutor é única, diferente das outras, gravada em estúdio - não há ruídos do ambiente - uma voz off que fala de todos os outros entrevistados, obedecendo a gramática e norma culta, apresentando dados estatísticos. Os entrevistados falam na primeira pessoa, relatam suas experiências, suas histórias individuais, dificuldades, sonhos. A voz do locutor, generaliza, qualifica, observa, unifica os fragmentos, criando uma narrativa informativa sobre o "real". Jean Claude observa: "Uma das instâncias donde Viramundo produz ideologia é esta: uma linguagem confiante na sua adesão ao real." (BERNARDET, p. 12-14)

A forma do filme é circular, sua construção espelha a situação cíclica da classe trabalhadora que chega do Nordeste diariamente em busca de condições de sobrevivência. Apresenta uma realidade que se repete pela desmobilização desse contingente humano desprovido de consciência para levar adiante qualquer ação transformadora. Jean Claude nos faz lembrar que a questão consciência / alienação foi bastante trabalhada pelo ISEB, CPC, Cinema Novo durante o período 1960-64. Apesar de não estar expressa verbalmente na locução ou nas entrevistas a questão da alienação estaria representada na sequência das religiões como demonstração e evidência dessa realidade. A religião como ópio do povo era uma visão muito comum na época, elemento de catarse, distanciando o trabalhador da reflexão e da ação política. (BERNARDET, pág. 26 e 27)

Em Maioria Absoluta a voz do saber - como Jean Claude denomina a locução - é diferente, ele adverte para o uso do nós e do tu dialogando com o espectador, considerando a sua presença e a possibilidade da interação. O tom nos parece ser o da convocação e o da possibilidade da reversão da situação que é exposta - o analfabetismo - a partir da conscientização e da mobilização.

Maioria absoluta fala do analfabetismo como um problema social, mas sobretudo político - o filme explicita que os analfabetos não podem votar. Estaria o documentário defendendo o direito de voto ao analfabeto? Jean Claude conclui que sim, toda a construção do filme indicaria essa posição, apesar de não ser mencionado na locução.

As entrevistas em torno da questão demonstram a alienação do povo e da classe média, apesar de situados em posições diferentes estariam presos à mesma condição de passividade e desmobilização. Jean Claude ressalta que o filme foi iniciado antes do Golpe de 1964 e interrompido por causa dele. A ideologia populista do ISEB encontra-se em declínio pós-regime militar, momento em que os fundamentos da aliança com a burguesia nacional estariam rompidos pelo golpe de estado. Os filmes parecem espelhar esse momento de revisão crítica, de análise da situação do país. Jean Claude ressalta que Leon apresenta a análise dessa realidade social onde impera a passividade e a acomodação, mas a voz do saber não se isola - convoca o espectador a uma participação ativa através da locução. O “nós” aparece logo na primeira frase do filme “o analfabetismo que marginaliza quarenta milhões de irmãos nossos”, unindo o espectador ao que vemos na tela, mas termina salientando a diferença entre quem está vendo e quem é retratado. “O filme acaba aqui. Lá fora, a tua vida, como a destes homens, continua... Eles produzem o teu açúcar, o teu café, o teu almoço diário. Eles dão ao país a sua vida e os seus filhos. E o país, o que lhes dá?” (BERNARDET, p. 33-34)

Diferenças à parte, Maioria Absoluta e Viramundo são ícones da produção documental do período pós-1964, ambos refletem o pensamento da intelectualidade na época, a luta continua apesar do regime autoritário, até mesmo por conta dele. A filmografia do período analisa as precárias condições de vida dos trabalhadores, explica essa condição em função da alienação dos atores sociais (povo e classe média), o que justificaria não ter havido resistência ao golpe militar. Como foi visto, o som direto é ponto central na construção de suas narrativas, que se fundamentam nas entrevistas como elemento de apresentação do “real”.

Referências

BERNARDET, Jean-Claude. Cineastas e imagens do povo. Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

DA-RIN, Silvio. Espelho Partido - tradição e transformação do documentário. Ed. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006.

PÉCAULT, Daniel. Os intelectuais e a política no Brasil – entre o povo e a nação. Ed. São Paulo: Ática, 1990. tradução: Maria Julia Goldwasser.

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe (Org); Enciclopédia do Cinema Brasileiro. Ed. São Paulo: SENAC, 2000.

ROCHA, Glauber. A Estética da Fome (1965);
www.contracampo.com.br/21/esteticadafome.htm

[*] Germana Lucia de Araujo é licenciada em artes visuais e mestranda do Programa de pós-graduação em ciência da arte - PPGCA/UFF. Germana.Lucia@gmail.com.

[1] “Diretores e cineastas como Arnaldo Jabor, Eduardo Scorel, Dib Luft (diretor de fotografia), Antonio Carlos Fontoura, Luiz Carlos Saldanha (técnico de som), Vladimir Herzog, Alberto Salva,

Domingos de Oliveira, Oswaldo Caldeira, David Neves, Gustavo Dahl; atores como Guara Rodrigues, Jose Wilker, Nelson Xavier, Cecil Thire, participam do curso, que parece ter marcado a historia de vida dessa gerao.” (Ramos, FP, p.186).

[2] “Alem de Herzog, podemos citar, como integrantes do nucleo paulista, Capovilla e Sergio Muniz, aos quais viriam se juntar Francisco Ramalho Jr. Renato Tapajos e Joao Batista de Andrade. (...) Trazendo a vivencia da sempre presente tematica nordestina, Geraldo Sarno integra-se ao grupo paulista “. (Ramos, FP, p.187).

[3] (...) Onde houver um cineasta, de qualquer idade ou de qualquer procedencia, pronto a por seu cinema e sua profissao a servico das causas importantes de seu tempo, ai havera um germe do Cinema Novo. A definiao e esta e por esta definiao o Cinema Novo se marginaliza da industria porque o compromisso do Cinema Industrial e com a mentira e com a exploraao. A integraao economica e industrial do Cinema Novo depende da liberdade da America Latina. Para esta liberdade, o Cinema Novo empenha-se, em nome de si proprio, de seus mais proximos e dispersos integrantes, dos mais burros aos mais talentoso, dos mais fracos aos mais fortes. E uma questao de moral que se refletira nos filmes, no tempo de filmar um homem ou uma casa, no detalhe que observar, na moral que pregar: nao e um filme mas um conjunto de filmes em evoluao que dara, por fim, ao publico a consciencia de sua propria miseria. (...) (ROCHA, 1965).

ACHo – Antonieta Chegou Hoje em Performance CiberUrbana

Antonieta Acosta [1]

1. Um projeto colaborativo

O Grupo ACHo - Antonieta Chegou Hoje - surgiu durante o curso da Disciplina Laboratório de Criação e Experimentação Digital I, oferecida pela Professora Doutora Maria Luiza Fragoso no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFRJ, no segundo semestre de 2009. A partir da elaboração de um projeto colaborativo foi proposta a interação entre diferentes áreas de conhecimento, com o objetivo de estimular uma prática de intervenções artísticas em experimentações na rede telemática.

Assim, desdobrando os conceitos de rizoma [2] e *work in progress* [3], o Grupo ACHo definiu um sistema de ações e uma metodologia de obra em devir. Segundo Maria Luiza Fragoso, a teoria do rizoma, defendida por Gilles Deleuze e Félix Guatarri, vem sendo aplicada como metáfora para os sistemas telemáticos em rede. Ela afirma que os princípios do rizoma- conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura a-significante, cartografia e decalcomania- podem ser aplicados aos processos geradores de informações na rede Internet (FRAGOSO, 2003:1). Já o conceito de *work in progress* apresentado por Renato Cohen, artista e pesquisador, refere-se à criação através de redes de *leitmotive*, da superposição de estruturas, de procedimentos gerativos, da hibridização de conteúdos em que o processo, o risco, a permeação, o entremeio criador-obra, a interatividade de construção e a possibilidade de incorporação de acontecimentos de percurso são ontologias de linguagem (COHEN, 2002: 2).

De acordo com Fragoso (2003:20), a função do artista é conceber a obra, ou seja, ter a ideia, fazer a proposta, imaginar a situação e o método de construção, sendo que a concepção deve estar ligada à questão dos conceitos que norteiam tal obra. Nesse sentido, o Grupo ACHo apresentou a proposta de uma obra em devir, lançou ideias no tempo e no espaço, imaginou situações diversamente interessantes e a partir de experimentações, descobriu os caminhos possíveis para suas realizações.

2. Processo de criação e experimentação

Contexto de multiplicidade: A preocupação inicial foi relacionar as diferentes áreas de atuação dos integrantes do grupo- dança, música, artes visuais, vídeo arte, web design, arquitetura e multimídia- de modo que elas interagissem de forma

complementar. Dessa maneira, o processo de criação artística foi envolvido por um contexto de multiplicidade, um princípio do conceito de rizoma defendido por Deleuze e Guatarri. Fragoso resume assim a definição dos autores: “A multiplicidade existe quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo; inexistência de unidade que sirva de pivô no objeto ou que se divida no sujeito; portanto, não existem pontos, apenas linhas” (FRAGOSO, 2003:1). Para a autora, a concepção de um trabalho artístico em grupo pode desenvolver métodos de trabalho onde a idéia é construída coletivamente. Entretanto, é no momento da construção do trabalho, que o caráter de colaboração entre as diversas áreas de conhecimento se faz mais presente. Pois, uma obra multimídia, num ambiente híbrido como o telemático, envolve indivíduos com conhecimentos técnicos e subjetivos em diversos campos de criação artística e científica. E, uma vez construída e publicada na rede, a obra torna-se um contexto que envolve a participação e interação do usuário da rede para que aconteça. (FRAGOSO, 2003:21).

Espaço CiberUrbano: A discussão de ideias começava em sala de aula e depois continuava na internet, através das trocas de e-mails entre grupo. O grande volume de informações trocadas via e-mail gerou a necessidade de criar um espaço coletivo na Rede destinado a esse fim. Então, foi criado um blog [4], espaço de encontro, comunicação e registro. Num primeiro momento, ele serviu mais para exibir links encontrados durante as pesquisas online, posteriormente, foi também aproveitado como “diário de bordo” do processo de criação e experimentação do grupo. Além disso, sendo um espaço aberto à visitação de outros internautas, o blog possibilitava novas colaborações.

A performance foi realizada em espaço urbano (site específico) e transmitida em vídeo via Internet em tempo real. Seria uma performance em telepresença? Pierre Lévy (1996:28) fala que a virtualização da função de projeção no mundo, acontece tanto na ação como na imagem. Para ele, a projeção da ação está ligada ao desenvolvimento técnico, enquanto a projeção da imagem é geralmente associada à ideia de telepresença. Porém, o autor esclarece que a telepresença é mais que a simples projeção da imagem. Pois, a relação estabelecida através dela permite que as partes envolvidas estejam, simultaneamente, em diferentes espaços, mas com um cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis. Segundo Beatriz Medeiros, artista e pesquisadora, o que se discute na telepresença é a possibilidade da comunicação, “a possibilidade de o corpo ausente participar de uma comunicação efetiva, isto é, a capacidade de uma presença espectral ser parte de uma interlocução” (apud FRAGOSO, 2003:9).

Visto isso, foi necessário criar um novo espaço telemático, o qual devia servir tanto para a exibição da ação realizada pelo Grupo ACHo na rua, como para a interlocução com outros internautas colaboradores. Segundo Fragoso (2003:14) “o suporte da produção artística nos espaços do ambiente telemático, ou a portabilidade das mesmas, pode ser compreendido como sendo o ciberespaço, que, em si, reúne os aspectos físicos e virtuais de cada criação”. A autora informa que o suporte físico corresponde a toda maquinaria necessária para acessar a rede e o suporte virtual está no potencial vivo e ativo de conexão e interação entre indivíduos, máquinas e redes. Assim, foram pesquisados aplicativos gratuitos disponíveis na Rede para conversação e videoconferências, tais como o Ivisit [5], o Skype [6] e o Ustream [7]. Após uma série de considerações, o Ustream foi escolhido. A desvantagem desse aplicativo é a disponibilização de apenas uma janela de exibição de vídeo,

impossibilitando a transmissão simultânea das imagens de outras webcams com diferentes pontos de vista da mesma ação. Porém, a grande vantagem do Ustream é a facilidade de acesso do público, por não requerer nenhuma instalação prévia, como no caso do Ivisit. Além disso, era preciso gravar a transmissão para (re)aproveitar o material na pós-produção e, nesse caso, o Skype não oferece tal recurso, enquanto o Ustream grava e armazena todo o conteúdo transmitido.

O mapa: O local escolhido (site específico) foi a Avenida Rio Branco no centro da cidade do Rio de Janeiro, onde foi determinado um percurso pontuado com algumas marcações (banca de revistas, calçadas, bueiros, andaimes, placas e sinais de trânsito). A partir disso, um mapa [8] foi desenhado manualmente, depois digitalizado e acrescido de fotos daquelas marcações. O mapa fez referência a mais um princípio do conceito de rizoma de Deleuze e Guatarri: a cartografia, cuja definição pode ser resumida assim: “Cartografia- o rizoma faz o mapa, não o decalque. O mapa não reduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói, contribui para a conexão dos campos, o mapa é aberto” (FRAGOSO, 2003:1). Sendo assim, o mapa foi algumas vezes alterado, acrescido de mais informações, depois simplificado, (re)configurado e transformado diversas vezes de acordo com as necessidades de adaptação que emergiram durante o processo de criação da obra.

A performance: Enfim, a performance foi estruturada da seguinte forma: uma dançarina, movida por estímulos visuais, ouvia através de um MP3 a trilha sonora composta e gravada por um músico, a qual também era projetada no ambiente urbano por duas caixas de som acopladas a um computador. A dançarina interagiu com o espaço urbano, a arquitetura de corpos e lugares, os micro e macro fluxos do ambiente, as pessoas transeuntes, os carros em movimento entre os sinais de trânsito e a própria câmera de vídeo que a filmava de perto. O olhar dessa câmera estava interessado nos enquadramentos do corpo dançante, com o objetivo de realizar uma videodança a partir das imagens gravadas. Além disso, a relação entre o corpo da dançarina e aquela câmera de vídeo foi filmada por uma webcam, conectada à internet através do sistema 3G móvel, que transmitiu aquelas imagens para o Ustream, onde encontrava-se o público internauta. O olhar dessa webcam estava interessado, justamente, na relação entre o corpo e a câmera de vídeo, o movimento e o olhar, as interferências de um sobre o outro.

3. Avaliação da experiência

Interação: O público que assistiu a performance no Ustream foi mais espectador do que participante e colaborador na realização da obra. Portanto, faltou abrir espaço para uma possível interação ou até mesmo provocá-la, problematizando o acontecimento. Segundo Ricardo Basbaum, “os artistas estão entre aqueles que criam seus próprios problemas, não para resolvê-los, mas para produzir instantes de mobilização coletiva” (apud FRAGOSO, 2003:19). Tendo em vista tais considerações, foram apontadas algumas sugestões para ações futuras, como por exemplo, o lançamento de perguntas no ciberespaço da performance, provocando o público internauta a lançar suas respostas naquele mesmo espaço. Desse modo, caso seja possível “afirmar que existe um público além da obra, este público não mais assiste, realiza” (FRAGOSO, 2003:26). E assim sendo, torna-se também coautor da obra realizada. Portanto, “o registro autoral deixa de ser uma presença anterior a obra e passa a ter sua conformação a partir da realização da mesma” (FRAGOSO, 2003:

20). Já a participação do público urbano também poderia ser estendida para além daquele espaço e tempo. Nesse sentido, a ideia de distribuir panfletos (os “mosquitinhos”) com o endereço do blog e do Ustream poderia funcionar. Ainda como sugestão para as próximas ações, aponta-se que neles poderiam estar aquelas mesmas perguntas lançadas no ciberespaço durante a transmissão da performance. Assim, o público transeunte seria incentivado a depois acessar o blog e publicar respostas. Desse modo, a obra ganharia novos desdobramentos, continuidade e maior abrangência no tempo e no espaço. Segundo Maria Luiza Fragoso, uma característica do grau de abrangência do contexto artístico no ambiente telemático é sua capacidade de “contaminação” e de formação de “resíduos”. Para a autora, a “contaminação” é um espaço adjacente à área do contexto artístico, numa sub-rede que pode surgir em função da obra e está relacionada com a abertura do contexto oferecido pelo artista. Já os “resíduos” “são todos aqueles elementos que são acrescidos ao trabalho durante sua realização ou que são deixados no provedor pelos usuários da rede. Podem ser compreendidos também como os resultados ou consequências da ação comunicativa e da conexão entre agentes participantes, colaboradores e/ou interatores” (FRAGOSO, 2003:17). Portanto, entende-se que é de fundamental importância a abertura para a interação do público presente no ciberespaço e daquele transeunte do espaço urbano (estimulado a depois acessar o blog ou assistir o vídeo registrado no Ustream), ampliando o contexto artístico da Performance CiberUrbana.

Tempo de transmissão: A velocidade da transmissão foi relativamente baixa e por isso os internautas assistiram à ação alguns segundos depois do acontecimento em tempo real. Além disso, devido à demora no carregamento das imagens os movimentos foram vistos de forma descontínua e muitas vezes a ideia de fluxos de movimentos foi substituída por algo semelhante à técnica de *stop motion*- animação de fotografias- provocando um efeito de pixelagem. Dessa maneira, a obra realizada no espaço telemático ganhou outra natureza, provocada pelas circunstâncias daquele ambiente e antes imprevisível pelo grupo.

“O elemento ‘tempo’ é peça fundamental estética do trabalho multimídia nos ambientes telemáticos, como a Internet e a WWW. Este é sempre um fator decisivo no sucesso ou não da realização das intenções do artista. O tempo nunca pode ser desconsiderado quando o trabalho está diretamente relacionado e dependente da transmissão de dados pelo ciberespaço. Não é um tempo representado, mas um tempo vivo e atuante.” (FRAGOSO, 2003:7).

Sendo assim, lança-se um desafio para as próximas ações: como explorar o tempo de transmissão poeticamente, ou seja, como aproveitar o tempo de espera da transmissão dos dados na Rede como um elemento estético da obra?

Equipamentos maquínico e corpóreo: Todo o processo de criação foi baseado em experimentações e por isso os aprendizados vieram principalmente da prática. O uso de recursos tecnológicos de comunicação exigiu investigações sobre as possibilidades oferecidas por cada equipamento e quais deles supriam as necessidades emergentes. Foram utilizados três computadores laptops, um deles com caixas de som acopladas e dois deles com webcam, um modem 3G móvel, duas câmeras de vídeo, um MP3.

Entretanto, além dos testes de conexão e funcionamento de todos os equipamentos maquinais, seria necessário também preparar o “equipamento corpóreo”, ou seja, os corpos dos participantes. Após a realização da performance, notou-se que os performers apresentavam dores e incômodos corporais, causados pelo esforço repetitivo no manuseio das máquinas. A partir da experiência, entendeu-se que todos os corpos atuantes deveriam ser preparados, “testados”, aquecidos e alongados para melhor desempenhar a ação. A ideia de carregar uma máquina, de certa forma, acoplada ao corpo demanda um processo de adaptação entre ambos. No caso da webcam, embutida num laptop, assim como no caso da câmera de vídeo, as pessoas que manipulam estes equipamentos devem aprender a olhar através da máquina. E ainda, orientar todo o seu deslocamento, em meio ao intenso fluxo de informações, transeuntes e carros de uma avenida urbana extremamente movimentada, a partir da imagem na tela do computador ou no visor da câmera de vídeo, ou seja, através dos olhos da máquina. Essa experiência pode ser relacionada com a ideia de virtualização do corpo humano, defendida por Pierre Lévy, o qual diz que a percepção humana é claramente externalizada pelos sistemas de telecomunicação. Assim, tais dispositivos virtualizam os sentidos e, ao fazê-lo, organizam a colocação em comum dos órgãos virtualizados. (LÉVY, 1996:28). Por exemplo, as pessoas que assistiram à transmissão do vídeo no Ustream compartilharam, naquele momento, o mesmo grande olho coletivo. Graças à transmissão das imagens captadas pela webcam, o público pôde ver, através dos olhos da máquina, o olhar de outra pessoa noutro tempo e lugar.

Considerações finais

Durante o processo de criação e experimentação do Grupo ACHo foram levantadas diversas questões e conquistados muitos aprendizados. Aprender na prática, na experiência em si, pode gerar resultados surpreendentes. Nesse caso, o processo de criação foi iniciado sem a certeza do fim, uma primeira experiência foi realizada e agora são vislumbrados possíveis desdobramentos, porém, com a mesma incerteza inicial. Assim, é reforçada a proposta da realização de uma obra artística em constante devir.

Talvez, a questão principal seja a da real interação entre artistas, obra e público. O contato entre eles pode ser textual, visual, sonoro, traduzido em informação, além de registrado e atualizado frequentemente. Estabelecer a comunicação entre todos é de fundamental importância dentro desse contexto artístico e deve ser mais um desafio para os próximos trabalhos. Assim, será possível perceber quando a proposta atinge ou não seu objetivo e então, transformá-la de acordo com os interesses almejados.

Enfim, hoje o Grupo ACHo segue seu percurso entre os micro e macro fluxos da cidade, da Rede, dos corpos, dos pensamentos...

[1] Antonieta Acosta é mestranda do Programa de pós-graduação em ciência da arte - PPGCA/UFF.

[2] Ver Deleuze, Gilles & Guatarri, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia vol. 1. 1995.

[3] Ver Cohen, Renato. Work in progress na cena contemporânea. São Paulo: Perspectiva, 1998.

[4] <http://antonietahegouhoje.blogspot.com>

[5] www.ivisit.com

[6] www.skype.com

[7] www.ustream.tv

[8] O mapa pode ser acessado no blog: <http://antonietahegouhoje.blogspot.com>

A música, os meios de comunicação de massa e a educação musical: um contraponto entre Adorno e Morin

Rodrigo Serapião Batalha [1]

De acordo com Dias (2000), “Se não se pode afirmar que todo mundo gosta de música, é possível considerar que grande parte dos cidadãos consome música” (DIAS, 2000, p. 15). Esse processo de ‘consumo musical’ ocorre dentro daquilo que Adorno e Horkheimer, em 1947, chamaram de “Indústria Cultural”, um termo proposto em oposição a outro já utilizado anteriormente pelos autores – “cultura de massas” – para que o conceito não fosse confundido como uma cultura produzida pelas massas (HORKHEIMER; ADORNO, 2002). O surgimento dessa expressão se fundamenta na crítica dos autores aos mecanismos de produção e difusão de bens culturais em escala industrial que, assim como na indústria de bens de consumo, reproduz a ideologia da sociedade capitalista em submissão à lógica do mercado.

Justamente por esses mecanismos que envolvem a produção e a difusão culturais, que Adorno e Horkheimer vieram problematizar que é produzido e difundido através dos meios de comunicação de massa no âmbito da Indústria Cultural. Assim, os autores analisam que, no capitalismo tardio, o tempo de lazer funciona como uma extensão da jornada laboral destinado a proporcionar um alívio provisório dos processos de trabalho mecânico, através do consumo de produtos de divertimento que favorecem as condições para se enfrentar uma nova jornada. A questão da escolha e da tomada de decisões em relação à formação estética do gosto é relativizada nessa, pois se considera que um dos efeitos da Indústria Cultural é encaixar os seus consumidores em categorias, onde a intenção de escolha é antecedida por uma divisão prévia de nichos para diferentes produtos culturais. Assim, assumindo a função social de entretenimento e alienação, os produtos culturais veiculados pelos meios de comunicação de massa acabam por gerar um tipo de relação entre produto e consumidor onde, por exemplo, “Desde o começo é possível perceber como terminará um filme, quem será recompensado, punido ou esquecido; para não falar da música leve em que o ouvido acostumado consegue, desde os primeiros acordes, adivinhar a continuação, e sentir-se feliz quando ela ocorre” (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p. 15).

Segundo os autores, na sociedade do século XX, imersa na Indústria Cultural, “Aquilo que se poderia chamar de valor de uso na recepção dos bens culturais é substituído pelo valor de troca, em lugar de prazer estético penetra a ideia de estar em dia; em lugar de compreensão, ganha-se prestígio” em outras palavras, “O valor de uso da arte, o seu ser, é para os consumidores um fetiche, a sua valoração social,

que eles tomam pela escala objetiva das obras, torna-se o seu único valor de uso, a única qualidade de que usufruem” (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p. 65). Nesse sentido, não é elemento artístico em si, com suas características e particularidades, que é focado em primeiro plano, mas sim outros fatores adjacentes que compõe o quadro do mercado de consumo dos produtos culturais. Dentro de tal processo, o ‘consumidor’ encontrar-se-ia abstraído da capacidade de escolha e decisão, alheio aos mecanismos que ocorrem nos bastidores da produção e difusão dos produtos culturais.

Ao abordar especificamente a música, Adorno já havia escrito, juntamente com Simpson, em 1941, que “Um julgamento claro no que concerne à relação entre música séria e música popular só pode ser alcançado prestando-se estrita atenção à característica fundamental da música popular: a estandardização” (ADORNO; SIMPSON, 1986, p. 116). Adorno e Simpson analisam, por exemplo, a velocidade com que um produto cultural se torna ultrapassado: “Isso coloca a questão de saber se possivelmente a mudança de efeito pode ocorrer completamente devido aos objetos em si mesmos, ou se a mudança precisa ser ao menos em parte atribuída à vontade das massas” (ADORNO; SIMPSON, 1986, p. 141). Eis a reflexão dos autores em relação a essa questão:

Uma explicação adequada, que pode ser apresentada mesmo sem entrar em questões que requeiram interpretação psicanalítica, é a seguinte: gostos que tenham sido impostos aos ouvintes provocam desforra no momento em que a pressão é relaxada. Os ouvintes compensam sua ‘culpa’ por terem tolerado o sem-valor, tornando ridículo. Mas a pressão só é relaxada quando são feitas tentativas para impingir alguma ‘novidade’ ao público. Assim, a psicologia desse efeito de trivialidade é reproduzida sempre de novo, podendo continuar indefinidamente. (ADORNO; SIMPSON, 1986, p. 142)

No entanto, entendemos que a adoção *in totum* da perspectiva de Adorno e Simpson [1941] e Adorno e Horkheimer [1947] a respeito da relação entre público/ouvinte e cultura/música não nos parece suficiente para conferir um tratamento suficiente à relação entre música e sociedade a partir do século XX, assim, um contraponto se faz necessário e o encontramos em Morin [1975]. Destacamos que com esse contraponto não pretendemos dispor Adorno e Morin em campos opostos, visto que Morin não parte em defesa da Indústria Cultural.

Para Morin, “... o termo ‘cultura do século XX’ lhes evoca [aos cultos] imediatamente não o mundo da televisão, do rádio, do cinema, dos comics, da imprensa, das canções, do turismo, das férias, dos lazeres, mas Mondrian, Picasso, Stravinsky, Alban Berg, Musil, Proust, Joyce” (MORIN, 1997, p. 16). O autor levanta questões tais como “... antes de perguntarmos se a cultura de massa é na realidade como a vê o culto, é preciso nos perguntarmos se os valores da ‘alta cultura’ não são dogmáticos, formais, mitificados, se o ‘culto da arte’ não esconde muitas vezes um comércio superficial com as obras (MORIN, 1997, p. 18-19). O autor propõe que os meios de comunicação de massa podem assumir uma perspectiva democratizante para a cultura cultivada, onde obras de Bach, Sartre ou Picasso, por exemplo, seriam muito mais difundidas. Por outro lado, Morin observa que, “Contudo, fidelidade e traição em relação à obra, popularização e degradação da cultura se desenvolvem no interior de uma mesma corrente” (MORIN, 1997, p. 56). Cabe ressaltar que o autor transcende o entendimento de cultura de massas (para as massas) como um fenômeno característico do século XX ao identificar na tipografia

a sua gênese “A tipografia inaugura o que poderíamos chamar de páleo-cultura de massa, no sentido de que ela atrai um lento movimento de democratização da cultura clássica (greco-latina-cristã) e que ela sustenta a cultura burguesa” (MORIN, 1997, p. 56).

Como se observa, as discussões de Adorno (junto com Horkheimer ou Simpson) e Morin perpassam o desencontro entre a cultura popular (projetada através da cultura de massas – ou seja, para as massas) e a cultura tradicional. Mas como compreender essas reflexões transpondo nosso olhar para a educação musical? A esse respeito, Forquin e Gagnard (1982) consideram que

... há de se reconhecer que a lógica de consumo (subordinação da difusão cultural à lei do mercado, crescente integração das mensagens culturais nas mensagens publicitárias, permanente acréscimo – até a saturação – de estímulos emocionais a fim de obter um pouco de atenção do prezado cliente, do consumidor bem-amado, do ouvinte-espectador anônimo, porém tão delicadamente pessoal!) esta dinâmica indefinida da saturação-insatisfação, representa um fator extraordinariamente poderoso – embora talvez equívoco – de nivelamento sensorial e de normalização unidimensional da cultura (FORQUIN; GAGNARD, 1982, p. 67-68, grifo no original).

E mais adiante, os autores ainda questionam: “O que pode fazer a escola, o que pode fazer a educação musical diante desta situação?” (FORQUIN; GAGNARD, 1982, p. 68). Considerando o peso exercido pelos meios de comunicação de massa na vida cotidiana e a análise crítica dos processos de produção e difusão de música, poderíamos nos inclinar, precipitadamente, a pensar que a resposta para a questão de Forquin e Gagnard residiria em uma tentativa de promover a substituição das referências musicais dos alunos por aquilo que seria a “boa música”. Entretanto, é preciso levar em conta que, no âmbito da educação em geral, uma questão que tem sido amplamente discutida, e que também tem assumido papel central nas reflexões sobre currículo, diz respeito à relação entre cotidiano e escola. Segundo Oliveira (2008),

É preciso deixar claro que a democratização dos saberes não é apenas a democratização do acesso a determinados saberes sistematizados e estruturados numa ordem reconhecida, (...) mas também, e sobretudo, a democratização das relações entre os diversos saberes numa perspectiva de revalorização social dos saberes chamados ‘não-formais’, ‘cotidianos’ ou do ‘senso-comum’ que integram nossas competências de ação social (OLIVEIRA, 2008, p. 128).

A própria Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96), em seu primeiro artigo, reconhece os múltiplos contextos que configuram a formação ao considerar que “A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais”, e ainda, no artigo 3º, a “valorização da experiência extra-escolar” entre os princípios sobre os quais todo o ensino será ministrado (BRASIL, 1996).

A literatura atual na área de educação musical (v. Swanwick, 2003) acompanha essa perspectiva e aponta para a necessidade de se consolidar um diálogo permanente entre os saberes escolares e os saberes cotidianos, no sentido de que a escola e a

educação musical façam sentido para o aluno, sem uma ruptura indesejável com a sua vida cotidiana, ao mesmo tempo em que possam gerar transformações nesse cotidiano por meio do aprendizado e da aquisição de novos conhecimentos, competências e habilidades. Assim, nos deparamos com o fato de que parte considerável do cotidiano é vivenciada na relação com o que é produzido e difundido através dos meios de comunicação de massa, ou seja, lidar com o cotidiano em sala de aula é também lidar com a chamada Indústria Cultural em sala de aula. Assim, voltando à questão levantada Forquin e Gagnard, impõe-se um desafio para a educação musical hoje, a saber, lidar com o cotidiano musical de forma acolhedora e crítica. Acolhedora, mas não sob o caráter de uma reprodução simplista. Reconhecendo que o desenvolvimento musical se inicia nas próprias experiências do cotidiano, o que implica a legitimidade das experiências e das práticas musicais que são significativas no âmbito da vivência informal. Crítica, mas não sob o risco de se contemplar o repertório de gosto pessoal (vivenciado cotidianamente) como uma estratégia de ‘conquista’, para se ‘ganhar confiança’, e então, poder finalmente apresentar uma ‘música de qualidade’. Naturalmente, não se pretende com isso perpetuar o mesmo leque de referências musicais dos alunos, pois, sob uma perspectiva reflexiva e contextualizada, uma ampliação é necessária.

A partir do contraponto feito entre Adorno e Morin cabe ainda uma análise bastante atual produzida por Santaella (2003):

Até meados do século XIX, dois tipos de cultura se delineavam nas sociedades ocidentais: de um lado, a cultura erudita das elites, de outro lado, a cultura popular, produzida no seio das classes dominadas. O advento da cultura de massas a partir da explosão dos meios de reprodução técnico-industriais – jornal, foto, cinema –, seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão –, produziu um impacto até hoje atordoante naquela tradicional divisão da cultura em erudita, culta, de um lado, e cultura popular, de outro. Ao absorver e digerir, dentro de si, essas duas formas de cultura, a cultura de massas tende a dissolver a polaridade ente o popular e o erudito, anulando suas fronteiras. Disso resultam cruzamentos culturais em que o tradicional e o moderno, o artesanal e o industrial mesclam-se em tecidos híbridos e voláteis próprios das culturas urbanas (SANTAELLA, 2003, p. 52).

Referências

ADORNO, W. T; SIMPSON, G. (1941). Sobre Música Popular. In: COHN, G. (Org.). Theodor Adorno: Sociologia. São Paulo: Ática, 1986.

BRASIL. Lei n. 9394, de 20 dez. 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

DIAS, M. T. Os donos da voz: indústria fonográfica brasileira e mundialização da cultura. São Paulo: Boitempo Editorial, 2000.

FORQUIN, J. C; GAGNARD, M. A Música. In: PORCHER, Louis (Org.). L'Education Esthétique – luxe ou nécessité. São Paulo: Summus, 1982.

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. (1947) A indústria cultural - o iluminismo como mistificação das massas. In: Indústria cultural e sociedade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

MORIN, E. (1975). Cultura de Massas no Século XX. O Espírito do Tempo - 1 Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

OLIVEIRA, I. B. Boaventura & Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

SANTAELLA, L. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SWANWICK, K (1999). Ensinando música musicalmente (Teaching music musically). Tradução: A. Oliveira e C. Tourinho. São Paulo: Moderna, 2003.

[1] Graduado em Música pela UFES e Mestrando em Música pela UNIRIO. Professor da Faculdade de Música do Espírito Santo e regente/coordenador da “Orquestra de Garrafas”, experiência reconhecida como uma das mais significativas em arte-educação pela OEI, o MEC e o MinC.

Alguns comentários sobre a sociologia da arte de Becker e a filosofia da arte de Kant

Patricia Andreia Araujo Maciel [1]

O objetivo central deste trabalho é, por um lado, apresentar resumidamente as teses centrais da teoria estética externalista defendida por Howard Becker em um de seus trabalhos [2], bem como delinear as ideias principais da filosofia da arte de Immanuel Kant (1724-1803) [3]. Por outro lado, meu trabalho visa apresentar alguns comentários críticos e comparativos às teorias apresentadas nesses dois textos. Tentarei sugerir que a teoria de Becker, ao se afastar das teorias do gênio artístico defendidas pelo Renascimento e pelo Romantismo, parece tornar a obra de arte (e a própria definição do que deva ser denominado “artístico”) dependente de certas exigências que talvez não estejam conectadas com a contemplação estética universal defendida por Kant.

Em seu texto Becker propõe essencialmente a tese de que a definição do que seja um objeto artístico é dependente de uma abordagem sociológica externalista [4]. Em linhas gerais, pode-se afirmar que a sua teoria estética se baseia nos seguintes pontos:

- 1) Uma obra de arte consiste num produto resultante de uma cadeia cooperativa composta não apenas pelo artista, mas também por um mercado distribuidor (por exemplo, galerias, museus, televisão, rádio) e pelo público.
- 2) Nesse contexto, o artista pode ser visto apenas como um elemento dentro de um sistema determinado por convenções sociais. Em outras palavras, o artista pode tornar-se “eleito” ou adequado a um conjunto de convenções sociais. Em caso contrário, apesar do artista ter mais liberdade artística se afastando da prática usual, ele teria dificuldades de elaborar uma obra fora de convenções e de ter sua obra divulgada. Portanto, a definição do que é ou não artístico pode ser determinado nessa ótica não pela obra em si, mas sim pelo conjunto dos elementos externos à mesma.
- 3) O conceito de convenção é central no pensamento de Becker, que afirma que “cada convenção traz consigo uma estética” [5] na qual é determinada através das “crenças morais” vigentes em cada sociedade. Ora, visto que convenções artísticas são dependentes de fundamentos estéticos, e visto que esses são baseados em crenças morais, a adesão ou ruptura com convenções dependerá sempre da concordância ou não com tais crenças.
- 4) Becker afirma que “apesar de padronizadas, as convenções raramente são rígidas e imutáveis” [6], assim como uma organização social.

Em 1790, portanto, quase duzentos anos antes da publicação do artigo de Becker, o filósofo Immanuel Kant lançava a sua “terceira Crítica”, a Crítica da Faculdade do Juízo [7]. Essa complexa obra filosófica tinha como um de seus objetivos centrais fornecer uma teoria estética, mais precisamente, uma teoria sobre a formação dos nossos juízos ou pensamentos relacionados às belas artes. É possível dizer que, sob vários aspectos, a teoria estética kantiana exposta na CFJ compartilha dos pressupostos artísticos renascentistas e românticos criticados indiretamente pelo artigo de Becker, segundo os quais o valor artístico de um objeto está relacionado intrinsecamente às características exibidas por uma obra-prima. Para melhor compreendermos esta afirmação, apresentarei a seguir um resumo das principais teses da difícil filosofia da arte kantiana.

A doutrina estética de Kant está totalmente conectada com sua teoria filosófica do conhecimento sintetizada em sua revolucionária e famosa Crítica da Razão Pura [8]. A CRP apresenta uma extensa análise do modo como o ser humano conhece os objetos em geral, vale dizer, apresenta uma teoria acerca do modo como temos acesso ao ser. O resultado da reflexão kantiana nesse livro consiste na tese de que não conhecemos os seres tais como eles são em si mesmos (como acreditava toda a metafísica clássica, em particular Platão e Aristóteles). Na verdade, no ato de conhecimento da realidade temos acesso apenas a meros “fenômenos”, ou seja, aos seres na medida em que eles são, por assim dizer, filtrados por nossa subjetividade. Para sabermos como as coisas seriam “em si mesmas”, pensa Kant, teríamos de poder saber como elas seriam independentemente da nossa existência, o que é impossível. Com efeito, a CRP afirma que o nosso tipo de conhecimento da realidade é limitado e que, em tese, somente uma razão perfeita, divina, pode conhecer a essência última dos seres que formam o mundo.

Essa teoria teve uma imensa repercussão já na época de Kant e revolucionou os rumos da especulação filosófica ao longo dos séculos seguintes. No que tange à nossa questão, interessa inicialmente saber qual é o papel da limitação do conhecimento humano no ato de contemplação artística.

Kant dividiu didaticamente as nossas faculdades de conhecimento através de três termos: razão, entendimento e imaginação. As atividades mentais consistiriam, segundo a sua teoria, no resultado das operações desses “poderes” intelectuais. Por conseguinte, somos dotados de uma razão porque somos capazes de raciocinar e ter ideias; somos dotados de um entendimento porque produzimos conceitos para classificar e explicar as coisas que compõem o mundo; por fim, possuímos uma imaginação porque somos dotados de cinco sentidos que permitem que sejamos afetados por informações provenientes do mundo que nos cerca. Graças à imaginação, representamos em nossa mente os dados empíricos e formamos, por exemplo, imagens das coisas ocupando lugares no espaço e no tempo. Com referência à doutrina kantiana dos juízos ou pensamentos estéticos, isto é, dos “juízos de gosto sobre o belo” [9], os seus pontos centrais estão ligados à descrição da formação de um estado mental denominado sentimento de prazer. Toda a teoria estética de Kant está baseada em uma relação cognitiva que se dá entre o entendimento e a imaginação quando o ser humano depara com uma legítima obra de arte. É precisamente esse contato com a obra que produz um sentimento específico que caracteriza a identificação de um objeto artístico.

Os detalhes do percurso da filosofia da arte kantiana, evidentemente, ultrapassam a proposta do meu trabalho. A descrição geral do processo de produção dos nossos juízos sobre o belo é feita numa detalhada passagem da introdução à CFJ [10]. Nela é descrito o ato pelo qual a faculdade da imaginação (responsável pela apreensão das informações acerca da obra avaliada pelo observador) se relaciona com o entendimento. Nesse processo a imagem do objeto (por exemplo, um quadro de Picasso, de Mondrian ou de Van Gogh, uma escultura de Rodin, etc.) se apresenta ao espectador como uma “forma sensível” (uma forma obtida pelos sentidos, como diz Kant) no espaço e no tempo. Nesse momento o sujeito, por intermédio do seu entendimento, busca produzir um conceito que explique quais são as características do objeto em questão. Em geral, quando o objeto se reduz a um elemento do mundo que pode ser comparado com outros objetos semelhantes (por exemplo, uma cadeira, uma árvore, uma mesa etc.), o entendimento humano produz um conceito que serve para indicar as características da coisa através de um conjunto mínimo de informações - por exemplo, o conceito de cadeira fornece-nos uma regra que nos informa que o objeto serve para nos sentarmos e descansarmos etc. Entretanto, pensa Kant, quando o observador depara com uma obra de arte, o seu entendimento tem acesso a uma informação que exhibe algo absolutamente singular e que não pode, portanto, ser comparado com nenhuma outra coisa semelhante. Ao constatar essa peculiaridade no objeto, o entendimento finito humano visa produzir um conceito para classificar (explicar) o objeto e descrever o que há nele de distinto. Ora, quando o dado a ser classificado pelo entendimento permite a comparação com elementos semelhantes no mundo, somos capazes de indicar com razoável facilidade quais são as suas características gerais. Entretanto, se deparamos, por exemplo, com a “Noite Estrelada” de Van Gogh [11], é gerado na mente humana um estado caracterizado por Kant como um “sentimento de prazer” universal. Ele é despertado precisamente quando o entendimento visa descrever a singularidade do objeto oferecido aos sentidos do sujeito. Como nosso entendimento é limitado, ele não é capaz de descrever objetos através do que eles têm de absolutamente singular, mas sim buscando semelhanças em outros seres. O produto da atividade do nosso intelecto quando tenta explicar o absolutamente particular, o absolutamente distinto, é exatamente o conceito do “belo”. A representação do “belo” é vista por Kant, portanto, como uma representação estética de um particular que é num certo sentido intrinsecamente distinto de tudo mais que se manifesta no conhecimento da realidade.

O sentimento de prazer relativamente ao belo consiste num estado que deve ser interpretado como expressão de uma concordância ou assentimento universal, isto é, válido para todos os homens e independente de diferenças culturais. Tal sentimento deve ser distinguido de outros tipos de prazeres ligados a interesses particulares e serve como um elemento capaz de identificar os objetos das belas artes. Kant, como um legítimo representante racionalista do século XVIII, parece defender a tese de que uma autêntica obra de arte - e o reconhecimento da mesma como tal - deve ter um valor intrínseco, portanto, que independe de contextos ou convenções.

No que segue, a título de uma consideração final, apresentarei algumas questões que foram suscitadas a partir da minha leitura das duas teorias acima sintetizadas.

Sendo claramente anti-convencionalista, pode-se afirmar que a doutrina universalista kantiana é essencialmente antagônica à teoria externalista de Becker. É interessante notar que Kant defende a inexistência de conceitos prévios de arte e Becker admite a

possibilidade de uma arte pré-determinada, embora a certo preço [12]. Com efeito, Kant, de um lado, sublinha que só podem ser produzidos juízos sobre o que é belo quando um sentimento (de prazer) universal é gerado no homem – ou seja, um sentimento que se reproduz em qualquer ser racional por ocasião do ato de contemplação de um produto artístico. O ser humano, portanto, tem, por assim dizer, de se expor ao objeto “verdadeiramente” artístico para vislumbrar as características que compõem o conceito de beleza. Por outro lado, Becker não parece excluir a possibilidade de conceitos prévios de beleza ou valor artístico fora de um contexto determinado pelas denominadas convenções.

A estética kantiana teve em sua época (séc. XVIII/XIX) imensa repercussão no meio artístico europeu, tendo influenciado fortemente a obra do grande dramaturgo Friedrich Schiller (1759-1805), um dos expoentes do romantismo alemão, e a filosofia da arte madura do filósofo Georg W. F. Hegel (1770-1831). Hoje, contudo, ela adquire um aspecto conservador, visto que, fortemente racionalista e formalista, exclui o elemento antropológico da constituição da obra de arte. A visão de Becker não traz consigo esse problema. Pelo contrário, está sempre relativizando o contexto no qual a estética está inserida.

Mas será que o externalismo não torna a definição do que seja uma obra de arte excessivamente dependente de exigências mercadológicas constituídas por imposições da indústria cultural e, em última análise, por imposições do senso comum? Visto que Becker entende que a convenção de uma obra de arte difere pela cultura do meio em que está inserida, é possível pensar que em uma cultura onde a comunicação de massa forma a opinião de grande parte da população, a obra artística contemporânea pode sofrer de perda de autenticidade quando dentro dessa convenção. O mesmo efeito certamente poderia ser pensado no que concerne à formação técnica dos marchands e do pessoal pertencente à estrutura de galerias, museus, etc. Por outro lado, teorias como a de Kant excluiriam qualquer possibilidade subjetivista (relativista) na medida em que buscam definir o objeto das belas artes através de elementos intrínsecos à mesma. A questão que se coloca nesse tipo de teoria, contudo, diz respeito ao seu aspecto metafísico, excessivamente abstrato. Como definir o que é belo em si mesmo, independentemente da cultura? A resposta kantiana, sob esse prisma, apesar de engenhosa, permanece abstrata e misteriosa: a consciência artística, a consciência do que é belo, se daria somente por ocasião do contato com a obra-prima, que de algum modo obscuro manifestaria para qualquer sujeito a sua absoluta peculiaridade.

Certamente a teoria de Becker leva em conta a possibilidade de determinantes inconscientes na construção do padrão estético de uma população. Mas, visto que culturas podem ser autoritária e inconscientemente guiadas por fenômenos como a grande mídia, contingências político-econômicas etc., como se poderia sustentar a tese de que a adesão ou ruptura com convenções poderia ser exercida sempre livremente? De fato, o conceito de “revolução artística” parece estar relacionado em sua teoria não com a quebra de padrões artísticos vigentes, mas sim com a reorganização de um determinado sistema convencional que parece “funcionar” apenas quando a liberdade para a quebra de padrões pode ser efetivamente desenvolvida. No que tange a uma teoria como a de Kant, diferentemente, creio que a possibilidade do valor artístico de uma obra pode ser garantida, independentemente do reconhecimento do meio artístico, do grande público, dos meios de comunicação, etc. Contudo, o ponto complexo do kantismo estético, neste sentido, seria: há de fato

objetos capazes de produzir uma concordância estética universal válida, portanto, para todo ser humano?

Meu objetivo com a discussão anterior foi essencialmente marcar questões em aberto para as quais não tenho respostas claras. A contraposição da teoria contemporânea de Becker com uma teoria estética clássica como a de Kant pode nos ajudar a encontrar essas respostas. Parece-me que as duas doutrinas contêm dificuldades, contradições e obscuridades.

Referências

BECKER, Howard. Uma teoria da ação coletiva. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

KANT, Immanuel. Crítica da Faculdade do Juízo. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

KANT, Immanuel. Crítica da Razão Pura (Coleção “Os Pensadores”). São Paulo: Abril, 1980.

MARCONDES, Danilo. Iniciação à História da Filosofia – Dos Pré-socráticos a Wittgenstein. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2007.

MORAIS, Jorge Ventura e SOARES, Paulo Marcondes. “Agência, estrutura e objetos artísticos: dilemas metodológicos em sociologia da arte”. In: <http://gordaarte.arteblog.com.br/35640/Banco-de-Textos-4-parte-1-Foco-Metodologia-em-Sociologia-das-Artes/> (Acesso em: dezembro/2009).

[1] Patricia Andreia Araujo Maciel é estudante do curso de graduação em Produção Cultural na UFF (Niterói).

[2] BECKER, H. “Arte como ação coletiva” (cap. 11). In: Uma teoria da ação coletiva. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

[3] KANT, I. Crítica da Faculdade do Juízo. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. Cf. principalmente as partes V, VI e VII da Introdução, onde Kant apresenta sinteticamente a sua teoria sobre os juízos de gosto sobre o belo. Cf. tb. os §§ 43, 44, 45. Agradeço imensamente ao prof. Renato Valois Cordeiro (UFRRJ) pelos seus

esclarecimentos sobre a filosofia kantiana, sem os quais a produção desse trabalho teria sido mais difícil.

[4] MORAIS, J. e SOARES, P.. “Agência, estrutura e objetos artísticos: dilemas metodológicos em sociologia da arte”. In: <http://gordaarte.arteblog.com.br/35640/Banco-de-Textos-4-parte-1-Foco-Metodologia-em-Sociologia-das-Artes/> (Acesso em: 07/12/2009). Cf. em particular o item 2.2 deste artigo.

[5] Cf. BECKER. Idem, p. 218.

[6] Idem, p. 214.

[7] Passarei a me referir a esse livro com a sigla CFJ.

[8] KANT, I. *Crítica da Razão Pura* (Coleção “Os Pensadores”). São Paulo: Abril, 1980. Passarei a me referir a esse texto com a sigla CRP.

[9] KANT. CFJ, Idem.

[10] *Ibidem*.

[11] Se supormos, evidentemente, que essa obra poderia ser considerada por Kant como uma verdadeira obra de arte.

[12] BECKER. Idem, p. 212.

O ensino da iluminação no currículo acadêmico em dança

Flaviana Xavier Antunes Sampaio [1]

O currículo dançante

Em linhas gerais a definição de currículo por Lewis e Miel (1978) diz respeito a um antigo e persistente significado associado a matérias, geralmente organizado como disciplinas escolares selecionadas para serem ensinadas a alguém. Comumente, os conteúdos das disciplinas são planejados pelo corpo docente que delimita os assuntos pertinentes para cada matéria em busca de uma boa eficiência no processo de aprendizagem dos discentes. Um problema identificável nessa prática é o risco dos discentes não conseguirem criar associações entre os conteúdos devido a não estabelecimento de proximidade dos assuntos entre as disciplinas.

O termo currículo provém da palavra latina *currere*, que se refere à carreira, a um percurso que deve ser realizado. Nesse contexto, a escolaridade, via conteúdos expressos no currículo, é o meio pelo qual o aluno se apropria dos conteúdos significativos, de forma progressiva, galgando alguns degraus rumo à completa escolarização. (LIMA, LEMOS e ANAYA, 2006, p. 147)

O entendimento de currículo escolar aliado à disciplina atuando como elemento estruturado a conteúdos isolados é ultrapassado na temática coevolutiva que preza por processos articulados. A afirmação de currículo relacionada à carreira dá margem à possibilidade de os conteúdos das disciplinas serem expostos na escola de modo interdisciplinar. Assim, os discentes se desenvolveriam com mais qualidade de flexibilidade e raciocínio lógico. O planejamento conjunto das disciplinas a criar este vínculo relacional entre os conteúdos é uma saída para esse tipo de abordagem.

A prática dualista e fragmentada ainda imposta em várias escolas não dialoga com as pesquisas atuais sobre o modo de aquisição do conhecimento humano. Os neurocientistas atuais disseminam a ideia de que a aquisição do conhecimento humano, inerente às relações com o meio, não se dão isoladamente, mas em constante fluxo. Segundo Foley (2003), o mundo que vivenciamos, portanto, nada mais é que uma construção de sentidos e, em particular, a linguagem que usamos para descrever nossas experiências. É impossível quebrar o círculo entre o mundo humano e a experiência humana desse mundo.

Ao compreender o ambiente escolar sob a perspectiva coevolutiva, valorizando as possíveis relações dos discentes na trajetória escolar em processo, podemos realizar uma associação direta com a cena da Dança. Classificamos como cena da Dança o ambiente que ocorre as apresentações. Notamos nestes ambientes que obras de

Dança tendem a apresentar diversas informações cênicas além do corpo humano. A Iluminação é uma delas, assim como também o é o cenário, a música, o figurino... Neste contexto, os cursos superiores em Dança sugerem um campo fértil para a pesquisa dessas informações cênicas para uso nas composições e estudo.

A implantação de módulos é a solução?

O currículo acadêmico em Dança é pautado a partir das necessidades preconizadas pelos docentes. Pesquisando acerca do currículo da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia observamos que esta Instituição percorreu e vem percorrendo uma história de reformas curriculares intensas. Em 2005 aplicou-se o que pode ser considerada a mudança mais radical referente aos anos anteriores: o currículo formal foi “abolido” e a estrutura de módulos foi implantada.

Refletindo sobre a implantação dos módulos na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, Molina (2007) chama atenção para os módulos que se articulam independente e complementarmente. Ele constata que nesta nova configuração, os professores atuam em equipes, diversificando as abordagens metodológicas e enriquecendo as discussões com contribuições heterogêneas a partir de seus interesses específicos enquanto pesquisadores:

Nessa época, essa mudança suscitou diversas expectativas uma vez que a grade curricular e o procedimento foram alterados substancialmente. O que antes cabia a determinados professores, por cada disciplina, habilidade, a partir desse momento outra relação foi proposta: a integração das disciplinas através dos módulos e também a agregação de 2 a 3 professores por módulo também pontuou a transição inovadora (MOLINA, 2007).

No novo contexto proporcionado pela implantação dos módulos, a caracterização da estrutura de conteúdos do curso foi diluída: Ao invés de estudos reservados a projetos isolados assumiu-se um projeto interdisciplinar articulado. A projeção da antiga grade curricular, com inúmeras matérias, também foi re-organizada através de três módulos que dialogam entre si: “Estudo do Corpo”, “Estudo Crítico Analítico” e “Processos Criativos”.

Identificamos que a implantação da estrutura de módulos na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia e sua caracterização são próximas às reflexões propostas por Damásio (2004) ao observar a existência de uma unidade nos processos relacionais dos organismos:

Dado que a mente emerge num cérebro que é parte integrante de um organismo, a mente faz parte também desse organismo. Em outras palavras, corpo, cérebro e mente são manifestações de um organismo vivo. Embora seja possível dissecar esses três aspectos de um organismo sob o microscópio da biologia, a verdade é que eles são inseparáveis durante o funcionamento normal do organismo (DAMÁSIO, 2004, p.206).

Relacionamos o entendimento da cena da Dança como campo de emergências. Neste contexto, desde o dançarino até a cor do solo em que se dá a cena são informações compositoras - passando por todas as decisões para composição e disposição de figurino, movimento corporal, maquiagem, cenário, iluminação - enfim, tudo

disposto ou não em cena repercute uma configuração particular. O tratamento da luz, por exemplo, declina na escolha do tipo da fonte (natural, artificial), cor, textura e intensidade que permeiam uma proposição à obra. Com esta proposição indicamos que a cena da Dança é construída através de possibilidades de composição. Não se trata de um jogo de probabilidades definida ou aleatória, mas um campo fértil de emergências. Logo, apresenta diversas possibilidades de análise. Porém, o estudo de uma destas informações – como a função da Iluminação, deve ser realizada considerando o contexto geral da obra. Na configuração da Dança, no seu conjunto, considerando que, tal campo de emergência, se realiza a partir das relações que acontecem em cena.

A adesão ao sistema de módulos foi um marco interessante à Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, mas algumas questões ainda estão sendo resolvidas: certas disciplinas antigas parecem ter perdido espaço, por exemplo, “Fundamentos do Teatro” que abarca os ditos elementos cênicos, entre eles estudos relacionados à Iluminação. Portanto, algumas ações recentes têm revisto esta temática:

- No semestre 2009.2 o Departamento de Teoria e Criação Coreográfica ofereceu a optativa “Investigação Cênica” que contemplou o ensino da Iluminação sob a supervisão do Prof. Ms. David Iannitelli e Prof. Ms. Paula Borges.

- No semestre 2010.1 o Laboratório de Corpo e Criação I [2] tem como temática “Luz, cor e sombra” sob supervisão da Prof. Dr. Ludmila Pimentel e Betti Grebler.

Defendemos a idéia de que o ensino da Iluminação no currículo acadêmico em Dança se faz necessário quando assumimos a co-existência das informações cênicas no fazer Dança. Ou, caso contrário, os pesquisadores deste fazer sucumbem em não dar o tratamento adequado a essas informações, comprometendo suas aspirações artísticas enquanto fazedores de danças.

O porquê do estudo de Iluminação na academia de Dança

O cérebro não começa o dia como uma tábua rasa. O cérebro está animado desde o início da sua vida com um enorme repertório de sabedoria que diz respeito à forma como o organismo deve ser gerido, isto é, à forma como a vida deve ser organizada e como o organismo deve responder a certos acontecimentos exteriores. Uma enorme variedade de locais de mapeamento e das respectivas ligações neuronais está presente à hora do nascimento (DAMÁSIO, 2004, p. 217).

A partir dessa citação, podemos deduzir que assim como no nascimento, a ação humana se desenvolve durante todo seu tempo de vida de modo relacional modificante. Nesta concepção, as pessoas não têm um repertório de vivências única, estabilizado. Pelo contrário, este repertório está em constante modificação e formulação a todo tempo. Considerando este constante e incessante fluxo no processo de vivências do homem, identificamos que as instituições de ensino devem se atentar a este fato para proveito metodológico de aprendizagem. Logo, a academia, a educação de nível superior, se apresenta como um local propício nesta acepção para abordar conteúdos de modo integrado, mobilizador. Para a academia de

Dança propomos o ensino articulado de todas as informações cênicas enquanto propositores da obra.

O ensino na Graduação de Dança da Universidade Federal da Bahia se apresenta de modo a contribuir no fazer artístico dos discentes e principalmente estimular a atuação destes como pesquisadores, de modo a fomentar cada vez mais a consolidação da Dança como área do conhecimento. Localizamos que como um fator determinante no fazer Dança, a Iluminação pode ser destacada como informação cênica proeminente de pesquisas e tratamento específico para propor concepções de obras.

A apropriação da cena da Dança para o artista que exerce este fazer, percorre caminhos além do próprio corpo humano em movimento. Não propusemos aqui classificar regras ou pontos para seguimento como se pudesse haver um método único para se fazer Dança. Aliás, há: Trata-se da idéia do propositor da obra. O que ele quer? Partindo desta resposta podemos então desenvolver a pesquisa de criação em torno de tudo que pode ou não compor a cena de modo articulador, propositor e eficiente. Ademais, além de colaborar nas produções dos discentes, o estudo da Iluminação amplia a análise das obras provocando discussões acerca das produções de Dança em geral a enriquecer o diálogo e argumento artístico das obras.

Referências

DAMÁSIO, Antonio. Em busca de Espinhosa – Prazer e dor na ciência dos sentimentos. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

FOLEY, Robert. Os humanos antes da humanidade: Uma perspectiva evolucionista. São Paulo: UNESP, 2003.

LEWIS, A.; MIEL, A., Key words relating to curriculum and instruction in J.R. Gress e D. E. Purpel, Editors, Curriculum: An Introduction to the Field. Berkeley, CA, McCutchan Publishing Corporation, 1978.

LIMA, M. de; LEMOS, M. de; ANAYA, V. Currículo escolar e construção cultural: uma análise prática. Dialogia. São Paulo, v. 5, p. 145-151, 2006.

MOLINA, Alexandre. Corpo e (im)pertinências curriculares nas licenciaturas em dança no Brasil. In: IV Reunião Científica de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, GT Danças e novas tecnologias, 2007.

[1] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia; atua como iluminadora desde 2004; bolsista pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB).

[2] O Laboratório de Corpo e Criação também é vinculado ao Departamento de Teoria e Criação Coreográfica.

Jogo coreográfico: uma proposta de animação cultural na “criação” em dança

Victor Hugo Neves de Oliveira [1]

Cada cultura possui uma lógica particular estruturada sobre um conjunto de bens simbólicos que possibilita a seus integrantes o compartilhamento de ideais, hábitos, costumes e ações, viabilizando, desse modo, a participação e integração de seus indivíduos na organização social e facilitando-nos o entendimento de que toda sociedade humana se edifica através de processos que possibilitam aos homens identificarem-se e reconhecerem-se pela utilização de materiais culturais comuns.

No entanto, este conjunto de práticas e bens que estruturam a cultura não estão cristalizados ou se estabilizam em padrões comportamentais hermeticamente fechados, e sim caracterizam-se por um movimento constante de (trans)formação, que nos faculta apreender a dinamicidade da cultura e a participação dos indivíduos na construção e reformulação de seus domínios. Neste contexto, a cultura é examinada como uma produção dependente de quem a faz, o agente humano; e este nasce, transforma-se e morre, o que torna inviável a compreensão de que os seus modos de produção possam permanecer preservados e estacionados no espaço-tempo. Por sua vez, o homem torna-se resultado do meio cultural em que foi socializado, caracterizando-se como herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e as experiências adquiridas pelas gerações anteriores, o que garante à cultura a produção e o desenvolvimento da Humanidade.

Neste diálogo entre produto e produção – como elementos transitórios e em deslocamento – observamos uma relação diferenciada entre o ser e sua rede de significações, que nos integra, ou ao menos aproxima-nos, da compreensão de que as realizações humanas – individuais ou coletivas – são desenvolvidas e desenvolvem um espaço cada vez mais carregado de informações e experiências. Daí, estabeleceu-se a necessidade de reflexionarmos as representações culturais, tais como as religiões, a moralidade, as ciências, a tecnologia, as artes, o comércio, o senso comum, entre outras enquanto texturas de ideias, ações e realizações que instaurem uma contiguidade intelectual orgânica entre si, ou seja, como campos de fronteiras dúcteis e maleáveis que facilitem e predisponham-se ao estabelecimento de diálogos interdisciplinares e, por conseguinte, ao enriquecimento dos saberes e fazeres, nas formas de organização do conhecimento.

Neste sentido, conseguimos analisar a Arte de uma maneira mais ampla e aberta; apreendendo-a não como um elemento autônomo, mas como subsistema pertencente

a um sistema maior, a cultura, e em relação com os demais segmentos sociais. É certo que em quase todo o mundo, surgiram pessoas capazes de chegar à conclusão de que falar sobre a Arte em termos técnicos seria o suficiente para entendê-la; nas sociedades, porém, em que outros tipos de discurso (cujos termos e conceitos derivam de interesses culturais que a Arte pode servir, refletir, desafiar e descrever, mas não, por si só, criar) se congregam ao redor da Arte para conectar suas energias específicas à dinâmica geral da experiência humana, percebemos a promoção de alianças, entre a Arte e os outros setores da sociedade, que se mostram integras por oportunizarem um maior entendimento às representações artísticas, induzindo-nos a possibilidade de associação com o que ela (a Arte) tem de mais significativo: o homem.

Assim, apreendemos que o que o indivíduo é pode estar tão envolvido com onde ele está, quem ele é e no que ele acredita que torna-se inseparável dele; esta indissolubilidade permite-nos analisar as práticas artísticas como propostas, possibilidades ou potências de Animação Cultural que renovam perspectivas e engendram processos de integração, ativação e participação entre sujeitos. Neste interim, apesar de a questão fatídica, que frequentemente se levanta nos Estudos em Artes sobre como associar as representações artísticas ao ser humano que se instala no cenário da contemporaneidade já estar solucionada (à medida que compreendemos e localizamos a Arte como um segmento da teia de significações que produz e é produzida pelos homens) surge à Luz do Pensamento Profundo, uma nova questão que nos convida a diferentes divagações e a busca de arejados esclarecimentos no vasto e problemático campo das Artes, ei-la: “Como uma representação artística (em nosso caso específico, a dança) pode induzir os membros de determinada sociedade a refletirem sobre suas ações dentro de determinado contexto cultural e induzi-los a produção de bens simbólicos?”

Certamente, pensar em uma Arte que induza a concepção de bens e provoque a criação, é pensar, simultaneamente, em uma Arte que adquira a responsabilidade de “transgredir” o atual estado das coisas, promovendo a experiência como ferramenta indispensável ao processo de fruição de suas representações, à medida que sabemos viver – o que complica ainda mais a questão – em uma sociedade que produz grande proporção de patrimônios simbólicos para as massas, criticada por favorecer a construção de unanimidades à medida que estimula o consumo acrítico; acusada de fomentar a homogeneidade que gera, por consequência, a automação, de desenvolver funções meramente conservadoras, de não oportunizar espaços que sirvam de estímulos a formação de seres reflexivos; censurada por encorajar uma visão e postura passiva cuja base é o desestímulo ao esforço pessoal, por não produzir ideais libertários e conscientes o que favorece a manutenção de preconceitos, mitos, estereótipos etc.

Assim sendo, para a promoção deste estudo torna-se imperioso a escolha de uma obra artística que viabilize provocações no âmago criador de seus espectadores, tornando-se propositora da produção ativa e consciente em dança; tal prática de escolha desenvolve-se, aqui, amparada pela familiaridade com o espetáculo em questão: o Jogo Coreográfico, concebido e dirigido por Ligia Tourinho, cujo objetivo

consiste em exercitar o fenômeno da coreografia – o ato de coreografar e ser coreografado. O Jogo Coreográfico compõe-se de três tipos de jogadores: Jogador Coreógrafo, concebe e determina a ação dos jogadores intérpretes; Jogador Intérprete, realiza as indicações dos jogadores coreógrafos; Jogador Público, visualiza as montagens coreográficas, apreendendo o processo de produção e criação em dança. Estes jogadores funcionam como recursos indispensáveis a concepção coreográfica, todavia, além do material humano a mecânica do Jogo demanda outras ferramentas, tais como: uma mesa de som repleta de Cds e dois microfones, elementos que possibilitam aos jogadores coreógrafos estabelecerem suas construções artísticas.

Em geral, o espetáculo inicia-se no saguão do teatro (ou em outros locais alternativos) com intérpretes e público reunidos formando um grande círculo (de mãos dadas); na ocasião, um dos intérpretes propõe uma oração típica do teatro e pede a todos que a repitam - “ Eu seguro minha mão na tua, para que possamos fazer juntos aquilo que eu não posso fazer sozinho”, este mesmo intérprete, após a articulação destas palavras informa que vai passar uma mensagem que deve percorrer o círculo sendo endereçada ao indivíduo do lado (de um a um), a sentença é: “Eu preciso de você”; daí, todos penetram o espaço cênico, os jogadores intérpretes se direcionam ao palco e os jogadores público se encaminham para as poltronas ou assentos. Neste momento, os intérpretes apresentam seus nomes e números (cada um dos bailarinos é identificado por seus nomes e números inseridos em seus uniformes [2] ou em material gráfico presente sobre a mesa de som), tornando-se identificáveis a todos, e em seguida, fornecem as regras do Jogo: os jogadores intérpretes podem realizar estruturas como andar, pausar e desenhar livremente pelo espaço, podem entrar e sair de cena, realizar ações simples, executar suas coreografias particulares (pequenas partituras coreográficas), imitarem-se uns aos outros, entre outras coisas; tais regras são conteúdos estruturais que possibilitam mais tarde a interação direta dos espectadores com a obra proposta. Só então, quando todas as regras são colocadas, o jogador público pode se tornar jogador coreógrafo, utilizando o microfone para indicar suas necessidades coreográficas e utilizando o som e diversidade musical em prol de sua composição. Como a estrutura do Jogo possui dois microfones, para jogar basta se posicionar à frente do microfone vazio, esta é a deixa para que o jogador coreógrafo atuante finalize seu jogo e transfira a vez a um novo jogador.

Há uma pausa, o primeiro tempo é finalizado e após um intervalo de, aproximadamente, cinco minutos dá-se início ao segundo tempo do Jogo Coreográfico.

Nesta fase, os jogadores intérpretes podem utilizar objetos na construção das coreografias; como no primeiro tempo, os bailarinos iniciam a jogatina e depois formulam convite para o jogador público se transformar em jogador coreógrafo; nova pausa e, inesperadamente, o jogador público é convidado desta vez a exercer a função de intérprete, bastando para tal vestir uma das camisetas de reservas apresentadas. O Jogo finaliza com a participação dos espectadores nos três estágios possíveis a produção em dança.

Essa relação construída pela performance coreográfica e expandida em três direções que se cruzam sugere-nos a metáfora de um espaço polifuncional; metáfora esta, imediatamente, confirmada pelo trânsito e agitação que percebemos e que reforçam a tridimensionalidade e eliminam uma separação histórica entre público e área do atuante.

A obra coreográfica promove, pois, um deslocamento entre sujeito e objeto da contemplação ou realização, fundindo e confundindo as relações entre artista e público em um cenário de intervenção que estabelece interação e novos conteúdos estruturais à composição cênica. Instala-se uma linguagem de experimentação que rompe com o formalismo e a narrativa e oportuniza a confluência de elementos cênicos cujas bases favorecem o acaso, o evento e convida o espectador a participação.

O Jogo Coreográfico consiste em um desenvolvimento constante da desintegração de conceitos formais da Arte, pelo questionamento da natureza da obra artística e pela busca de uma forma de contato não contemplativo; a possibilidade prática de ação e realização do espectador, agora participante, que não somente pode entrar no interior da peça, mas gerá-la é a negação do artista como criador mas como propositor de práticas. O espectador torna-se aí o co-participe do fazer, enriquecendo a prática de proposição em dança, cuja própria elaboração inconclusa demonstra o desejo e a necessidade do outro e, com isso, a valoração da alteridade. O espetáculo passa a ser considerado como espaço de convívio, espaço para viver; com ele, o artista passa a ser menos o criador e mais aquele que propõe a ação coletiva. O fenômeno da criação é, pois, aprendido como trânsito que não se restringe a determinada(s) individualidade(s), mas como processo acessível a todos através do quadro de experiências propostas pelo exercício da ação.

Aí, percebemos que as representações artísticas podem, como ações culturais, veicular valores úteis ao desenvolvimento da sociedade; provocando nos espectadores o desejo ativo e consciencioso de integração à produção de bens simbólicos, o espetáculo Jogo Coreográfico desloca a representação do âmbito de material produzido para as massas para o âmbito de criação pelas massas tornando-se um ato de celebração criadora.

Funcionando como limiar do fenômeno de transformação dos conteúdos artísticos, que não há de ocorrer de modo abrupto, o Jogo oferece-nos a saída mais útil para o desenvolvimento do panorama de dança na contemporaneidade: o cruzamento de uma arte de entretenimento a uma arte de proposta.

Desse modo, mais que uma aplicação artística, o conceito de jogo e seu uso em um espetáculo de dança contribui para formular uma parceria ativa e viva entre o espectador, a dramaturgia, a cena e seus demais agentes e elementos. O espetáculo e suas partes, historicamente desintegradas, coadunam-se para assumir uma importante proposta de intervenção cultural, uma Pedagogia Social.

O Jogo Coreográfico não se limita a produção cênica, ele se estende (de várias maneiras) a fim de provocar reflexões sobre o fazer artístico, as relações que se estruturam entre público e obra, as estratégias de fortalecimento do espaço criativo em dança, as possibilidades de interação entre os variados grupos que reúnem-se na apreciação de um espetáculo, a intervenção necessária ao aprimoramento dos indivíduos, o mister de uma formação de público mais consciente e integrada aos homens e suas necessidades; enfim, o Jogo serve para pensar sobre o que produzimos e consumimos.

Defendendo não só o acesso de todos à Arte, como também o papel ativo de todos na produção coreográfica, ele possibilita um caráter ordinário à dança, trazendo-a para o domínio das pessoas comuns, sem elitismo. O artista passa a ser menos o autor dos textos coreográficos e mais aquele que propõe a ação coletiva, buscando o complemento da produção artística na contribuição dinâmica do espectador, agora participador.

Buscando contribuir a compreensão de significados e contextos culturais mais aprofundados e a resolução de problemas sociais, tais como a apatia, a passividade, a cultura de ociosidade e estagnação contemplativa, o espetáculo visa provocar questionamentos e, com isso, contribuir na edificação de uma sociedade mais ativa, solidária e justa; desse modo, o Jogo Coreográfico reconquista criativamente nos espaços de discussão sobre Artes Cênicas o interesse pelo público (no sentido mais amplo da palavra), atribuindo a sua produção, distribuição e consumo um valor cognitivo, útil para pensar e atuar na vida social.

Referências

CANCLINI, Néstor García. Consumidores e Cidadãos. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

COHEN, Renato. Performance como Linguagem. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

GEERTZ, Clifford. O Saber Local. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

JACQUES, Paola Berenstein. Estética da Ginga. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

LARAIA, Roque de Barros. Cultura: Um Conceito Antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

MELO, Victor Andrade de. A Animação Cultural, Os Estudos do Lazer e Os Estudos Culturais: Diálogos. Licere, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p. 86-103, 2004.

OLIVEIRA, Victor Hugo Neves de Oliveira. Jogo Coreográfico: Uma Proposta de Construção Dramatúrgica em Dança com o Público. In: IV ENECULT, Salvador, maio de 2008/p. 1-7.

TOURINHO, Lígia Lousada. Jogo Coreográfico – Pressupostos e Fundamentos. In: Conhecendo e Reconhecendo a Dança na UFRJ, Rio de Janeiro, novembro de 2006/p. 81-2.

[1] Victor Hugo Neves de Oliveira é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte da Universidade Federal Fluminense, Niterói.

[2] No espetáculo Jogo Coreográfico, o termo uniforme é utilizado para substituir a ideia de figurino.

Tecendo os reis vagabundos com fios de memórias

Betha Medeiros [1]

Partindo da última frase do meu artigo *Em que século, afinal, se encontra o corpo do ator gaúcho?* [2] (2006, p. 21): “Este é o corpo do ator criador, o corpo expressivo, o corpo ideal que pensa e atua. Um corpo agente de sua própria arte” iniciei, mentalmente, um levantamento de alguns exemplos deste ‘corpo’ no teatro gaúcho durante as últimas décadas.

Na medida em que surgiam atores e grupos [3] que se enquadravam nesta visão de ator-criador, o nome de Maria Helena Lopes era unanimidade em se tratando de influência, referência. Ela foi professora da maioria dos atores gaúchos nos últimos 40 anos. Fez parte do Departamento de Arte Dramática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (DAD/UFRGS) por quase três décadas (1967 a 1992)

Apesar da sua grande importância para o teatro gaúcho contemporâneo, se pesquisarmos em livros ou publicações algumas notas sobre o trabalho desta grande encenadora, nada encontraremos.

Escolhi, então, dentre as várias peças que Maria Helena encenou junto com seu grupo Tear, centrar meu projeto em *Os Reis Vagabundos* de 1982, cujo tema é o dia-a-dia de um grupo de catadores de lixo e que é considerada, pela própria encenadora, como o trabalho de sua vida, o qual ela levou sete anos gestando até conseguir levá-lo a público.

O que esta peça tinha, afinal, de tão especial que se destacava de todas as outras também fundamentais para o teatro gaúcho? Será que era, mesmo, tão especial assim?

Com esta questão, parti em busca de documentos escritos, fotos, reportagens, memórias em forma de depoimentos e entrevistas para tentar montar um painel, uma “colcha de retalhos” que pudesse ajudar a esclarecer a mim e, posteriormente, aos leitores deste trabalho, o porquê, realmente, de *Os Reis Vagabundos* serem lembrados até hoje.

As Entrevistas

Para as entrevistas escolhi seis pessoas que assistiram e que se propuseram a conceder seus depoimentos sobre o que recordavam da peça. Por outro lado, contatei os atores, o cenógrafo, o escriba, os músicos criadores da trilha sonora e a encenadora para me relatarem as suas lembranças sobre a montagem e encenação.

1. O trabalho de Penélope

“o importante para o autor que rememora, não é o que ele viveu, mas o tecido de sua rememoração, o trabalho de Penélope da reminiscência. Ou seria preferível falar do trabalho de Penélope do esquecimento?” (Walter Benjamin, 1994, p. 37)

Começando, mesmo que informalmente, a questionar algumas pessoas sobre a peça, percebi que muitas delas respondiam que as lembranças sobre a peça vinham ligadas a emoções.

Ivan IZQUIERDO nos ensina que as principais regiões moduladoras da formação de memórias declarativas recebem na hora da formação das memórias, o impacto inicial de hormônios como os corticóides e a adrenalina “liberados no sangue pelo estresse ou pela emoção excessiva. É o núcleo por meio do qual estas substâncias modulam as memórias; sua ativação faz com que estas se gravem, em geral, melhor do que as outras.” (2002, p. 24)

Por outro lado, Sandra PESAVENTO nos revela que uma das preocupações presentes na História Cultural é o conceito conhecido como o das “sensibilidades”:

As sensibilidades corresponderiam a este núcleo primário de percepção e tradução da experiência humana no mundo.

O conhecimento sensível opera como uma forma de apreensão do mundo que brota não do racional ou das elucubrações mentais elaboradas, mas dos sentidos, que vêm do íntimo de cada indivíduo. Às sensibilidades compete essa espécie de assalto ao mundo cognitivo, pois lidam com as sensações, com o emocional, com a subjetividade.

A rigor, a preocupação com as sensibilidades da História Cultural trouxe para os domínios de Clio a questão do indivíduo, da subjetividade e das histórias de vida. (2008, p. 56)

Falar sobre mendigos catadores de lixo de forma poética foi algo que surpreendeu e emocionou muitas das pessoas entrevistadas.

Ciça Reckziegel lembra que não era um emocionar apenas de se deixar levar pelo sentimento: “... era um carinho e um tapa ao mesmo tempo. Te fazia usufruir a beleza mas, ao mesmo tempo, perceber a realidade.”

1.1 De fora para dentro e de dentro para fora

Em sua crítica sobre a peça, Cláudio HEEMANN [4], diz que “As figuras silenciosas que povoam o cenário são de papeleiros inspiradas nesses vagabundos que a gente encontra pelas esquinas, cercados de refugos e detritos” (2006, p. 112) e que não se trata de “um realismo político, nem de depoimento social.

Hans-Thyes LEHMANN nos revela como se pode ser político sem precisar falar diretamente sobre política:

A gente sabe que existe exploração, que existe luta de classes, que existem conflitos, que existem uma série de coisas, mas não é isso que nos falta, não é isso que a arte vai sanar. Não é um problema de informação sobre questões políticas. (...) Para mim, a coisa mais importante é como trabalhar essas informações. Política é o modo como você trabalha a percepção dessas questões. (...) Para o teatro, o que é importante é a forma de mudar essa percepção, a forma como se vai conseguir alterar essas fórmulas de percepção que estão dadas. (2003, p.9)

Maria Helena Lopes trata o assunto lixo e sociedade de consumo pela via não-realista, escolhendo o meio poético, divertido e desastrado dos clowns. Opta também por não usar texto e compor sua dramaturgia a partir das ações deste grupo de clowns. Ela, porém, não partiu direto para o trabalho com os clowns. Primeiro centrou os ensaios na movimentação dos catadores de papel.

Jacques LECOQ (2001, p. 27) ensina que através do incentivo para a análise do movimento vivo permite-se que o aluno, aqui no caso o ator, crie de fora para dentro.

Clarissa Malheiros lembra que Maria Helena exigia que estivessem todos sempre alertas, focados. “... íamos detrás dos carros de lixo para ver quem levava o lixo, quando nosso tema era buscar vagabundos nas ruas e saber por onde andavam...” instigava todo o grupo a observar o que acontecia nas ruas. Não apenas os atores, mas todos os que participavam da montagem o cenógrafo Fiapo Barth lembra que trazia lixo para os ensaios:

E a Lena [Maria Helena Lopes] pediu lixo. Pediu lixo, então eu andava pela rua e andava catando lixo! Mas, claro, eu não pegava todo lixo. O lixo interessante. (...) As peças que eu tinha feito anterior a essa eram: primeira leitura de mesa, concepção de diretor... e a coisa ia por aí, né? E essa não! Essa era nada! Chegamos lá no nada. E a Lena pediu lixo.

LECOQ (2001, p. 27) diz que no primeiro ano de estudos em sua escola, são semeadas “as raízes das atuações criativas, por meio de improvisações e análise de movimentos na vida.” Acabamos de ver a análise dos movimentos dos catadores e papeleiros entendida por criação “de fora para dentro”. Agora, o trabalho do clown, considerado como criação de dentro para fora:

A busca do seu próprio clown começa ao procurar pelo lado ridículo. Diferente da *commedia dell'arte*, não há personagens pré-estabelecidos para dar suporte ao ator (Arlequim, Pantaleone etc), então ele tem que descobrir o seu clown interior. Quanto menos defensivo ele está, menos ele tenta interpretar um personagem, e quanto mais

ele se permite se surpreender por suas próprias fraquezas, mais forte seu clown aparecerá. (2001, p. 145)

Fiapo Barth fala como foi surpreendente o processo de montagem da peça:

(...) E, daí eu fui trabalhar com eles. Mas, como era de improviso, eu fui assistir aos ensaios, praticamente, a ‘vida inteira’! Acompanhei todo e foi surpreendente. Foi surpreendente, nos ensaios, o dia em que a Lena trouxe os narizes, né? Nunca tinha me passado que eles seriam ‘clowns’! Inclusive, na época eu não conhecia a palavra ‘Clown’, por que pra mim, de nariz, era palhaço! Não tinha entendido a coisa. E a gente... Já tinha sido feito experiências. (...) Laboratório, digamos, na Redenção. Então, eles saíram como mendigos e fizeram... E, mais, realista, né, tudo, tudo muito realista. E daí, um belo dia, a Lena chegou com os narizes e a coisa mudou, né? Mudou radicalmente que... Nunca tinha me passado aquilo, né? Até ali, eu estava trabalhando com um grupo ‘normal’ com... A única diferença era o improviso. Mas, pra mim, tudo estava normal ali. Até ali. Até aquele momento. Quando eles colocaram os narizes, a coisa ficou mágica!

Segundo LECOQ, “o clown é a pessoa que fracassa, que bagunça tudo a sua volta e, fazendo isso, dá à sua plateia um senso de superioridade. Através de suas falhas ele revela profundamente sua natureza humana, que nos move e nos faz rir.” (2001, p. 146).

Enfim, Os Reis Vagabundos foi uma peça que contribuiu muito para a divulgação do trabalho de clown no teatro brasileiro. Maria Helena Lopes comenta: “Em São Paulo, é engraçado, por que quando eu passo por lá e encontro uma pessoa: “ah, eu vi Os Reis Vagabundos!” Pessoas que trabalharam o clown por causa da peça. De alguma maneira, a gente introduziu essa linguagem.”

Roberto Mallet concorda:

Um espetáculo que tinha um caráter poético muito forte e que, praticamente, trouxe essa idéia do clown, do clown ‘lecoquiano’, já pós-Lecoq. Esse clown de teatro, pro Brasil! Tem algumas pessoas que trabalham com clown em São Paulo como a Cida Almeida [5], uma baiana, que é uma das pessoas mais importantes lá em São Paulo dessa área, que me disse que se interessou pelo clown tendo visto Os Reis Vagabundos. E não é só ela! Lá em São Paulo, de vez em quando eu ouço alguém falar desse espetáculo ainda.

Marco Fronchetti revela que a atriz Angela de Castro que trabalhou com Antunes Filho em Macunaíma, ficou bastante impressionada com o espetáculo:

Ela assistiu Os Reis Vagabundos em São Paulo. Pirou, pirou, pirou e veio pra cá pra fazer o espetáculo seguinte. No início dos trabalhos da Crônica [da Cidade Pequena] ela estava aqui. Aí, como não estava indo pros clowns, ela foi embora. Agora mora em Londres e é uma “das clowns” mais famosas do mundo.

1.2 O quarto da infância

Uma questão interessante surgida nas entrevistas foi que duas pessoas citaram a cena da “ida à praia” como inesquecível: Ciça Reckziegel comenta que nesta cena, a Clarissa Malheiros tinha uma esteirinha e que demorava bastante tempo até deitar em

cima dela. Já Shirley Rosário diz lembrar-se da Ângela Gonzaga com uma esteira bem pequenina e que em sua memória, a tal esteirinha parecia ser feita de palito de fósforo!

A dúvida de quem realmente tinha a esteirinha vai ficar no ar. O importante neste caso é o fato de que, com o passar do tempo, nós podemos criar memórias falsas ou fazer uma mistura de memórias antigas com evocadas ou adquiridas no momento; mistura de memórias de vários tipos. BENJAMIN (1994, p. 37) nos dá uma pista quando nos diz que “um acontecimento vivido é finito (...) ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois.” IZQUIERDO afirma que: “A repetição da evocação das diversas misturas de memórias, somadas à extinção da maioria delas, pode levar-nos à elaboração de memórias falsas.” (2002, p. 32).

LECOQ nos fala de um dos seus exercícios que trabalha intimamente com a memória: ‘O quarto de infância’ é um dos mais antigos temas de improvisação, que eu sugiro no começo do ano.

Você retorna após um longo tempo ausente e revisita seu quarto de infância. Você teve de viajar um longo trajeto, você chega até a porta e a abre. Como irá abri-la? Como irá entrar? Você descobre seu quarto: nada mudou cada objeto está no seu lugar. Mais uma vez você acha suas coisas da infância, seus brinquedos, sua mobília, sua cama. Essas imagens do passado voltam vivas novamente dentro de você, até o momento que o presente se reafirma. E você sai do quarto.

O tema não é o quarto de minha infância, mas o quarto da infância, que você atua na redescoberta. A dinâmica da memória é mais importante que a memória em si. O que acontece quando você se sente confrontado com o lugar que você pensa está descobrindo pela primeira vez? De repente, a memória é provocada: ‘Eu já vi isso antes!’ Você está numa imagem do presente e de repente uma imagem do passado surge. Fora da interação dessas duas imagens vem a improvisação. Naturalmente, qualquer um que improvisa desenha em sua própria memória, mas aquela memória também pode ser imaginária. (2001, p.30)

Alinhavando

Ao pensar em uma finalização para este trabalho, revi minhas perguntas iniciais: O que esta peça tinha, afinal, de tão especial que se destacava de todas as outras, também fundamentais para o teatro gaúcho? Será que era mesmo, tão especial assim?

Nesta busca pelas memórias alheias no intuito de preencher o vazio de detalhes das minhas próprias, a cada entrevista, a cada imagem, a cada documento coletado, era como se as peças de um grande quebra-cabeças fossem se encaixando e me permitindo constatar a grandeza não só do resultado – a peça em cartaz – mas do processo como um todo, desde o embrião do projeto, quando Maria Helena Lopes começou a pesquisar o tema “lixo”, durante o período em que frequentou a Escola Internacional de Teatro Jacques Lecoq, passando pela montagem do grupo Tear; pelo treinamento dos atores, pela observação dos grupos de catadores, pela montagem do roteiro baseado nas improvisações e o treinamento de clown. Um longo processo que, para Maria Helena, durou sete anos para ficar pronto. Pronto, mas nunca acabado. Sempre em transformação, pois a peça se alimentava do que acontecia no

mundo externo, o público. Apenas esta descrição já bastaria para diferenciar a peça da grande maioria de outras peças que entram em cartaz todos os dias nas casas de espetáculo mundo afora.

Durante a apresentação para a banca de qualificação do mestrado, surgiu a hipótese de que diante da forte emoção sentida na apresentação do clip com algumas fotos e a música, a peça na verdade, não acabara. Pois, depois de todo esse tempo de pesquisas e entrevistas pude constatar que ela está sim, bem viva na memória e na emoção de muitas pessoas, contrariando o conceito de efemeridade da atuação teatral, pois enquanto nossa atenção for despertada por um morador de rua e suas precárias e “criativas” moradias, enquanto nos preocuparmos com o lixo e o descarte, Os Reis Vagabundos estarão bem vivos em nossa memória e em nosso coração nos emocionando e não nos permitindo acomodações.

Referências

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

HEEMANN, Cláudio. 12 Anos na Primeira Fila. Porto Alegre: Alcance, 2006.

IZQUIERDO, Ivan. Memória. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LECOQ, Jacques, CARASSO, Jean-Gabriel e LALLIAS, Jean-Claude. The Moving Body – Teaching Creative Theatre. New York: Ed. Routledge, 2001.

MEDEIROS, Betha. Em Que Século, Afinal, Se Encontra o Corpo do Ator Gaúcho? In: CENA. Porto Alegre: n°5, p.21-29, dez., 2006.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. História e História Cultural. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

[1] Betha Medeiros (Elizabeth Medeiros Pinto) é graduada em Artes Cênicas – DAD/UFRGS (1990) e em Educação Física – ESEF/UFRGS (1999). É Mestre em Artes Cênicas – PPGAC/UFRGS (2010)

[2] Artigo baseado na monografia de conclusão para o curso de Especialização em Teatro Contemporâneo do DAD - UFRGS no ano de 2005.

[3] Tatiana Cardoso, Jezebel de Carli, U.T.A. (Usina do Trabalho do Ator), Sérgio Lulkin, Cibele Sastre, Daniela Carmona, Nora Prado, Marco Fronchetti, Marcelo Fagundes, etc.

[4] Inicialmente feita para o Jornal Zero Hora, esta crítica faz parte do livro 12 Anos na Primeira Fila – uma compilação de críticas selecionadas pelo autor.

[5] Integrante do Grupo Clã - Estúdio das Artes Cômicas.

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE