

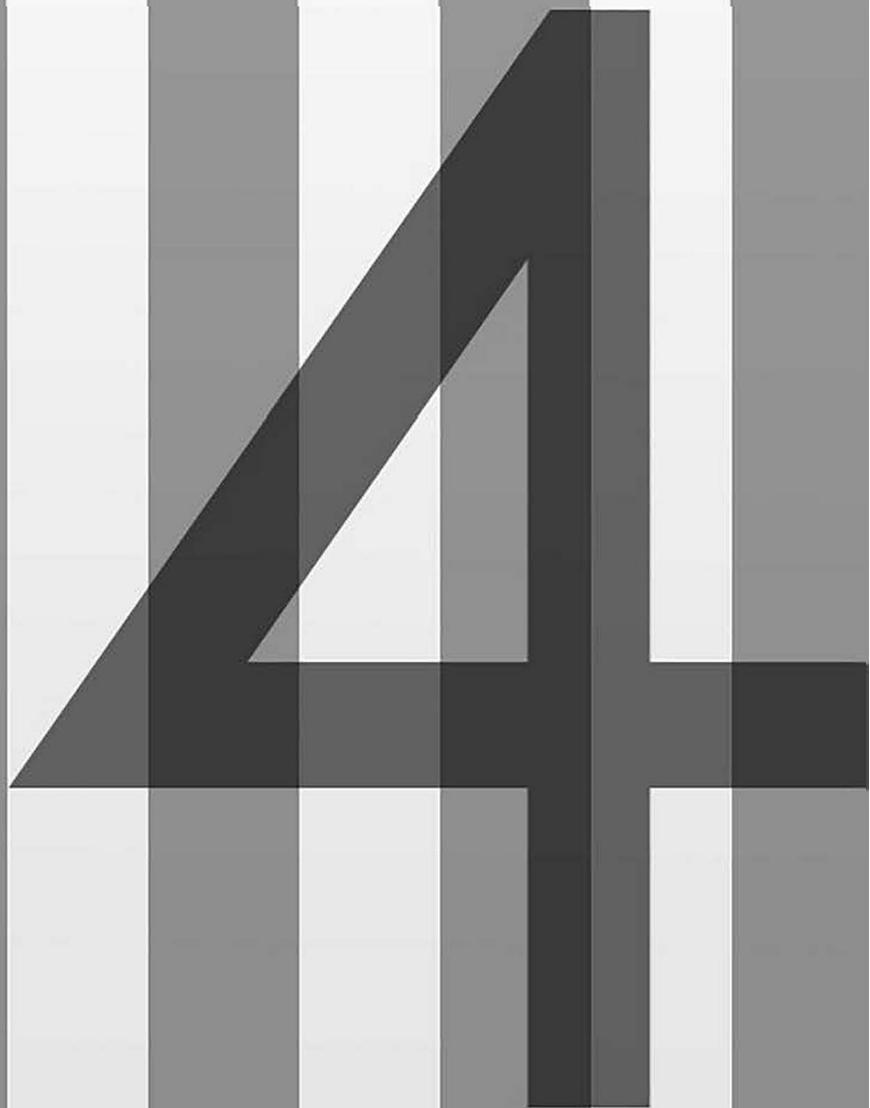
**GAMBIARRA**



Revista dos Pós-Graduandos em Estudos Contemporâneos das  
Artes da Universidade Federal Fluminense - v. 4, n. 4, 2012



**GAMBIARRA**



Revista dos Pós-Graduandos em Estudos Contemporâneos das  
Artes da Universidade Federal Fluminense - v. 4, n. 4, 2012

DOI: <https://doi.org/10.22409/gambiarra.0404>



## Expediente (v. 4, n. 4, 2012)

### **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 4**

Antonieta Acosta  
Germana Araújo  
Maíra Norton  
Michele Zaltron  
Valterlei Borges

### **Comissões de Avaliação**

#### **1. Dança**

Antonieta Acosta  
contatocontato@hotmail.com

#### **2. Teatro**

Michele Zaltron  
michelezaltron@yahoo.com.br

#### **3. Música, Som e Mídias Associadas**

Valterlei Borges  
val.borges@gmail.com

#### **4. Cinema, Vídeo e Mídias Associadas**

Maíra Norton  
maira\_norton@yahoo.com.br  
Germana Araújo  
germanaluciadearaujo@gmail.com

#### **5. Artes Visuais, Fotografia e Artes Plásticas**

Germana Araújo  
germana.lucia@gmail.com

### **Produção Editorial**

Almir Miranda da Silva  
almirmir@gmail.com

### **Produção Executiva**

Coletivo GAMBIARRA  
gambiarra@vm.uff.br



## Sumário

Editorial [ 7 ]

Criador e Criatura: a Autoria na Obra de Leonel Moura  
Henrique Telles Neto [ 9-14 ]

Eu Venho Perdendo Você: O Desaparecimento nos Vídeos-  
Performance “Madimoizele Gessyu – Sorte” e “Single Man  
Dances to Single Ladies”  
Aroldo Santos Fernandes Júnior [ 15-21 ]

Dança e Cinema: Algumas Aproximações  
Antonieta Acosta [ 22-28 ]

Scott Pilgrin: Citações e Influências Visuais Entre  
Quadrinhos, Cinema e Jogos  
Liana Gross Furini; Roberto Tietzmann [ 29-37 ]

Romeo e Julieta no Twitter: Por uma Reterritorialização das  
Artes Cênicas na Pós-Modernidade  
Leonardo Roat; Thiago Silva de Amorim Jesus [38-47 ]

O Hirbrífago Culinário: Cortando e Costurando Corpos na  
Cozinha Ateliê do Século XVII  
Lisa Minari [ 48-52 ]

Fotografia: Uma Investigação Sobre o Seu Ensino em  
Espaços Não Formais  
Henrique Augusto Nunes Teixeira [ 53-58 ]



## Editorial

A Gambiarra é uma publicação organizada e produzida pelos mestrados do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, com o objetivo de acolher e fazer circular a produção crítico-reflexiva e artística de estudantes dos programas de pós-graduação dedicados aos estudos das artes no Brasil.

Neste sentido, com grande satisfação trazemos aos nossos leitores a edição número 4 da Gambiarra, aproveitando para agradecer o inestimável apoio e contribuição dos autores que tornaram possível esta publicação. A todos eles e elas, nossos sinceros agradecimentos.

Editores da Gambiarra



## **Criador e Criatura: A Autoria na Obra de Leonel Moura<sup>1</sup>**

Henrique Telles Neto<sup>2</sup>

### **Introdução**

A partir do Renascimento, quando o domínio do campo do conhecimento artístico foi devidamente fundamentado na Europa, estamos acostumados com uma ideia de arte ligada a conhecimentos técnicos e vocações criativas singulares. De certo modo, podemos dizer que este conceito de arte foi prática dominante durante séculos, assentando-se principalmente na cultura Ocidental. Esta ideia comum de arte persistiu no julgamento da genialidade, fundamentando o ofício como fruto de uma inspiração transcendental, exemplificando o trabalho artístico por diversos séculos após o período renascentista.

No campo de conhecimento artístico, diversas mudanças paradigmáticas ocorridas a partir do século XX, alteram o campo de atuação da arte, por meio do desenvolvimento de inovações práticas, formando assim as bases para a concepção e entendimento da arte contemporânea. A partir da sua afirmação, a arte contemporânea liberta o artista da esfera tradicional do ofício da arte, autorizando-o em um sentido de diversas possibilidades de atuação na sociedade. Constituída notadamente como a produção atual que dialoga com nosso tempo, em termos de relevância cultural, e não somente como a produção total efetuada hoje, a arte contemporânea configura-se como um campo de conhecimento heterogêneo, em constante mutação e expansão.

De fato, com o estabelecimento pleno do cenário artístico contemporâneo, os paradigmas habituais que dão fundamento ao empreendimento artístico sofrem alterações. Assim como as transformações sociais, econômicas e culturais, os diversos avanços tecnológicos ocorridos a partir do século XX, fornecem as bases para um alargamento do campo da arte, influenciando também na liberdade de atuação dos artistas. De fato, compreendemos que o livre-arbítrio é a principal propriedade do trabalho artístico atual, devido à ausência de regras, técnicas ou quaisquer convenções. Desse modo, podemos afirmar, grosso modo, que atualmente tudo é permitido ao artista contemporâneo. Frente à arte contemporânea, devemos ter o cuidado de buscar uma compreensão aprofundada desse conjunto amplo, caracterizado como uma grande miscelânea prática, conceitual e teórica.

Os meios digitais, hoje reconhecidos como legítimos suportes de produção artística, produzem valores próprios e trazem à luz novas questões de discussões conceituais e operatórias, como a hibridação, a interatividade, a imersão, entre outras. Além disso, por meio da contaminação tecnológica, outras áreas de conhecimento, como a Robótica, a Cibernética, a Engenharia Genética, entram em convergência com propostas artísticas, tornando-se como aportes contextuais de desenvolvimento artístico.

Este artigo foca-se nos questionamentos autorais derivados do trabalho do artista português Leonel Moura. A partir da sua investigação poética que pretende discutir a relação da tecnologia com a criatividade, o artista estabelece uma produção que confronta os princípios habituais de autoria artística. Por

meio das implicações práticas que a Robótica e a Inteligência Artificial permitem, a relação entre e ciência se estreita, de acordo com uma abordagem interdisciplinar. Desse modo, ao aproximarmos-nos uma análise crítica deste campo de conhecimento, é preciso ter ciência de alguns conceitos fundamentais, como os que seguem a seguir, para examinarmos com sobriedade a conjuntura da arte contemporânea fundamentada em tecnologias digitais.

### **Apontamentos Sobre a Arte Contemporânea**

A arte contemporânea caracteriza-se por uma grande mistura, uma afluência de diferentes métodos, conceitos, teorias e práticas. A extensa pluralidade de linguagens, técnicas, manifestações e possibilidades dentro da situação contemporânea delimita uma totalidade artística de difícil assimilação e entendimento. O indivíduo que pretende lançar-se à pesquisa teórica sobre arte contemporânea deve estar ciente de uma tarefa árdua. Desse modo, ao aproximarmos-nos deste contexto, é preciso ter conhecimento de alguns conceitos fundamentais, a fim de examinarmos com julgamento crítico, a conjuntura da arte contemporânea.

Segundo Millet (1997) a arte tornou-se contemporânea quando se propôs a tratar do nosso tempo, realizando, de certo modo, o projeto modernista. O termo contemporâneo não serve para definir tudo o que é produzido hoje, mas sim tudo o que dialoga com o tempo atual, de acordo com uma reflexão crítica da própria prática artística. De fato, como define Cauquelin (2005), não se trata de uma arte contemporânea no sentido direto do termo, mas sim de uma produção que necessita de certos critérios, “distinções que isolam o conjunto dito ‘contemporâneo’ da totalidade das produções artísticas” (CAUQUELIN, 2005:11-12).

A produção contemporânea se referencia de paradigmas da própria história da arte para fazer emergir vários questionamentos através de obras. Em outras palavras, o que podemos perceber, na essência vital da arte contemporânea, é que ela não responde a nenhuma questão, a nenhum problema. Pelo contrário, ela busca o questionamento dos paradigmas artísticos tradicionais, levantando dúvidas sobre o próprio conceito de arte,

afrontando público e crítica com propostas poéticas instigantes, por diversas vezes polêmicas e controversas.

Uma das principais discussões que se instauram na contemporaneidade é o questionamento da figura do artista e seu papel de protagonista no enredo da história da arte. A crença comum da atuação do artista nasceu no Renascimento, pois foi a partir desse período que a arte tornou-se autônoma, distanciou-se dos princípios religiosos e se estabeleceu como ofício. De certo modo, a posição romântica do artista como gênio solitário, persiste até hoje na ideia genérica de arte. No entanto, a produção situada hoje entre as interfaces da arte, da ciência e da tecnologia nos permite um distanciamento conceitual destes preceitos clássicos. Ao analisarmos a produção contemporânea, focando-nos principalmente na produção em arte e tecnologia, deparamo-nos com acontecimentos que procuram discutir, ou até negar o antropocentrismo da práxis artística.

### **Arte e Tecnologia: Autoria e Interdisciplinaridade**

Sabemos que, historicamente, a produção artística foi sempre condicionada por seus meios e por suas devidas técnicas, desempenhadas sempre por um indivíduo – o artista. No entanto, na produção tecnológica o artista produz “através da mediação de dispositivos maquímicos, que materializam um conhecimento científico, que já tem certa inteligência corporificada” (SANTAELLA, 2003:153).

Dessa maneira, as produções em arte e tecnologia distanciam-se dos preceitos clássicos que caracterizavam uma obra de arte, devido às suas dinâmicas processuais, decorrentes do uso da tecnologia digital. Segundo Perissinotto (2010) o campo da arte tradicional difere-se do universo da arte e tecnologia, pois tem sua existência baseada em conceitos rígidos, como o conceito de autoria, pois “na cultura digital, é comum criar através de parcerias e, portanto, pode haver uma desintegração do artista como autor” (PERISSINOTTO, 2010:373).

Com efeito, a maioria dos trabalhos de arte e tecnologia se realiza em colaborações nas quais artistas e cientistas se unem em torno de uma proposta comum. É frequente que os

artistas tenham um processo criativo individual e quando surge a necessidade de resolver tecnicamente o projeto, eles buscam uma equipe capaz de viabilizá-lo. Pode ocorrer então a desmistificação de certos valores artísticos convencionais, como a ideia de que a obra de arte é fruto de um criativo individual.

Desde a metade do século XX, os intercâmbios disciplinares passaram a ser o principal recurso para a realização de trabalhos “que dependiam de técnicas específicas desenvolvidas por outras áreas, tais como a mecânica, a óptica, a engenharia e mais tarde a eletrônica e a cibernética” (PERISSINOTTO, 2010:370). A partir de influências mútuas, o trabalho artístico se valida de uma abordagem interdisciplinar, fruto da interação entre os conhecimentos envolvidos.

Historicamente, pode-se falar em interdisciplinaridade no decorrer do processo artístico, porém, na maioria das vezes, este conceito limita-se em contatos de mera citação ou alusão a disciplinas de outros campos de conhecimento, como a literatura, por exemplo. Contudo, se definirmos que as tecnologias são resultantes de “conhecimentos acumulados, teorias de visões de mundo que estão em constante movimento, resultado de um conjunto que envolve as diversas áreas num diálogo interdisciplinar e transdisciplinar” (SOGABE, 2004:130), podemos conjecturar que, em arte e tecnologia, a problematização instaurada pela necessidade de uma abordagem interdisciplinar é aprofundada com mais tenacidade em que qualquer outra produção artística.

Entrecruzamentos interdisciplinares sempre ocorreram, mas no contexto da arte, ciência e tecnologia, estas contaminações têm gerado obras, projetos e projetos cujos contornos inerentes a cada área estão cada vez mais diluídos. Segundo Beiguelman (2009), tal produção não aborda apenas uma criação puramente temática do meio digital utilizado em sua produção. De fato, trata-se sim de um trabalho criativo que só é possível por meio da pesquisa científica e do uso das tecnologias da comunicação que proporcionam relações interdisciplinares na contemporaneidade, jogando com a hibridação entre saberes e conceitos. Desse modo, percebemos que o processo criativo tão associado à prática artística também está presente no fazer tecnológico, através do diálogo com outras áreas disciplinares.

*(...) o sentido de interdisciplinaridade no campo da media art abrange um âmbito mais vasto que os já familiares enunciados sobre as relações entre arte e tecnologia. Quando falamos de cruzamento das artes, das tecnologias e das ciências, nos referimos a um processo de aproximação, contiguidade, interferência, apropriação, intersecção e compenetração, que conduz à geração progressiva de redes de contato e de influências multidirecionais não hierárquicas. Assim, a media art não deve se limitar à mera utilização de certas tecnologias, nem ter nas máquinas o único atributo que a caracteriza e, muito menos, o único fim. Pelo contrário, deve ser uma arte que encontra nos meios tecnológicos um caminho de expansão e um vínculo com outras manifestações criativas. (GIANNETTI, 2006:86)*

Dentre os principais avanços tecnológicos do século XX com os quais a arte se aproximou, citamos aqui a Robótica e a Inteligência Artificial, como fontes de experimentação poética. A Robótica é um ramo da tecnologia que trata de sistemas máqunicos e automáticos. Estes sistemas, baseados na mecânica, na eletrônica e na computação, possibilitam a criação de robôs, máquinas projetadas de forma a realizarem tarefas que potencializem a força humana. A Inteligência Artificial (IA) é uma área da ciência da computação dedicada à busca de dispositivos computacionais que possam simular a capacidade racional humana de resolver problemas, pensar ou, de alguma forma, ser inteligente. Desse modo, analisaremos aqui neste ensaio, produção de Leonel Moura, categorizadas por Gianetti (2006) como Arte Robótica e Vida artificial:

*Arte Robótica: seres automatizados tridimensionais (autômatos) que simulam comportamentos de seres vivos reais, como os mecanismos de busca, auto-preservação, interatividade, movimento, etc. Vida artificial: configurações eletrônicas e programas que desenvolvem criaturas ou organismos de vida artificial imaterial, com representação em duas ou três dimensões, que tem comportamentos semelhantes aos dos seres vivos reais e simulam processos vitais, como a codificação informacional, a reprodução e a extinção de um grupo de indivíduos (populações) autômatos celulares ou algoritmos que simulam o desenvolvimento de seres vivos e que podem interagir com os seres humanos. (GIANNETTI, 2006:162)*

## Leonel Moura e RAP: Criador e Criatura

Leonel Moura (1948-) é um artista português, nascido em Lisboa, que trabalha atualmente nas interfaces entre arte, ciência e tecnologia. Nos últimos dez anos vem produzindo sua poética por meio de dispositivos baseados na robótica e na inteligência artificial (IA). Desde 2003, dedica-se à criação de robôs inteligentes, com o intento de serem aparelhos suficientemente independentes para produzir sua própria arte.

Segundo Moura, a possibilidade de se criar máquinas inteligentes, se possíveis mais inteligentes que o homem, sempre esteve na agenda da pesquisa científica, “algumas vezes como ambição, mas na maioria como pesadelo” (MOURA, 2006). Seus robôs pretendem responder algumas das questões da IA, integrando três conceitos da robótica: corpo, situação e emergência. Como define o artista, ao depararmos com seus inventos,

*(...) estamos diante de pequenas máquinas inteligentes, dotadas de um corpo próprio e autônomo, sem qualquer ligação externa e portanto, capazes de se situarem num ambiente pelo seus próprios meios e programadas segundo um princípio de emergência e não de otimização de tarefas predeterminadas a partir de uma forma qualquer de fitness (MOURA, 2006).*

Em 2003, Moura criou e produziu seu primeiro “robô artista”. Em 2006, apresentou ao público um robô denominado RAP. Sua sigla significa *Robot Action Painter*, e deriva do conceito de *Action Painting*, termo cunhado para denominar o gênero de pintura disseminado por Jackson Pollock. RAP é um robô pintor que, supostamente, é capaz de criar e produzir arte. Em 2008, fez parte da programação da quarta bienal de arte e tecnologia do Brasil, Emoção artificial 4.0, que aconteceu em São Paulo. Desde 2007, o RAP encontra-se em permanente “atividade criativa” no Museu de História Natural de Nova Iorque.

Com a concepção de RAP e seus semelhantes, Leonel Moura retorna a um



Rap e Leonel Moura

questionamento da inteligência artificial aplicado à arte: pode uma máquina criar? Com efeito, sua pesquisa discute a necessidade do artista no processo criativo, levantando “um conjunto de questões, não só à arte, mas acima de tudo à própria ideia de humano” (MOURA, 2006).

O artista defende a tese que seu robô tem plena autonomia em seu processo criativo e não sofre nenhuma influência externa. Sua programação é complexa, de modo que RAP possa decidir quando sua obra está pronta, usando para isso quaisquer cores e grafismos que ele desejar. Pode passar cinco minutos diante de uma obra, ou ficar trabalhando durante dias. Ao julgar terminado um desenho, RAP desloca-se até o canto direito do papel e assina suas iniciais. É, portanto o autor legítimo de suas obras, que possuem boa inserção comercial.

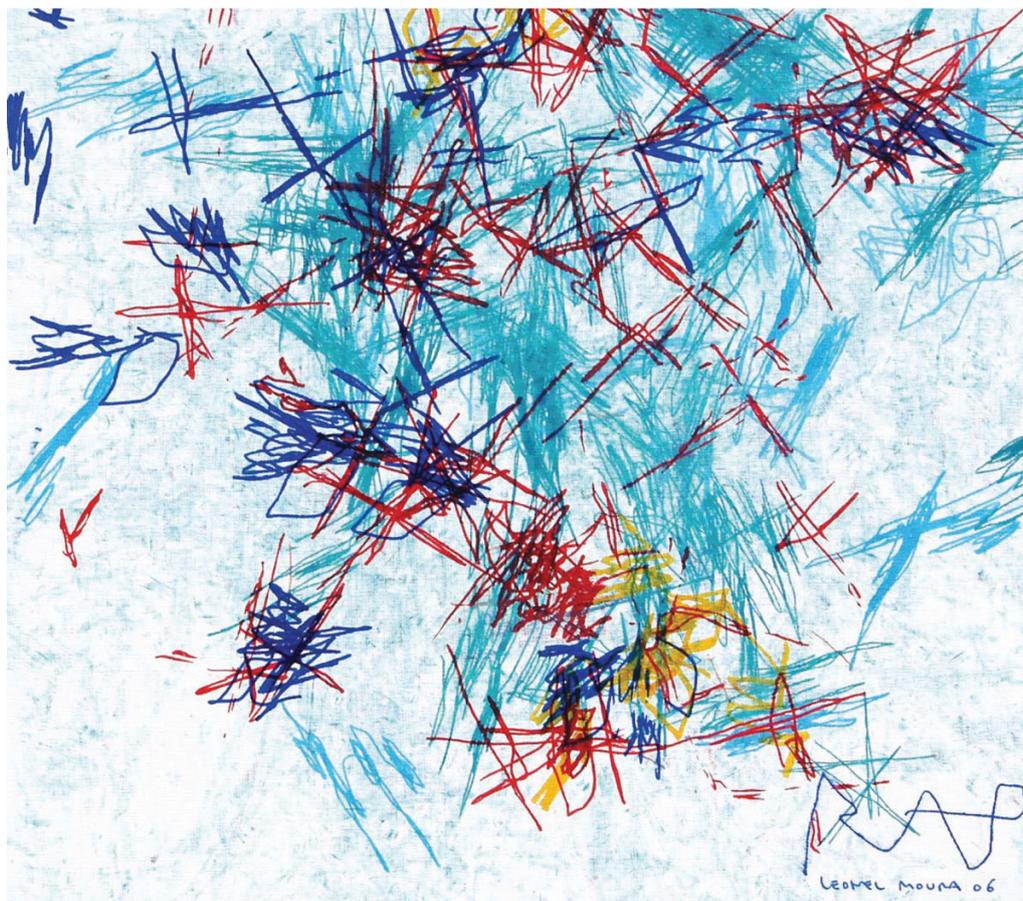


RAP(Robot Action Painter)

No entanto, podemos observar que ao assinar suas obras, RAP está condicionando-se aos parâmetros tradicionais de autoria e criação artística. Ironicamente, seus desenhos também são assinados por Leonel Moura, logo abaixo de RAP. Mesmo o artista defendendo que o robô pode ter independência criativa, Moura não lhe dá crédito total por suas obras. RAP, a criatura, está invariavelmente condicionado às vontades de Leonel, seu criador.

atual revela uma interdisciplinaridade intensa no que diz respeito à pesquisa e a atuação artística, por meio da produção colaborativa.

Na contemporaneidade, podemos observar que a liberdade de recursos possíveis aos artistas é evidente e não há limitações em relação ao uso de técnicas, tecnologias e meios artísticos. Assim, todas as perspectivas de visões artísticas coexistem simulta-



Desenho de RAP assinado pelo robô e por Leonel Moura

### Considerações Finais

A arte contemporânea libera o artista de sua esfera usual, autorizando diversas possibilidades de atuação na sociedade. Mais do que encantar por sua qualidade técnica, diversos trabalhos contemporâneos pretendem provocar público e crítica. Por meio da pesquisa tecnológica, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com outras áreas do conhecimento, questionando os limites dessa conexão. A interligação entre arte, ciência e tecnologia

neamente, sem preponderância de qualquer parte. Com efeito, existem inúmeras diversas direções a serem seguidas, sendo que nenhuma é mais válida que a outra, nem sofre mais de mais ou menos privilégios. O contexto versátil da arte contemporânea, derivada da pluralidade de possibilidades é intensificado devido à grande velocidade das transformações, em que as tecnologias surgem e são exploradas por suas potencialidades artísticas.

Apreendemos, dentro do contexto analisado neste artigo, que os paradigmas de

criatividade e autoria tradicionais podem sofrer reposicionamentos, pois outros parâmetros de julgamento podem entrar em cena. Em certo sentido, conjecturamos que, dentro do campo da arte, ciência e tecnologia, a genialidade artística habitual pode ser substituída por uma engenhosidade de conhecimentos, ou seja, pela criatividade em engendrar poéticas por meio de envergaduras e competências híbridas, artísticas ou científicas, como exemplificada na produção de Leonel Moura.

Fruto de uma intensa pesquisa científica e artística, só possível na atual conjuntura interdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia, RAP constitui uma instigante fonte de questionamentos. Ao aproximarmos-nos de seu trabalho a partir de um caráter analítico, podemos observar a conceitualização do robô e da possibilidade deste criar e produzir, é um questionamento mais interessante do que o trabalho do robô em si. Ou seja, os resultados práticos das obras de RAP são definitivamente irrelevantes em relação às possibilidades advindas da inteligência artificial.

Por fim, ao propor a tese de que um robô pode fazer arte, Leonel Moura questiona o antropocentrismo tradicional inerente à arte. Assim, o artista insere-se num contexto de contestação alinhado com a contemporaneidade. No entanto, ao assinar as obras de RAP, Moura tolhe sua criatura de uma plena atividade artística, pois percebermos que, mesmo defendendo que um robô pode criar e fazer arte, o artista ainda sente necessidade de apresentar sua assinatura nas obras do robô. Tal fato torna conflitante o discurso de Leonel Moura ou no mínimo, incoerente. Mais ainda, com tal hierarquização, percebemos que com tal postura autoral, o artista não consegue distanciar-se do caráter humano que define a práxis artística, fato que nega veementemente.

### Referências Bibliográficas

- CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.
- EU robô. Revista Bravo!, São Paulo: Editora Abril, agosto 2008.
- GIANETTI, Cláudia. Estética digital: sintopia da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte, Editora C/ Arte, 2006.
- MILLET, Catherine. A arte contemporânea.

Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

- PERISSINOTTO, Paula. Arte e tecnologia: uma história porvir. In: Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (orgs.) Teoria digital: dez anos do festival internacional de linguagem eletrônica. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: FILE, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo, Ed. Paulus, 2003.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros. Tese de Doutorado, Porto Alegre, UFRGS, 2004.
- SOGABE, Milton. Processo criativo em arte-tecnologia. In: Maria Beatriz Medeiros. (Org.). Arte em pesquisa: especificidades. 1 ed. Brasília: pós-graduação em Arte da UnB, 2004, v. 2, p. 328-334.

### Bibliografia Eletrônica

**A arte na era da sua reprodutibilidade digital - Leonel Moura (2006).** Disponível em <[http://www.lxxl.pt/txt/txt\\_009.html](http://www.lxxl.pt/txt/txt_009.html)> Acesso em 06/04/2011.

**RAP - Leonel Moura (2006).** Disponível em <<http://www.leonelmoura.com/rap.html>> Acesso em 15/04/2011.

**Rumo à tecnofagia - Gisele Beiguelman (2009).** Disponível em <<http://www.desvirtual.com/rumo-a-tecnofagia/>> Acesso em 02/04/2011.

### Notas

1 Artigo desenvolvido sob orientação da Prof<sup>a</sup>. dra. Nara Cristina Santos. Doutora Artes Visuais/ HTC. Pesquisadora e orientadora no PPGART/ UFSM. Coordenadora do LABART (Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais) e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

2 Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM 2012. Bolsista CAPES/CNPq. Integrante do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/ CNPq. Bacharel em Desenho Industrial/ Programação Visual, UFSM, 2004.

## Eu Venho Perdendo Você: O Desaparecimento nos Vídeos- Performance “Madimoizele Gessyu – Sorte” e “Single Man Dances to Single Ladies”

Aroldo Santos Fernandes Júnior<sup>1</sup>

### Resumo

A proposta deste artigo é dialogar com as intervenções que possibilitam o avanço transdisciplinar ou mesmo pós-disciplinar que atravessam vários gêneros cênicos, no entendimento, na construção e na desconstrução do objeto e do sujeito que o olha e, com isso, confrontar as noções de performance com o lugar do visível. Escolho para essa análise as vídeo/performances “Single Man Dances to Single Ladies” e “Madimoizele Gessyu – Sorte”, disponibilizados no site da internet youtube.com. O objetivo é suscitar questões relativas à presença/ausência, ao rastro/desaparecimento e à memória no estudo das vídeo/performances de produção doméstica. Utilizo a ferramenta metodológica da Escrita Performativa, que desenvolve a compreensão dos conhecimentos, das subjetividades e das intervenções cênicas e sociais produzidas acerca dessas vídeo/performances, para criar um texto de cunho evocativo, metonímico, subjetivo, nervoso e citatório. Tomo por base a ideia de uma escrita para o esquecimento a uma escrita para a preservação, assim evoco o deslocamento da imagem já deslocada da performance ao vivo para vídeo, para uma re(a) apresentação textual.

**Palavras-chave:** Artes Cênicas; Vídeo/performance; Desaparecimento; Deslocamento; Escrita Performativa

### Abstract

The purpose of this paper is to dialogue with interventions that enable the transdisciplinary or even post-disciplinary advances that cross multiple scenic genres in the understanding, construction and deconstruction of the object and the subject who looks at it, thus, to confront the notions of performance with the place of the visible. I choose to this analysis the video/performances “Single Man Dances to Single Ladies” and “Madimoizele Gessyu – Sorte” available on the website youtube.com. The goal is to raise questions related to presence/absence, trace/disappearance and memory in the study of homemade video/performances. I use the methodological tool of Performative Writing that develops the understanding of the knowledge, subjectivities and social and scenic interventions produced about these video/performances to create a text imprint evocative, metonymic, subjective, nervous and citational. I start with the idea of writing for forgetting than writing to preserve, this way I evoke the already displaced image of live performance to the video, for a textual re/presentation.

**Keywords:** Performing Arts; Video/performance; Disappearance; Displacement; Performative Writing.

*“No teatro, assim como na vida, alguém sempre está  
morrendo em frente aos nossos olhos”  
Herb Blau<sup>2</sup>.*

Em 25 de novembro de 2008, uma terça-feira cinzenta e fria na Carolina do Sul, sul dos Estados Unidos, ao abrir minha caixa de e-mail, vejo a seguinte mensagem de minha mãe: “Júnior, Adriano sofreu um acidente e está em cirurgia, entre em contato com urgência! Gleide”. Ocorreu-me, ali, naquele momento, que eu estava perdendo o meu irmão mais novo. A angústia de saber disso, mesmo que sem a certeza da confirmação do fato, transformava meu corpo em um amontoado de nervos trêmulos, à beira de um colapso. Meus olhos marejavam, minha boca estava seca, meu coração descompassadamente acelerado.

Essa mesma sensação só experimentei outra vez, em meus 11 anos de idade, também em uma tarde fria e cinzenta, com meu irmão, o mesmo do e-mail, só que desta vez em Vitória da Conquista, na Bahia. Num ato de traquinagem, desviamos o caminho de casa desobedecendo às ordens expressas de minha mãe, e fomos brincar nas arquibancadas que estavam sendo montadas para o Carnaval, nesta cidade, em que nasci, quando, por um segundo de distração, meu irmão segura em um fio desencapado e fica preso pela corrente elétrica.

Naquele momento, perdi a noção de tempo/espço, o impulso foi o de simplesmente gritar, não poderia perdê-lo, não ali na minha frente, eu tinha que fazer alguma coisa. Então, gritei até que a eletricidade tivesse sido desligada. Nesses dois momentos, me aproximei da morte e confesso que, mesmo na memória, a força dessa manifestação do desaparecimento é muito forte. Mas desta vez, ali, olhando para aquele e-mail, eu não poderia fazer nada! Isolado por uma tela de computador, não tinha como gritar! Eu era apenas o meu desejo de estar fisicamente presente, mas a única presença que se concretizava, naquela situação, era a minha ausência, representada por aquele e-mail. Aquela mensagem era a lembrança de minha família de que eu estava presente em memória, mas distante em tempo/espço daquele ato de desaparecimento que se manifestava.

Segundo Phelan (2004, p. 18), esta força de não-vida é freqüente e sumariamente, entendida como sendo morte (biológica). Mas, morte não é tão fácil de entender e captar; seu significado estende-se muito além de definições históricas e tecnológicas de encerramentos biológicos. Como aponta Baudrillard:

*No mundo real, morte também se torna real e segrega um comensurável horror. Considerando que, num mundo virtual dispensa-se a morte e o nascimento, como dispensar uma responsabilidade tão difusa e esmagadora que se torna impossível de suportar? [...] talvez isto esteja pronto para abandonar a transcendência e a metáfora, em direção às seqüências metonímicas. Não mais a polaridade, a alteridade, o antagonismo, mas, ao invés, uma supercondutividade, uma eletricidade estática de comunicação. Talvez pagando este preço nós devêssemos passar pela morte, no manto transparente de uma imortalidade feita sob medida (1996, p.37) <sup>3</sup>.*

Desenterrar essas memórias, apesar de dolorosas, é funcional para a autópsia e o entendimento dos objetos de estudo dessa pesquisa, que são criados para desaparecer em sua visibilidade midiática. Aparecem, acontecem e se desfazem em rastro/registro a partir de um “press on” da câmera de filmar e, mais além, dilui-se no emaranhado de informações pelo comando do “upload” do Youtube.com.

Em 1993, Phelan, em sua *Ontologia da Performance*, afirmou que a performance não pode ser gravada ou reproduzida, pois assim estaria se rendendo a uma economia de representação de representações e, portanto, deixando de ser performance para ser outra coisa. Gilpin (1996), por sua vez, pensa que:

*Por implicação ou desejo a performance está constantemente orientada para o desejo impossível de parar o desaparecimento. Se o desaparecimento é uma condição da performance, a repetição é uma estratégia crucial que chama a atenção para o próprio fato do desaparecimento, que manifesta as presenças ausentes daquilo que desapareceu (1996, p.110) <sup>4</sup>.*

Apresento em seguida duas vídeo/performance realizadas de forma “caseira” que traem a ontologia de Phelan (1993) e rendem-se à economia da reprodução através da linguagem do vídeo se repetindo num esforço contínuo de estabelecer permanência. A repetição tem sido o foco de grandes estudos filosóficos, psicanalíticos e literários, sem mencionar a sua importância nas áreas da música, física, cinema, arquitetura, história e artes visuais. A repetição contém noções de movimento e performance dentro de sua própria definição, ou seja, o ato ou uma instância de repetir ou ser repetido.



Figura 1 MERCADO, Shane. “Single Man Dances to Single Ladies”

### **Dancing Single Ladies**

A primeira vídeo/performance a ser apresentada é intitulada “*Single man dances to Single Ladies*”<sup>5</sup>, do dançarino norte-americano Shane Mercado, na qual reproduz a coreografia do vídeo clip “*Single Ladies*”, da *Pop Star Beyoncé*. Mercado está em seu próprio quarto e executa de maneira precisa uma movimentação específica, na tentativa de apropriação do feminino ideal, representado ali pela figura da cantora. Essa apropriação se dá a partir de uma identificação com a imagem da “diva”. A “diva” seria, segundo Lopes, esse “outro” antropofagicamente reconfigurado. “[...] mulheres de personalidade forte, que impõem sua excentricidade, sua diferença ao mundo, mesmo ao custo da solidão, como forma de ir além do estigma e do silêncio” (2002, p.217)<sup>7</sup>.

As imagens de Mercado surgem numa aparência pura que possui a ironia do excesso de realidade. Por um momento acredito que a performance está acontecendo em frente aos meus olhos, mas o que vejo não é o que vejo e, sim, outra coisa: é o rastro, o fantasma daquilo que, em determinado momento espaço-temporal e histórico, aconteceu.

Nesse momento trago para o visível deste texto a descrição dos primeiros cinco segundos do vídeo de Mercado, um “*written up*”<sup>6</sup> daquilo que consigo apreender da experiência de ver um eterno re/aparecer desse evento, não para com isso tentar restaurar o momento em que aconteceu, mas sim, para pressupor o apagamento desse vídeo-performance de seu estado anterior, videografado, para o estado textual.

Sobre essa perspectiva de uma escrita para o desaparecimento, Phelan (1993) diz:

*A tentativa de escrever sobre o evento não-documentável da performance é invocar as regras do documento escrito e, assim, alterar o próprio evento. [...] a performance crítica também deve entender que o trabalho de escrever sobre a performance (e com isso preservá-la) é também um trabalho que fundamentalmente altera o evento. [...] o ato de escrever para o desaparecimento, em vez de o ato de escrever para a preservação, deve lembrar que o efeito após o desaparecimento é a experiência da própria subjetividade (1993, p.147) .*

Quero com isso, também, estabelecer um caráter não-documental desse texto delegando-lhe o direito de, como performance, também vir a desaparecer. Uma vez lido, esquecido!

Mercado ajusta a câmera com a mão direita e anda para o fundo do exíguo espaço onde aquele ato acontece. Com a mão esquerda, pressiona “on” no aparelho de som. O espaço é um quarto com uma estreita e alta cômoda de madeira escura em que estão dispostos alguns livros e CDs, o aparelho de som e, no alto, à esquerda de quem olha (pelo olho da câmera), uma caixa de som.

Acompanhando o nível da cômoda, vê-se o *closet* pintado em laranja, cinza e branco. Um guarda-chuva espera pacientemente no canto entre o closet e a porta do quarto, que, por sua vez, segura objetos como toalhas e bolsa. Um grande espelho de moldura metálica dourada está pendurado na parede branca e perpendicular ao *closet*, refletindo a parte da cena que não conseguimos ver, como, por exemplo, o exato momento em que Mercado pressiona “on” no aparelho de som.

Mercado, ainda com a mão esquerda, aumenta o volume e, com o corpo voltado em direção à porta do quarto, aguarda o início da música. Seu foco é interno e demonstra um estado de prontidão cênica típica de dançarino profissional que é.

Esse “*written up*” do vídeo de Mercado abre espaço para a análise de todo o detalhe que foge à vista. Há nessa imagem um detalhe específico que o olho fixo da câmera que olha/filma Mercado registra e esconde e, somente no momento da descrição escrita, pude perceber. O duplo é criado dentro da imagem, o reflexo do

espelho dourado duplica Mercado e cria outra camada possível de percepção.

Segundo Baudrillard,

[...] esse efeito de descentramento para frente, esse ‘espelho’ de objetos posto de antemão contra um sujeito constitui, sob forma de objetos anódinos, o aparecimento do duplo que cria esse efeito de sedução. [...] retraza o ensejo louco do sujeito de abraçar sua própria imagem, e com isso desmaiar. Pois a realidade não é captável senão quando nossa identidade nela se perde (1997, p.16).

A afirmação de Baudrillard me dá possibilidades de problematizar a presença “real” de Mercado. Nesse vídeo, seu corpo é completamente exposto, extremamente iluminado, refletido e duplicado pela câmera e pelo espelho, sua presença perde-se nessa simulação, nesse *Trompe L’oeil*<sup>6</sup>.

A performance de Mercado assume um lado positivo permitindo funções de instabilidade e ambivalências que devem ser consideradas, contudo não vejo no vídeo de Mercado a performance em sua materialidade presente, sua presentidade, aquela que acontece antes do apertar do botão da câmera de filmar; vejo a rerepresentação da performance numa outra configuração que me dá a dica de que a performance ao vivo não está mais ali e não interessa mais estar.

Sempre como coreógrafo, penso minhas danças numa relação direta com o cinema ou *video-clip*, o movimento surge como uma imagem mental, para se (des)materializar no corpo. A partir desse relato, coreografo a minha escrita. Nesse ensaio, pensar na morte é minha maior pulsão e ver a mensagem de minha mãe em minha caixa de e-mail me fez pensar sobre o movimento de vida de meu irmão que estava acabando. Toda vez que retorno àquela mensagem recesso as sensações do momento em que a li pela primeira vez, contudo essas sensações só reforçam a certeza da ausência de meu irmão. Do mesmo modo, a imagem gravada no vídeo de Mercado, que teima em reaparecer toda vez que pressionar o *start/on* do vídeo no youtube.com, me diz que a performance não está mais ali e me lembra que não tive acesso a esse momento em que, ainda ao vivo, ela veio a desaparecer.

## Le Sortie da Madimoizele Gessyu – Sorte

Concentrar-me-ei, agora, em tratar da vídeo/performance que tenta um distanciamento e desidentificação da figura feminina da “diva”. Encontro essas características no vídeo chamado “Madimoizele Gessyu – Sorte”, que foi produzido pelo ator baiano Gessé Araújo e seu parceiro Yuri Tripodi. Araújo é aluno do Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGAC/UFBA e Tripodi é aluno do Curso de Bacharelado e Interpretação Teatral da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia.

O vídeo mostra Araújo em *drag* parodiando típicos atos de sedução de relações heterossexuais. A ironia se revela no contraste das cenas de Madimoizele (Araújo) e seu parceiro (Tripodi) em relação ao que é dublado/cantado pela voz de Gal Costa, na música “Sorte” de Caetano Veloso.



Figura 2 ARAÚJO, Gessé, “Madimoizele Gessyu - Sorte”

*Close* na imagem de Santo Antônio segurando o menino Jesus. A câmera se afasta revelando a imagem de Nossa Senhora e uma parede branca ao fundo. Em frente à imagem de Santo Antônio, duas mãos postas num gesto de oração seguram um terço.

A pele é negra. À medida que a câmera se afasta, sua figura se revela, ela usa um xale branco com detalhes verdes que parecem estar em sintonia com a cor também verde da parede ao fundo e perpendicular à parede branca. Essa figura à qual me refiro é “Madimoizele Gessyu”. Madimoizele olha para a câmera, puxa levemente com a mão direita o seu xale, revelando o seu rosto anguloso, pisca o olho direito e, com



Figura 3 ARAÚJO, Gessé, “Madimoizele Gessyu - Sorte”

um sorriso cheio de ironia nos lábios pintados de vermelho, balança a cabeça num movimento de cima para baixo. (corte de edição).

“Todo olho traz consigo sua névoa” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.77), olhar para essas imagens, tanto as de Mercado quanto as de Araújo, me faz pensar na presença desses corpos. Onde eles estão? Desaparecidos nessa virtualidade fantasmática em que Araújo e Mercado estão imersos, os corpos deixaram de existir? Não! De acordo com Gonçalves (2004), o corpo não desapareceria, mas se alteraria da mesma maneira como as concepções que fazemos dele. Argumenta ainda que:

*Se o corpo é signo, pode-se pensar que, nas atuais formas de apresentação do corpo nas artes - através da mediação tecnológica, não há falência do corpo com a mediação. Se o corpo é em si construção, primeiramente no nível do discurso e consequentemente em seus distintos tipos de representação, o corpo mediado em performance será, sobretudo, um operador dos signos que o atravessam. (GONÇALVES, 2004, p. 94).*

A ausência que identifico nessas vídeo/performance é, na verdade, o vestígio deixado pelo desaparecimento de todo o resto, a dublagem do grito que não pude dar. Segundo Gilpin (1996), a performance através de sua encarnação da ausência, em sua atuação de desaparecimento, pode somente nos deixar rastros para procurar entre, dentro e além destes.

A cena está em preto e branco, a parede aparentemente branca é o fundo. Três cadeiras postas uma ao lado da outra compõem o espaço. Madimoizele já não tem mais o xale que lhe cobria a cabeça, seu cabelo é estilo

*Black Power*. Ela usa uma blusa frente única e uma calça jeans justa ao corpo. Senta-se com o corpo diagonalizado em relação ao olho da câmera e paralelo ao seu parceiro na cena. Seu parceiro está usando óculos escuros, possui cabelos curtos pretos, uma barba cheia, a pele é branca, veste uma camisa quadriculada e uma calça preta.

Madimoizele possui uma postura ereta, contida e fechada em sua própria cinesfera. Esfrega, freneticamente, as mãos na calça jeans, dando-me a impressão de excitação. Seu parceiro, por sua vez, está sentado com a perna esquerda sobre o joelho direito, a mão direita repousa sobre a perna direita, o seu braço esquerdo se apoia na perna esquerda levando o seu tronco a uma inclinação para a esquerda.



Figura 4 ARAÚJO, Gessé, “Madimoizele Gessyu - Sorte”

Ele a percebe ao seu lado e olha em direção a ela. Madimoizele olha para o lado oposto a ele, num movimento de evitar o contato visual. Ele passa a observá-la com maior atenção, ela ainda o evita. Ele retira os óculos escuros e põe na camisa, Madimoizele ainda esquiva o seu olhar, entretanto sua atitude corporal tende a ser menos arredia. Ela finalmente o olha, estabelece-se, então, o contato visual.

Num ato mais propositivo, ele tenta tocá-la no ombro direito e é repellido com um tapa na mão. Ela se afasta num movimento brusco retirando-se do alcance daquele ato, sua expressão é de reprimenda. Ele retorna à sua cinesfera, a sua expressão é de não entendimento do ocorrido. (corte de edição).

Penso nessas imagens como notas, não realizadas em palavras, mas mantidas na

memória. Pensando em Baudrillard (1997), essas imagens são aquilo que assombra o vazio do “palco” onde a performance ocorreu, e descreve uma sedução mais que puramente estética, e sim metafísica da abolição do real.

A performance de Madimoizele me intriga pela capacidade de desencorporar, perder corpo, o próprio corpo de Araújo que se apaga para dar lugar ao corpo de Madimoizele. O corpo de Madimoizele toma para si a voz/corpo gravada de Gal Costa, a paródia desidentifica a “diva” e, conseqüentemente, nessa antropofagia, apesar do apagamento inicial, Araújo se amplifica.



Figura 4 ARAÚJO, Gessé, “Madimoizele Gessyu - Sorte”

Baudrillard explica:

Os seres, os objetos são conforme os transforma sua desapareição, que os muda. É nesse sentido que eles nos enganam, e que criam ilusão. Mas é nesse sentido também que eles são fiéis a si mesmos, e que devemos-lhes ser fiéis, no seu detalhe minucioso, na sua figuração exata, na ilusão sensual de sua aparência e de seu encadeamento. Pois a ilusão não se contrapõe à realidade, ela é uma realidade mais sutil que envolve a primeira com o signo de sua desapareição (1997, p.41).

Esses corpos são memória, são o já visto. É a projeção editada de determinado tempo/ espaço que sobrepõe significados. Sua subjetividade reúne fragmentos de uma alteridade despedaçada e só. São como os espíritos das ‘White Ladies’ de Davao nas Filipinas, citado por Ness (1996, p.143) em seu texto ‘Dancing in The Field’: “Eles são almas que não descansaram ainda, que requerem mais orações dos vivos e que podem invadir os espaços dos vivos imprevisivelmente”.

A única coisa material nessa busca é o rastro e o que tento aqui é uma arqueologia desses rastros deixados pela performance de Araújo e Mercado. Nesse exaustivo exercício de reter na memória a imagem perfeita, como no caso da “Câmara Clara”, de Roland Barthes, a ideia é fugir da morte, nesse caso representada pelo esquecimento causado pela ausência.

Da mesma forma que vi a possibilidade de meu irmão morrer em frente aos meus olhos no episódio da arquibancada, eu o estava vendo morrer pela *internet*, lendo aquele *e-mail*. Toda vez que assisto aos vídeos de Araújo e Mercado, a minha voz fica muda, o grito não sai! Vejo-os em desintegração, tornando-se vazios, esvanecidos, pálidos. Vejo-os morrer repetidas vezes e isso me causa um desconforto experimentado pela impotência do não conseguir gritar. E se eu gritasse agora? AHHHHHHHHHHH-HHHHH! Ainda assim não conseguiria retirá-los dessa liquidez “youtubiana” que os dissolve.

#### Referências:

- ARAÚJO, Gessé; TRIPODI, Yuri. Madimoizele Gessyu – Sorte. Disponível em: [http://www.youtube.com/watch?v=8y3-ryu\\_GM4](http://www.youtube.com/watch?v=8y3-ryu_GM4). Acesso em: 29 de maio. 2010.
- BACHELARD, Gaston. Intimate Immensity. In: The Poetics of Space. Boston, Beacon Press, 1994, p. 183-210.
- BARTHES, Roland. A Câmara Clara: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. A Arte da Desaparição. Tradução de Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Editora UFRJ/N-Imagem, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. The Perfect Crime. Translated by Chris Turner. New York & London: Verso 1996
- DIDI-HUBERMAN. O que vemos, o que nos olha. Trad. de Paulo Neves. São Paulo, Editora 34, 1998, p.77.
- GILPIN, Heidi. Lifelessness in movement, or how do the dead move? Tracing displacement and disappearance for movement performance. In: Foster, Susan Leigh. (org.), Corporealities: Dancing Knowledge, Culture and power. New York, Routledge, 1996, p.106-128.
- GONÇALVES, Fernando. Performance: um fenômeno de arte – corpo – comunicação. Logos 20: Corpo arte e comunicação. Rio de Janeiro, ano 11, no. 20, p. 76 – 95, 1º. Semestre de 2004.

- LEPECKI, André. Introduction: Presence and Body in Dance and Performance Theory. In: *Of the presence of the body: essays on dance and performance theory*. Middletown, CT Wesleyan University Press, 2004, p. 1-9.
- LOPES, Denílson. O Terceiro Manifesto Camp. In: *O Homem que amava rapazes e outros ensaios*. Rio de Janeiro, Aeroplano, 2002, p. 89-120.
- MATERNIO, Angela. O olho e a Névoa: considerações sobre a teoria do teatro. Sala Preta. São Paulo, Dep. de Artes Cênicas da ECA/USP, n.2, 2000, p. 31-41.
- MERCADO, Shane. Single Man dances to Single Ladies. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=SGemjUvafBw>. Acesso em: 29 de maio. 2010.
- NESS, Sally Ann. Dancing in the field: notes from memory. In: Foster, Susan Leigh. (org.), *Corporealities: Dancing Knowledge, Culture and power*. New York, Routledge, 1996, p. 129 – 154.
- PASSOS, F. A. de P. What a Drag! Etnografia, Performance e Transformismo. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Dança. Universidade Federal da Bahia, 2004.
- PHELAN, Peggy. Uncovered Rectums: Disinterring the Rose Theatre. In: *Mourning Sex: Performing public memories*. London & New York, Routledge, 1997, p.73 – 94.
- PHELAN, Peggy. On Seeing the Invisible: Marina Abramović's, The House with the Ocean View. In: *Live: Art and Performance*. New York & London, 2004, p. 16 – 26.
- PHELAN, Peggy. The Ontology of Performance: representation without reproduction. In: *Unmarked: The Politics of Performance*. New York & London, Routledge, 1993, p.146– 166.
- POLLOCK, Della. Performing Writing. In: *The Ends of Performance*. PHELAN, Peggy; LANE, Jill (orgs.) New York & London, New York University Press, 1998, p. 73 – 103.

## Notas

- 1 - Mestrando em Corpo (e)m Performance pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UFBA, com Bolsa CNPq. Professor do DCHL – Departamento de Ciências Humanas e Letras – Colegiado de Artes da UESB. Coreógrafo, Performer e Co-diretor Artístico do Grupo HIS – Contemporâneo de Dança.
- 2 - PHELAN, Peggy. On Seeing the Invisible: Marina Abramović's, The House with the Ocean View. In: *Live: Art and Performance*. New York & London, 2004, p. 16 – 26. Tradução minha.
- 3 - Tradução minha.
- 4 - Tradução minha.
- 5 - Todas as fotografias apresentadas foram extraídas e digitalizadas a partir dos vídeos “Single man dances to Single Ladies” <http://www.youtube.com/watch?v=SGemjUvafBw>. Acesso em: 29 de maio. 2010 e “Madimoizele Gessyu – Sorte” [http://www.youtube.com/watch?v=8y3-ryu\\_GM4](http://www.youtube.com/watch?v=8y3-ryu_GM4). Acesso em: 29 de maio. 2010.
- 6 - Termo utilizado por Sally Ann Ness em seu Texto “Dancing in The Field: Notes from memory” para tratar das descrições etnográficas de suas experiências com aulas de danças em Davao, nas Filipinas, e Ubud, em Bali, a partir de sua própria memória.
- 7 - Tradução minha.
- 8 - Trata-se de uma técnica artística que, com truques de perspectiva, cria uma ilusão ótica que mostra objetos ou formas que não existem realmente. Provém de uma expressão em língua francesa que significa engana o olho e é usada principalmente em pintura ou arquitetura.

## Dança e Cinema: Algumas Aproximações

Antonieta Acosta<sup>1</sup>

### Resumo

O presente artigo apresenta algumas aproximações entre dança e cinema, a fim de discutir a transposição de uma arte originalmente cênica para o suporte cinematográfico, assim como sua própria (re)criação na tela. Tal processo implica na imersão do corpo dançante em novas dimensões espaço-temporais, fazendo surgir novas sensibilidades, assim como novas poéticas e estéticas para a dança. **Palavras-chave:** Dança; Cinema; Tecnologia; Corpo; Imagem; Movimento.

### Primeiros Passos

As investigações entre dança e tecnologia podem ser discutidas a partir de diversas abordagens, revelando a diversidade de um quadro extremamente complexo e com possibilidades de desdobramentos inesgotáveis. Atualmente, existem as novas tecnologias, que correspondem as tecnologias digitais. Nesse sentido, as relações entre dança e tecnologia seriam datadas a partir do começo da década de 1960, quando os primeiros *softwares* para notação do movimento foram desenvolvidos. Entretanto, compreendendo-se tecnologia num sentido mais amplo, o recorte temporal que marca o início dessa parceria é bem anterior. Conforme a pesquisadora Maíra Spanghero, um olhar aproximado sobre a história da dança revela sua relação possivelmente intrínseca com as técnicas e tecnologias<sup>2</sup>. Sendo assim, é importante reconhecer a presença de tecnologias anteriores às chamadas novas tecnologias no percurso da dança, para se compreender o atual estado dessa arte.

Segundo Spanghero, a questão da tecnologia nas artes cênicas começa muito antes do advento do computador, com os efeitos de ilusão, que atualmente são produzidos em parceria com as ciências da computação. A autora aponta traços do ilusionismo já na Idade Média, quando as máquinas mecânicas possibilitaram o vôo momentâneo de dançarinos em cena, proporcionando a ilusão de leveza e realizando o desejo de elevação e sublimação do corpo<sup>3</sup>. Desse modo, a tecnologia disponível nesse período já produzia efeitos mágicos, possibilitando novas relações do corpo com o espaço.

Mais tarde, o desenvolvimento das tecnologias de luz marcou a dança cênica do século XIX. Exemplar desse período foi a estréia do famoso balé *Giselle*<sup>4</sup>, na Ópera de Paris, em 1841. Essa obra representou para o balé romântico a consolidação de uma expressão própria, praticamente independente do libreto-programa do espetáculo que narrava a história dançada- graças aos recursos tecnológicos, principalmente de iluminação cênica, utilizados para possibilitar a compreensão da passagem do tempo dentro da narrativa<sup>5</sup>. Ainda no final do século XIX, a apresentação da *Serpentine Dance*, da reconhecida dançarina e atriz norte-americana Loie Fuller (1862-1928), marcou definitivamente o desenvolvimento das artes tecnológicas, especialmente a dança. A obra investigava as relações do movimento corporal com manipulações da luz cênica, proporcionando a visualização da trajetória dos gestos no espaço. Conforme a pesquisadora Annie Suquet, essa obra tornava “visível a própria mobilidade, sem o corpo que a carrega”<sup>6</sup>.

Nesse período, os efeitos permitidos pela eletrecidade no teatro eram ainda muito recentes, especialmente a configuração do público sentado em uma sala escura enquanto focos de luz iluminavam a cena. Assim, quando Fuller apareceu no palco envolta por um longo tecido branco, inscrevendo movimentos circulares no espaço, enquanto era iluminada por uma bateria de projetores elétricos, com luz modulada e matizada por filtros coloridos, impactou a platéia da época. Os espectadores da *Serpentine Dance* puderam apreciar as metamorfoses resultantes da combinação entre dança e iluminação cênica, dando existência a ilusões incríveis.

Fuller ficou conhecida como Fada da Eletrecidade, Rainha da Luz ou Mágica da Luz, marcando seu pioneirismo na arte tecnológica e na transdisciplinaridade, ao empregar conhecimentos científicos em suas pesquisas artísticas<sup>7</sup>. Em *Serpentine Dance*, os recursos de iluminação cênica permitiram relações específicas entre movimento corporal e espaço, fazendo emergir uma dança esteticamente influenciada pelo cinema<sup>8</sup>.

Em 1895, uma adaptação da *Serpentine Dance* tornou-se um dos primeiros filmes coloridos da história do cinema. Produzido pelo reconhecido inventor Thomas Edison (1847-1931), o filme *Annabelle's Butterfly Dance*, exibia a dançarina Annabelle Whitford Moore executando uma dança similar à de Fuller. No filme, a dançarina permanece em movimento, dominando completamente o espaço fechado da tela, imposto pelos limites do enquadramento cinematográfico. Em geral, os primeiros filmes de dança eram reproduções curtas de coreografias simples, realizadas num espaço restrito e capturadas por um ponto de vista fixo, determinado pelo posicionamento da câmera de filmagem.



Figura 1 *Annabelle's Butterfly Dance*, Thomas Edison, 1895.

É interessante notar que, nesse momento, os espectadores da dança apresentada no palco e os espectadores da mesma dança representada na tela cinematográfica, provavelmente, tiveram experiências visuais, em termos de perspectiva, bastante parecidas. Pois, os filmes dessa época exibiam cenas enquadradas de modo equivalente ao ponto de vista de um espectador de teatro, sentado à frente e no meio da sala de espetáculo. Assim, a câmera era posicionada de modo frontal e perpendicular ao cenário para enquadrar a cena por inteiro, capturando-a num único plano de filmagem, já que os recursos de edição e a noção de montagem ainda não haviam sido assimilados. Assim, a perspectiva frontal tornou-se característica dos primeiros filmes encenados em estúdios.

Em termos de composição coreográfica, o princípio da frontalidade no movimento do dançarino é característico das danças apresentadas nos palcos de grandes teatros tradicionais. Mesmo existindo inúmeras possibilidades de configuração espacial entre a cena e sua platéia, o trabalho do dançarino implica uma consciência cinestésica relacionada a direcionalidade da projeção de seus movimentos, o que muitas vezes é determinado pela localização do espectador. No caso dos primeiros filmes de dança, a coreografia era geralmente realizada num palco de teatro e o ponto de vista da câmera estava fixado no centro da platéia. Sendo assim, supostamente o desempenho dos corpos dançantes nesses filmes era muito semelhante a experiência dos dançarinos de espetáculos cênicos, em palcos convencionais.

### Mais Alguns Passos

A partir da década de 1920, o desenvolvimento do filme sonoro possibilitou a sincronização da música com o movimento, oferecendo novas possibilidades de composição para a dança na tela. Nos filmes do coreógrafo e cineasta Busby Berkeley (1895-1976), grande nome do cinema musical, a dança estava à serviço da câmera cinematográfica, a qual executava verdadeiras coreografias. Conforme a pesquisadora Cláudia Rosiny, esse artista liberou a dança das perspectivas frontais no cinema, além de explorar perspectivas incomuns e manipulações de tempo e espaço em seus filmes<sup>9</sup>.

Assim, a conquista da mobilidade da câmera de filmagem no cinema, proporcionou novas experiências poéticas e estéticas para os corpos que dançam na tela. O grande diferencial está na dimensão espaço-temporal que é configurada a partir da relação entre o corpo em movimento e os pontos de vista móveis (e muitas vezes, múltiplos) que lhe observam. Nesse sentido, é interessante notar que a dança, como arte cênica, apresenta uma noção de corpo vinculada à dimensão espaço-temporal do espetáculo, onde o dançarino atua em um ambiente presencial que se estende ao público. Desse modo, por mais extenso que seja o universo interno à narrativa de um espetáculo cênico, o espaço e o tempo da apresentação têm, exatamente, a mesma duração em que a obra acontece. Com o advento do cinema, a condição de permanência espaço-temporal das obras de natureza cênica pôde ser transformada, tornando possível àquela cena apresentada no palco ter outro tipo de duração e existência. Assim, o diálogo da dança com as tecnologias de imagem, como suportes de (re)criação artística, provocou transformações fundamentais nessa arte, oferecendo novas possibilidades de produção.

Na década de 1940, Maya Deren (1917-1961), dançarina, coreógrafa e cineasta ucraniana, radicada nos Estados Unidos, despontou como artista pioneira na interação da dança com o cinema. Embora existissem filmes de dança mais antigos, as produções de Deren foram radicalmente diferentes das anteriores, apresentando uma interface entre dança e cinema para além da simples documentação e do entretenimento<sup>10</sup>.

Segundo Spanghero, um dos recursos de edição experimentados pela cineasta, a dupla exposição da fotografia, que permite formatar noções de temporalidade, originou a ideia de montagem como composição, transformando os cineastas em verdadeiros coreógrafos da imagem<sup>11</sup>. Nesse sentido, é possível compreender a edição cinematográfica como processo de montagem de uma coreografia de imagens, operando com as noções de tempo e espaço de modo semelhante ao que fazem os coreógrafos do corpo na dança. A mesma ideia pode ser estendida para o processo de edição e montagem em suporte videográfico, principalmente no que se refere à criação em vídeoarte e, mais recentemente, em videodança.

Voltando ao meio da expressão cinematográfica, Spanghero comenta que Deren participou ativamente da revolução advinda do surgimento da câmera 16mm, a qual deu espaço para a produção de filmes como expressões artísticas pessoais<sup>12</sup>. Em 1943, contando apenas com uma câmera Bolex, Deren realizou, junto com seu marido Alexander Hammid, o reconhecido filme *Meshes of the Afternoon*. Nessa obra, o movimento do corpo e a atuação da câmera, aliados ao processo de edição e montagem, tornaram-se os recursos para a realização de uma cinematografia própria da artista, construindo narrativa e temporalidade. Dentre outros filmes de dança realizados por Deren, os mais conhecidos são *Ritual in Transfigured Time* e *A Study in Choreography for Camera*, produzidos em 1943 e 1945, respectivamente. O primeiro, com a colaboração coreográfica de Frank Westbrook, apresenta uma narrativa sem palavras, onde o tempo é o motivo cinematográfico da obra. No segundo filme, realizado em parceria com o dançarino Talley Beatty (1923-1995), acontece uma espécie de geografia do espaço baseada no movimento do dançarino, construindo também a noção de tempo na obra. *A Study in Choreography for Camera* explora a ideia de continuidade dos movimentos do dançarino, combinada à descontinuidade espacial, por meio da alternância dos cenários. Porém, apesar de toda fragmentação espacial, os cortes na montagem cinematográfica apresentam-se de forma bastante sutil, devido à fluidez característica da movimentação do dançarino, dando continuidade à coreografia e à narrativa do filme.



Figura 2 *A Study in Choreography for Camera*, Maya Deren, 1945.

Nesse filme, o corpo dançante acaba fazendo a ligação entre geografias improváveis, ocupando uma dimensão espacial que está além de sua própria realidade física. Nas palavras da própria Maya Deren, o filme “se move no mundo da imaginação, no qual, como nos nossos sonhos diurnos e noturnos, alguém se encontra, primeiro, num lugar e então, subitamente, em outro, sem ter que percorrer pelo espaço intermediário” (DEREN<sup>13</sup>, 1984 apud ROSINY, 2007, p. 22). Desse modo, a edição dos elementos de tempo e espaço foi capaz de provocar a perda da referência cinestésica da gravidade, transmitindo um efeito de suspensão. Assim, a obra apresentou uma concepção espaço-temporal bastante inovadora para época, marcando definitivamente os passos da dança que é (re)criada na tela, como uma nova expressão artística.

### Um Salto Para Outros Passos

A partir dos anos 1990, despontaram no ambiente artístico diversas realizações na convergência entre a dança e o cinema, delineando múltiplas possibilidades de composição entre corpos e imagens em movimento. Dentre as diferentes práticas criativas oriundas desse encontro, estão a adaptação de uma obra cênica para o suporte audiovisual e a criação de coreografias especificamente para a tela.

Nesse contexto, vale destacar o único filme da alemã Pina Bausch (1940-2009), reconhecida coreógrafa do Tanztheater Wuppertal e fundadora do gênero dança-teatro. *O lamento da Imperatriz*, de 1990, trata-se de uma obra cinematográfica que evidencia os processos de composição coreográfica desenvolvidos pela artista ao longo de sua carreira, estabelecendo uma estética própria, baseada na combinação de elementos poéticos e cotidianos para a composição coreográfica. Segundo a pesquisadora Solange Pimentel Caldeira, a estética da dança-teatro de Pina Bausch foi influenciada pelo cinema, na incorporação das implicações estéticas do olhar fílmico<sup>14</sup>. A autora comenta que no processo criativo das coreografias são explorados recursos similares àqueles possíveis na mediação da câmera de filmagem ou mesa de montagem de um filme. Nesse sentido, é possível observar que na construção coreográfica de Bausch, desdobram-

se as possibilidades de fragmentação do gesto, repetição de sequências, efeitos de aproximação ou distanciamento do olhar, desaparecimento, aceleração ou desaceleração do movimento, eclipse narrativa, olhares para a câmera, entre outros. *O lamento da Imperatriz* apresenta diferentes corpos que se relacionam com os diversos espaços nos quais se inserem.

Noutra perspectiva, o músico e cineasta belga Thierry De Mey (1956) dirige filmes de dança desde os anos 1990, contando com a parceria de grandes coreógrafos contemporâneos. Em 1997, dirigiu o filme *Rosas danst Rosas*, coreografado por Anne Teresa De Keersmaeker (1960), é uma produção representativa da associação desse cineasta com a dança contemporânea. Nesse caso, trata-se da adaptação de uma obra coreográfica homônima criada para o palco, pela companhia de dança *Rosas*, em 1983. Na coreografia original, a idéia de repetição foi explorada tanto na música como nos movimentos das quatro dançarinas, sugerindo a automatização dos movimentos cotidianos contrapostos a pequenas narrativas emocionais. Quatorze anos depois, a coreografia foi adaptada para a filmagem no interior de uma antiga escola, onde puderam ser aproveitadas as qualidades geométricas daquela construção. É interessante perceber que, para De Mey, o processo criativo de seus filmes de dança demanda, especialmente, um estudo do espaço. Segundo o artista, a construção de um espaço imaginário onde o movimento se inscreve, guia a elaboração da filmagem e, assim, essa ideia é absorvida na atuação da câmera, na escolha dos ângulos e pontos de vista, na iluminação da cena e na execução, algumas vezes adaptação, da coreografia naquele espaço específico<sup>15</sup>.

No filme *Rosas danst Rosas*, é possível perceber uma relação de maior proximidade entre a câmera e as dançarinas, uma vez que, quando em movimento contínuo, a câmera passeia pelo espaço da dança, envolvendo aqueles corpos dançantes com seu olhar e testemunhando até mesmo sua respiração. Entretanto, a obra explora o contraste de movimentos de câmera longos e contínuos com cortes rítmicos. Já que, segundo De Mey, essa dinâmica de oposições funciona como uma boa estratégia de composição<sup>16</sup>.

Para De Mey, uma grande diferença entre uma apresentação de dança ao vivo e um filme de dança diz respeito a temporalidade. Na

apresentação da dança ao vivo, espectador e dançarino compartilham o mesmo tempo, que pode ser aproveitado pelo coreógrafo como um elemento estético da obra. Entretanto, quando o público assiste a dança na tela, os corpos do espectador e do dançarino pertencem a diferentes temporalidades. Nesse caso, o diretor do filme deve fazer com que o público acredite na ilusão que é projetada, propondo ao espectador alguma forma de identificação. Portanto, segundo o cineasta, a grande questão a ser traduzida, transposta, na tela refere-se ao tempo.

Em 2000, o filme de dança *Motion Control*, idealizado e coreografado pelos artistas e pesquisadores Liz Aggiss e Billy Cowie, com direção de David Anderson, foi produzido pela *Arts Council England/BBC Dance for Camera Award*, a partir de uma demanda da *BBC* para solucionar questões da dança que era apresentada na televisão. Foram convidados profissionais das áreas de cinema e dança para colaborarem no desenvolvimento de um projeto original, diferente de adaptações de obras cênicas e performances ao vivo.

Filmada em 35 mm, a obra apresenta um grande diferencial por ter sido realizada com o recurso de uma câmera *motion control*, que deu nome à obra. Tal câmera é uma tecnologia de controle do movimento, configurada pela combinação de um *hardware* e um *software* capazes de gravar e reproduzir uma série de movimentos a serem executados pelos diferentes suportes do equipamento, com minuciosa precisão. O *hardware* pode suportar e mover câmeras e lentes, por meio de articulações acionadas digitalmente, enquanto

no *software*, o operador tem a capacidade de gravar, editar e criar tais movimentos.

No filme *Motion Control*, é possível dizer que a câmera tem uma “personalidade” própria, ou seja, apresenta uma qualidade de atuação bastante singular. Para isso, os criadores priorizaram o processo de filmagem em detrimento de um complexo processo de edição. Pois, segundo eles, quando a edição é marcante na obra, a câmera acaba perdendo sua presença real, ou seja, sua performance. Priorizando o processo de filmagem, todos os elementos constituintes tiveram que ser muito bem planejados desde o início e as coreografias da dançarina e da câmera ensaiadas repetidamente. *Motion Control* explora a sinergia entre o corpo da dançarina e a câmera controlada pelo computador, em um processo altamente reforçado pela colaboração do som. Assim, a obra trata dos limites de um diálogo entre câmera e corpo, assim como, entre espaço, câmera e som.

### Algumas Considerações

Enfim, ao longo do tempo, a proposta de (re)criação do corpo na tela vem sendo explorada por muitos outros cineastas, além de videoartistas, promovendo uma aproximação deles com dançarinos e coreógrafos para a realização de suas obras. Assim, artistas das diferentes linguagens têm despertado um interesse mútuo pelos recursos que ambas as áreas podem oferecer quando entrelaçadas. Nesse sentido, as especialidades tendem a se dissolver, gerando novas expressões artísticas,



Figura 3 *Motion Control*, Liz Aggiss e Billy Cowie, 2000.

híbridas por natureza. A partir da convergência entre dança e cinema surgem novas formas de compreensão da imagem, do corpo e do movimento, tanto no palco como na tela.

Filmar a dança implica um processo de adaptação, que reflete sobre as possibilidades de composição coreográfica do corpo e da imagem, imersos em novas dimensões espaço-temporais. No ambiente da dança contemporânea, muitos coreógrafos vêm assumindo o desafio da transposição de coreografias, originalmente pertencentes à realidade concreta do palco, para o suporte audiovisual. Desse processo resultam adaptações criativas, naturalmente exigidas pela inserção em novos meios, acompanhadas pelo fascínio da possibilidade de realização do que seria impossível na realidade concreta. Nos filmes de dança é possível observar imagens de dança que não podem ser vistas no palco, dialogando com o local escolhido para filmagem, os pontos de vista definidos pelo olhar da câmera, os cortes e os efeitos de edição, apresentando uma nova narrativa do tempo.

(Re)criar coreografias para o olhar da câmera e coreografar esse mesmo olhar, torna-se um desafio que vem estimulando a realização de muitas pesquisas e experimentações criativas. Na (re)criação da dança noutro suporte, corpo e movimento são resignificados, assimilando a natureza do novo meio, como interfaces tecnológicas. Desse modo, as tecnologias de imagem tensionam a dança na direção de sua própria reinvenção, reorganizando o corpo em movimento no tempo-espaço de imagens técnicas. Assim, a dança pode encontrar nas tecnologias de imagem novas experimentações estéticas.

Talvez o diálogo entre movimento e imagem, corpo e câmera, homem e máquina seja a própria poética da dança que é (re) criada na tela. A inserção da dança no universo audiovisual vem ampliando as possibilidades da própria dança enquanto fazer artístico, introduzindo a relação da dança com sua própria imagem, fazendo do corpo imagem corporal.

### Referências Bibliográficas

BAECQUE, Antoine de. O corpo no cinema. In: COURTINE, Jean-Jacques (dir.). *História do corpo v. 3: As mutações do olhar: O século XX*. 3ª edição. Petrópolis: Vozes,

2009, p. 481-507.

- CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. In: BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (org.). *Dança em Foco v. 4: Dança na tela*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria\ Oi Futuro, 2009, p. 28-34.
- CALDEIRA, Solange Pimentel. O lamento da Imperatriz: um filme de Pina Bausch. *Revista de História e Estudos Culturais*, v. 4, n. 3, jul./ago./set. 2007.
- CRAINE, Debra e MCKRELL, Judith. *Oxford dictionary of dance*. Oxford: Oxford University Press, 2000, p. 205.
- LEONE, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997. 303 p.
- ROSINY, Claudia. Videodança. In: BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo (cur.). *Dança em foco v. 2: Videodança*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007, 18-33.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003. 357 p.
- SPANGHERO, Maíra. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 139 p.
- SUQUET, Annie. O corpo dançante: um laboratório da percepção. In: COURTINE, Jean-Jacques (dir.). *História do corpo v. 3: As mutações do olhar: O século XX*. 3ª edição. Petrópolis: Vozes, 2009, p. 509-540.
- VIEIRA, João Luiz. Olhares intra e extra diegéticos: a dança no cinema clássico. In: BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo (cur.). *Dança em foco v. 2: Videodança*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007, p. 52-59.

### Bibliografia Eletrônica

- <http://www.thomasedison.com>  
<http://www.edisonfilm.com>  
<http://bravonline.abril.com.br>  
<http://www.re-voir.com>  
<http://www.bolexmoviecameras.com>  
<http://www.dancaemfoco.com.br>  
<http://www.rosas.be>  
<http://www.lizaggiss.com>  
<http://www.billycowie.com>  
<http://www.pina-bausch.de>  
<http://www.moma.org>  
<http://artsresearch.brighton.ac.uk>

## Notas

1- Antonieta Acosta é Graduada em Licenciatura em Dança na UFBA e Mestre no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte na UFF. Email: contatocontato@hotmail.com.

2 - SPANGHERO, 2003, p. 28.

3 - Ibid.

4 - Balé em dois atos, com coreografia de Jules Perrot (1810-1892) e Jean Coralli (1779-1854), música de Adolph Adam, libreto de Théophile Gautier e Vernoy de Saint-Georges.

5 - SPANGHERO, 2003, p. 29.

6 - SUQUET, 2009, p. 511.

7 - SPANGHERO, op. cit., p. 31.

8 - ROSINY, 2007, p. 19.

9 - Ibid., p. 23.

10 - SPANGHERO, p. 33.

11- Ibid., p. 34.

12 - Ibid.

13 - DEREN, Maya. Poetik des Films: Wege im Medium bewegter Bilder. Berlim: Merve Verlag Berlim, 1984.

14 - CALDEIRA, 2007.

15 - SPANGHERO, p. 36.

16 - Comunicação feita por Thierry De Mey, na palestra Interpretação e interatividade: o movimento como música, realizada em 12/09/2010, no Dança em foco: Festival Internacional de Vídeo & Dança 2010, Rio de Janeiro.

17 - Comunicação feita por Liz Aggiss e Billy Cowie, na oficina Dança/Vídeo/Som, realizada entre os dias 30/08 e 04/09/2010, no Dança em foco: Festival Internacional de Vídeo & Dança 2010, Rio de Janeiro.

## SCOTT PILGRIM: Elementos Gráficos Como Parte Expressiva da Imagem Cinematográfica

Liana Gross Furini<sup>1</sup>  
Prof. Dr. Roberto Tietzmann<sup>2</sup>

### Resumo

O presente artigo apresenta os elementos gráficos presentes na série de histórias em quadrinhos Scott Pilgrim, escrita e ilustrada por Bryan Lee O'Malley e discute a transformação destes em elementos gráficos animados (portanto cinematográficos) no filme Scott Pilgrim Contra o Mundo, dirigido por Edgar Wright e baseado na série de quadrinhos. Palavras-Chave: Histórias em quadrinhos, Cinema, Scott Pilgrim, elementos gráficos, elementos cinematográficos.

### Introdução

Scott Pilgrim é um personagem criado pelo quadrinista canadense Bryan Lee O'Malley em 2004 e desenvolvido em uma série de seis volumes<sup>3</sup> publicados de agosto de 2004 a julho de 2010 no mercado norteamericano. No mercado brasileiro, os volumes foram publicados pela editora Conrad. A trama gira em torno do cotidiano do protagonista-título, um rapaz desocupado de 23 anos, baixista de uma banda de rock. Ele é cativado por Ramona Flowers mas, ao tentar conquistá-la, é desafiado para conflitos com os sete ex-namorados dela. Os conflitos mesclam referências de estilo gráfico e temático de outros quadrinhos, linguagem cinematográfica, surrealismo, misticismo e videogames.

Adaptações para o cinema e para videogame chegaram ao mercado no ano da conclusão da série. Dirigido por Edgar Wright<sup>4</sup>, o filme *Scott Pilgrim vs. the World* foi lançado no segundo semestre de 2010 no Brasil. Em agosto do mesmo ano, foi lançado pela Ubisoft para *Xbox Live Arcade* e *PlayStation Network*<sup>5</sup> um jogo com o mesmo título. Mais do que apenas uma repetição de conteúdo temático, os produtos de Scott Pilgrim refletem as múltiplas referências presentes no estilo gráfico e narrativo da série.

São evidentes as referências gráficas a mangás (fig.1) nos exageros de expressão facial e física dos personagens, bem como na estilização dos traços de movimento e na ausência de cores. As onomatopéias têm um papel principal nos quadros em que aparecem, pois evidenciam uma busca de uma adaptação da linguagem de hipérboles visuais característica de jogos digitais.

Um diferencial estético da adaptação cinematográfica de Scott Pilgrim é que foram mantidos na tela elementos gráficos como legendas, requadros, onomatopéias e sinais gráficos de movimento. Enquanto outras adaptações de quadrinhos de grande circulação, como as derivadas das editoras *Marvel Comics* e *DC* como a série *X-Men* (*X-Men*, de 2000, *X2*, de 2003, *X-Men: The Last Stand*, de 2006, *X-Men Origins: Wolverine*, de 2009, e *X-Men: First Class*, de 2011), *Homem-Aranha* (*Spider-Man*, de 2002, *Spider-Man 2*, de 2004, e *Spider-Man 3*, de 2007,) e *Batman* (*Batman*, de 1989, *Batman Returns*, de 1992, *Batman Forever*, de 1995, *Batman & Robin*, de 1997, *Batman Begins*, de 2005, *The Dark Knight*, de 2008, e *The Dark Knight Rises*, de 2012), escolheram traduzir totalmente a expressão gráfica em ação cinematográfica, o filme de Wright insere os elementos gráficos típicos dos quadrinhos no espaço diegético do filme.

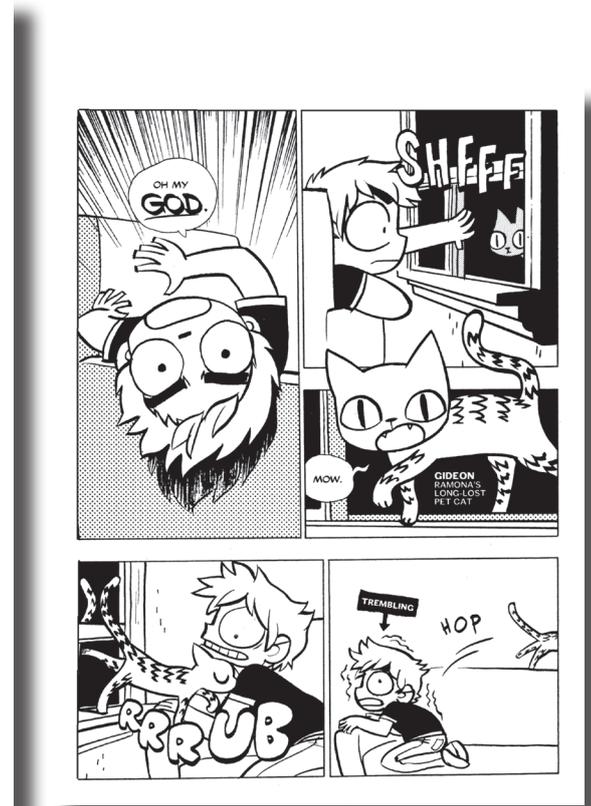


Figura 1 Páginas que mostram características da arte da série Scott Pilgrim.

Fontes: *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness*, p. 55, *Scott Pilgrim vs. the World*, p. 65, *Scott Pilgrim's Finest Hour*, p. 48

A natureza da mescla entre tradições gráficas, cinematográficas e de várias instâncias da cultura pop situa Scott Pilgrim como um exemplo contemporâneo de pós-modernismo, uma trajetória que exploraremos neste artigo a partir das características das imagens pós-modernas conforme definidas por Cauduro & Rahde (2005a, 2005b) onde a citação, o *revival*, a mescla e a tecnização das imagens são complementares<sup>6</sup>.

## Os Quadrinhos e o Cinema

A comparação entre o cinema e as histórias em quadrinhos é inevitável, ao passo que ambas as formas de arte têm um público muito parecido e nasceram simultaneamente e da necessidade humana de se expressar através de imagens (RAHDE, 1996, p. 03), e com a “preocupação de representar e dar a sensação de movimento” (MOYA, 1970, p. 110). O cinema e os quadrinhos também se assemelham na sua narrativa, mesmo que o quadrinho em si (os quadros em separado, quando não são vistos em sequência) não forme uma narrativa, o conjunto deles pode se tornar uma (MUANIS, s/d, p. 07), e o discurso narrativo de ambas parte da imagem como elemento principal (CIRNE, 1972, p. 28):

*O cinema é uma narrativa formada por uma sucessão de fotos (fotogramas) que ganham sentido entre si através de seus códigos lingüísticos e gramaticais, e da experiência cultural do seu espectador. Em um único fotograma, tal qual uma foto, reside uma informação limitada. Na arte seqüencial se dá o mesmo. Sua menor parte, o quadrinho em si, é apenas uma ilustração. Mas a sucessão desses quadros compõem uma narrativa em que a legenda, apesar de sempre presente (através dos filactérios - os balões recordatórios), pode vir a ser desnecessária, assim como no cinema. (MUANIS, s/d, p. 07)*

Mesmo com essas semelhanças, o espectador/leitor recebe essas duas linguagens de uma maneira bastante diferente. Pode-se comparar cada plano do filme à imagem contida em cada quadrinho da HQ. Assim, só existiria plano-sequência se fosse possível colocar em um só quadro “toda uma situação temática determinada pelo grande conjunto sintagmático da estória ou da série” (CIRNE, 1972, p. 49).

Dessa forma, tanto as histórias em quadrinhos quanto o cinema podem ser considerados artes sequenciais. Por ser, assim como os quadrinhos, uma mídia que trabalha com texto, palavra e imagem,

*O cinema é a mídia que mais tem proximidade com os quadrinhos, seja na linguagem, nas influências mútuas e hibridizações de forma e conteúdo. No âmbito da linguagem, observa-se facilmente a gramática visual comum, a saber, os enquadramentos, a montagem, a dramaticidade e o eixo de câmera, elementos essenciais para criar ritmo, aumentar a carga dramática, construir a narrativa e estabelecer uma lógica compreensível de decodificação da informação para o leitor (MUANIS, s/d, p. 04).*

A imagem do cinema tende a ser sensorialmente mais rica, porque tem a vantagem de poder contar com as imagens em movimento, além da premissa de um realismo fotográfico acoplado às possibilidades expressivas de efeitos visuais. Já as histórias em quadrinhos se expressam a partir de imagens estanques, o que pode ser vantajoso, se pensarmos que é mais fácil trabalhar uma imagem fixa mais detalhadamente, além de que a imagem do quadrinho pode ser até mesmo simplificada ou deformada, sem perdas na comunicação (CIRNE, 1972, p. 29).

Antes de um filme ser produzido, ele precisa ser planejado. Para planejar graficamente como vai ser a fotografia de um filme muitas vezes é feito um *storyboard*, essencialmente uma ferramenta de previsualização semelhante a uma história em quadrinhos do filme, mostrando como deve ser a luz, a posição da câmera e o enquadramento a ser filmado.

Na Figura 2, cada frame representa uma posição de câmera. Acompanhando os frames de A a G, temos uma história em quadrinhos, que vai servir de guia na hora da filmagem. No entanto, apesar de um *storyboard* servir como previsualização de diversos segmentos e ações de um filme de um modo análogo ao de uma história em quadrinhos, ele usualmente não pode ser lido de forma independente por excluir falas, descrições e demais informações que colaboram para criar a coerência e a fluência presentes em HQs.

Outro afastamento entre histórias em quadrinhos e cinema é que a maioria dos filmes

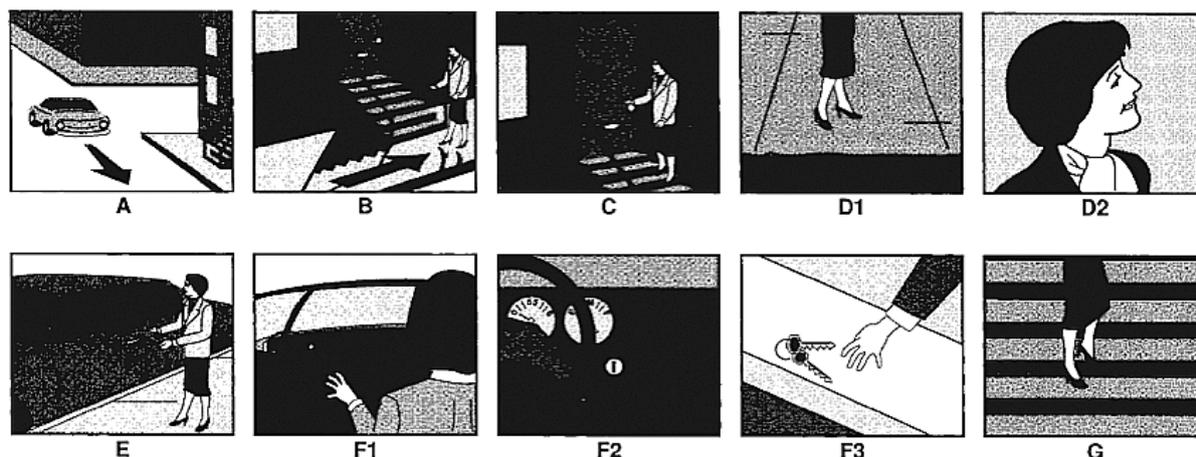


Figura 2: Storyboard Fonte: *Directing Film Techniques and Aesthetics*, p. 109

opta por não dividir a tela em várias janelas, ao contrário das páginas dos quadrinhos. Em parte, isto é justificado pela sequência temporal em que transcorre o filme, mas a liberdade da forma e da diagramação dos quadros (de que Scott Pilgrim tira amplo proveito) é adaptada para uma janela que permanece constante durante boa parte do filme.

### Referências de Histórias em Quadrinhos no Filme Scott Pilgrim Contra o Mundo

A mescla de texto e imagens como maneira de construir uma mensagem não foi algo inventado pelo cinema. Cartuns satíricos com legendas eram frequentes em publicações do século XIX (FONSECA, 1999), bem como as etapas da *Via Crucis* mostrando a paixão de Cristo acompanhadas de legendas sintéticas de suas cenas faziam parte da cultura cristã, dominante na Europa, há centenas de anos. Convenções gráficas a respeito da atribuição do tamanho maior da tipografia a temas mais importantes vão ainda mais longe (TWYMAN, 1982; MEGGS, 1995), remontando ao Império Romano e até antes. De uma forma geral, a origem da articulação de imagem e texto se perde no tempo e foge de nosso objeto de estudo.

O que o cinema trouxe de novo, no entanto, foi a possibilidade de definir uma sequência de cartões com texto e imagens captadas pela câmera cujo andamento e, portanto, a sugestão da ordem preferencial de leitura, fosse pré-definido por um autor através da montagem cinematográfica. Mesmo com

todos esses pontos em comum, as experiências de ler quadrinhos e assistir a um filme são distintas entre si. As aproximações facilitam as traduções entre as áreas e no caso de Scott Pilgrim servem como marca de distinção ao carregarem mutuamente as referências do quadrinho para o cinema.

Na cena a seguir (figura 3), Scott enfrenta Roxy Richter, a única menina da Liga dos Ex-Namorados do mal de Ramona, que ele precisa enfrentar para ficar com ela. No filme, a cena acontece aos 53 minutos e 56 segundos, e vai até os 55 minutos e 05 segundos. No quadrinho, a cena se dá em cinco páginas. Já no filme, ela tem 35 planos.

Nessas páginas, os requadros com linhas diagonais passam a impressão de apreensão e agitação, sensação que é transmitida também no filme, não apenas nessa cena, mas na produção do longa-metragem em geral. Mesmo os quadros sendo aparentemente tortos, a visão do leitor não é prejudicada, visto que o personagem está na maior parte do tempo na posição vertical, o que mostra que a imagem não está torta, está apenas sendo cortada por uma linha oblíqua.

Podemos perceber que o personagem do Scott ultrapassa os limites do requadro, invadindo o quadro superior. Esse artifício gráfico é utilizado para intensificar a ação e expressão do personagem. As expressões do personagem, aliás, são muito intensas, com o objetivo de ressaltar o caráter de luta da cena, destacando o esforço do personagem. A expressão facial é um elemento muito importante para que o quadrinista consiga sugerir ao leitor as reações dos personagens às situações



Figura 3 Cena da HQ Scott Pilgrim Gets It Together  
Fonte: Scott Pilgrim Gets It Together, p. 91

dramáticas apresentadas na narrativa visual. Partindo do pressuposto de que nas histórias em quadrinhos não é possível fazer uso de imagens em movimento, a expressão facial é o elemento gráfico mais forte para se sugerir sentimento de forma análoga à expressão interpessoal. A escrita também é peça importante nessa função, mas precisa ser complementada pela expressão facial para que a percepção do leitor seja a esperada pelo quadrinista (LUYTEN, 2001, p. 174).

Os elementos textuais – no caso, as onomatopéias – são utilizados com muita veemência, e fazem com que o leitor tenha uma experiência sensorial auditiva com um elemento puramente visual. As onomatopéias são elementos muito importantes na diagramação do quadro. Eles não são como uma legenda, que serve apenas para ilustrar o que está acontecendo. Eles ilustram, mas fazendo parte do quadro e da cena, que perderia muito de seu caráter estético se esses elementos não fizessem parte da cena. Nessa cena, as expressões mais exageradas são as da personagem Roxy, com o objetivo de ressaltar a raiva da personagem. Também para ressaltar as expressões, é muito utilizado o enquadramento fechado nos personagens, em contraste com os planos panorâmicos, mostrando todo o ambiente.

O requadro das bordas das páginas é sangrado, o que, aliás, é característico de todos os volumes da série. Porém, nesse último quadro, além da sangra, temos a impressão de que o quadrinho foi cortado, e isso passa uma sensação de vácuo, de uma situação que não foi bem fechada ou bem resolvida, tanto para o personagem, quanto para o leitor, de forma extradiegética. Essa situação é fechada ao longo da história, quando a personagem Roxy volta à cena.

Já ao primeiro olhar, chama atenção no filme a quantidade de onomatopéias utilizadas e, com um olhar mais profundo, a similaridade dessas com as onomatopéias da série de histórias em quadrinhos. Fica claro que a direção de arte foi não só baseada na da HQ, mas fidedigna. Essa afirmação é possível não só pela direção de arte do filme, por ter utilizado os mesmos elementos gráficos do quadrinho, mas também em uma análise da direção de fotografia, na qual é possível observar que o filme utiliza os mesmos enquadramentos que o quadrinho, inclusive criando movimentos de câmera baseados nos planos mostrados na

série de HQs. Os *frames* que ilustram a cena do filme mostram isso claramente. Mais uma vez, temos planos *close* e *big close* dos personagens, contrastando com os planos panorâmicos.

As onomatopéias existentes no filme aproximam-no do universo das HQs. Nos quadrinhos, as onomatopéias são elementos gráficos utilizados para representar som, já que não se pode contar com elementos sonoros. No filme, porém, mesmo não havendo essa necessidade, já que se pode utilizar som, foi criado um elemento gráfico que representa uma onomatopéia. Dessa forma, mais uma vez, se criou *link* com as histórias em quadrinhos em geral, e não apenas com a série do mesmo personagem. Sônia Bibe Luyten destaca que nos quadrinhos ocidentais as onomatopéias são geralmente facilmente inteligíveis. "(...) qualquer leitor pode identificar o significado de *bang*, *crash* ou *smack*" (LUYTEN, 2001, p. 174).

A cena do primeiro encontro de Scott com Roxy foi escolhida por representar muito bem a preocupação que a direção de arte e a direção de fotografia tiveram em ser fiel ao quadrinho, utilizando elementos gráficos bastante representativos no meio impresso, não apenas reproduzindo esses elementos, mas adaptando-os ao meio audiovisual. Outra questão interessante na cena é o fato de que no quadrinho a cena é noturna e no filme é diurna. Isso acontece porque no quadrinho pode-se trabalhar com luz absoluta. Ou seja, quando é noite, pode-se inverter as cores em alguns dos quadros, deixando o fundo branco para poder utilizar efeitos em preto, sem que o branco represente luz – ou seja, dia. No filme, a cena é diurna, pelo fato de que o cinema trabalhar com uma técnica fotográfica e ter certo compromisso com a realidade. Essa liberdade é uma vantagem dos quadrinhos frente ao cinema.

## Considerações Finais

A mescla entre comunicação gráfica e imagens cinematográficas está presente desde os primeiros momentos do cinema, atendendo a uma variedade de formas e propósitos. Isto insere o então nascente cinema em uma continuidade com as linguagens já existentes, ainda que destacado amplamente das demais por sua capacidade de mimetizar o efêmero e o movimento, sugerindo uma mediação da imagem com o que representa.

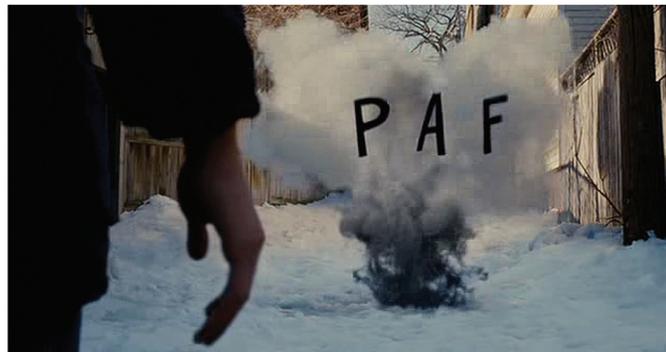


Figura 4: Cena do filme Fonte: Screenshots do filme

A inserção de frases, palavras e símbolos gráficos sobre a imagem, na imagem e entre as imagens mostradas no cinema, mostra, desde o princípio, que o meio é capaz de transcender a mera mimese e estruturar-se de maneira mais complexa, comunicando mensagens mais elaboradas.

No caso da série de história em quadrinhos e do filme em questão, vimos que os elementos gráficos foram transpostos para uma plataforma

audiovisual (portanto, tornaram-se cinematográficos), fazendo com que a produção cinematográfica tivesse uma forte ligação com a série de história em quadrinhos na qual foi baseada.

O filme Scott Pilgrim Contra o Mundo teve, além de se basear na estética da série Scott Pilgrim, também teve outras referências gráficas, que foram muito bem utilizadas na arte do filme, o que trouxe um grande diferencial estético à produção.

## Referências Bibliográficas

CAUDURO, Flávio Vinícius & RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas In: XIV Encontro Anual do COMPÓS, 2005, Niterói, RJ. Livro de Resumos XIV Encontro Anual COMPÓS 2005. Niterói, RJ.: Universidade Federal Fluminense, v.1. p.01-11, 2005a.

\_\_\_\_\_. Algumas características das imagens contemporâneas. Revista Fronteiras Estudos Midiáticos. , v.VII, p.195 - 205, 2005b.

CIRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. Editora Vozes Ltda. Petrópolis, 1972.

\_\_\_\_\_. Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Editora Vozes Ltda., Petrópolis, 1972.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo, 1985.

FONSECA, Joaquim da. Caricatura: a Linguagem Gráfica do Humor. Porto Alegre : Artes e Ofícios, 1999.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. Hedra. São Paulo, 2001.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Belo Horizonte: Itatiaia, 1963.

MCCLLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.\

MEGGS, Philip. A History of Graphic Design. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold, 1995.

MOURA, Edgar Peixoto de. 50 anos luz, câmera e ação. São Paulo: Editora SENAC, 2001.

MOYA, Alvaro de. *Shazam!* Editora Perspectiva. São Paulo, 1970.

MUANIS, Felipe. Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano. Caligrama (ECA/USP), v. 2, p. 5, 2006.

O'MALLEY, Bryan Lee. Scott Pilgrim & The Infinite Sadness. Oni Press, Portland (OR), 2006.

\_\_\_\_\_, Bryan Lee. Scott Pilgrim Gets It Together. Oni Press, Portland (OR), 2007.

\_\_\_\_\_, Bryan Lee. Scott Pilgrim vs. the Universe. Oni Press, Portland (OR), 2009.

\_\_\_\_\_, Bryan Lee. Scott Pilgrim vs. The

World. Oni Press, Portland (OR), 2005.

\_\_\_\_\_, Bryan Lee. Scott Pilgrim's Finest Hour. Oni Press, Portland (OR), 2010.

\_\_\_\_\_, Bryan Lee. Scott Pilgrim's Precious Little Life. Oni Press, Portland (OR), 2004.

PASE, André Fagundes. Cinema e Jogos Eletrônicos. Um casamento sem comunhão de bens. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 21, Recife, 07-12 set. 1998, Anais. Recife: INTERCOM, 1998.

RABIGER, Michael. Directing: Film techniques and aesthetics. Elsevier. Burlington, 2008.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. Revista FAMECOS, número 05. Porto Alegre: EdPUCRS, 1996.

TWYMAN, Michael. The Graphic Presentation of Language. In Design Journal, Vol 3/1. 1982.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. Paz e Terra. São Paulo, 2005.

## Bibliografia Eletrônica

CALIL, Ricardo. O novo jogo do cinema. Olha só – análises de cinema, 2007. Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/ricardocalil/2007/03/11/o-novo-jogo-do-cinema> (acesso em 08 de maio de 2012).

IMDB. Disponível em <[www.imdb.com](http://www.imdb.com)>, acesso em 06 de maio de 2012.

MOVIE, Scott Pilgrim the. Disponível em <[www.scottpilgrimthemovie.com](http://www.scottpilgrimthemovie.com)>, acesso em 08 de maio de 2012.

PILGRIM, Scott. Disponível em <[www.scottpilgrim.com](http://www.scottpilgrim.com)>, acesso em 08 de maio de 2012.

## Notas

1 Graduada do curso de publicidade e propaganda da FAMECOS/PUCRS na turma 2010/2. O artigo é baseado em seu trabalho de conclusão de curso. E-mail: [lianagrossfurini@gmail.com](mailto:lianagrossfurini@gmail.com)

2 Doutor pelo programa de pós-graduação em comunicação da PUCRS (2010), onde estudou efeitos visuais e narrativa cinematográfica. É professor de publicidade e cinema na FAMECOS/PUCRS. Foi orientador do trabalho de conclusão de curso. E-mail: [rtietz@pucrs.br](mailto:rtietz@pucrs.br)

- 3 No original: Scott Pilgrim's Precious Little Life, Scott Pilgrim vs. the World, Scott Pilgrim & the Infinite Sadness, Scott Pilgrim Gets It Together, Scott Pilgrim vs. the Universe e Scott Pilgrim's Finest Hour.
- 4 Edgar Wright é um diretor e roteirista inglês. Ele se tornou conhecido por sua parceria com os atores Simon Pegg e Nick Frost na sitcom *Spaced* (1999-2001, não exibida no Brasil) e nos filmes de longa-metragem *Shaun of the Dead* (2006) e *Hot Fuzz* (2007) que parodiam filmes de zumbi e policiais, respectivamente.
- 5 Ambos os serviços se caracterizam por serem lojas virtuais de jogos, disponíveis nos consoles quando conectados à internet.
- 6 A visualidade pós-moderna não é marcada

por uma tendência única e excludente segundo Cauduro & Rahde (2005a, 2005b), mas sim por um somatório de características que podem estar presentes nas obras mesmo que de maneira contraditória ou pouco harmônica entre si. Eles identificam as dez seguintes características como sendo traços da pós-modernidade visual: apropriação / citação de material anterior, retroação / revival de estilos anteriores, hibridação / mistura de materiais, participação / interação entre diversos autores, poluição / imperfeição, transição / mutação de aparência, vernacular / nativo, jogo / indefinição de leitura, transgressão / entropia, digitalização / tecnização.

## Romeu e Julieta no Twitter: Por uma Reterritorialização\* das Artes Cênicas na Pós-Modernidade

Leonardo Amorim Roat<sup>1</sup> &  
Thiago Silva de Amorim Jesus<sup>2</sup>

O presente artigo apresenta algumas considerações ligadas às artes cênicas na contemporaneidade; especificamente seus novos produtos estéticos originados a partir da incorporação da hipermídia e as perspectivas de (re)significação de seus elementos constituintes. A construção destes novos anseios artísticos, por parte de seus criadores e público, passa a ser resultado da diluição de fronteiras, de uma reterritorialização, de uma atual e emergente hibridização de diversos aspectos do conhecimento humano. Neste cenário, a linguagem digital conectada às artes cênicas, num processo inédito de cruzamento entre as respectivas linguagens, caracteriza a constante busca da comunicação na ampliação do tópos humano através das artes. Pretende-se, também, a compreensão das possíveis rupturas pragmáticas instauradas através de um olhar atento à revolução gerada pela cultura digital no campo das artes, ancorada em um processo retroalimentador entre sujeito e contexto pós-modernos. Assim, o presente estudo se detém na recente remontagem de Romeu e Julieta, do dramaturgo inglês William Shakespeare, produzida pela conceituada Cia. Britânica de Teatro Royal Shakespeare Company através da mídia/ferramenta Twitter, como uma possibilidade exemplar desta complexa cena intercultural da pós-modernidade. **Palavras-chave:** artes cênicas, hipermídia, pós-modernidade, Romeu e Julieta, reterritorialização

### Artes Cênicas e Hipermídia na Pós-Modernidade: Considerações Iniciais

Pensar como o uso das novas mídias e tecnologias digitais no campo das artes cênicas contemporânea pode vir a possibilitar (re)significações em seus elementos constituintes e sua linguagem é o objetivo do presente estudo.

A maioria das questões que são evocadas aqui surgem provenientes das reflexões e ações sócio-comunicativas utilizadas atualmente. Afinal, as práticas tecnológicas adotadas no processo comunicacional contemporâneo estão proporcionando uma transformação no modo de relacionamento em sociedade, de realização individual de tarefas diárias, de expressão, de troca informações, de posicionamento frente ao mundo em assuntos e meios de qualquer natureza, e entre outras tantas questões, estão alterando, por vezes substancialmente, o modo como criamos e fruimos arte.

A compreensão da arte para a realização deste estudo, ou pelo menos sua tentativa, passa necessariamente pelo estudo da linguagem, a partir da noção de cultura semiótica apresentada por Geertz (1989), onde a cultura aparece como um conjunto de sistemas entrelaçados de signos interpretáveis. Segundo Geertz:

*[...]o homem é uma animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. (1989, p.15)*

A partir deste olhar, que suscita uma percepção simbólico-semiótica<sup>3</sup>, toda a expressão artística pode ser considerada uma interação entre obra, artista e interpretante. Como nos diz Azevedo (et al):

*Os signos que compõem uma obra de arte são expressos pela interação entre a subjetividade da artista(emissão), o meio pelo qual ele dispõe para materializar sua obra (transmissão) E, à luz da teoria dos signos de Peirce, consideramos que o signo artístico como qualquer outro só adquire realmente sentido de arte quando exposto a um interpretante ou um interagente capaz de dinamizar a obra de arte (recepção). Desta forma, o processo artístico é um complexo inter-relacional, uma permutação signica entre múltiplos elementos integrados a um campo dialógico em constante movimento, onde a cooperação e conflito originam uma linguagem estética que comunica uma ética inerente a cada cultura e a cada época, mas que está presente em todas as manifestações criativas. (2008, 1647)*

Assim, pode-se refletir como as novas tecnologias digitais, tanto para produção quanto exibição/compartilhamento, empregadas atualmente no uso da arte implicam em diferenciados regimes de representação, produção e subjetivação, manifestam o entrecruzamento arte-tecnologia como possibilidade expoente de (re)significação dos elementos constituintes das artes cênicas como linguagem “consolidada”. Como nos apresenta Cohen:

*A criação de novas arenas de representação com a entrada, onipresente, do duplo virtual das redes telemáticas (WEB-internet), amplifica o espectro da performance e da investigação cênica com novas circuitações, a navegação de presenças e consciências narede e a criação de interescrituras e textos colaborativos. Com uma imersão em novos paradigmas de simulação e conectividade, em detrimento da representação, a nova cena das redes, dos lofts, dos espaços conectados, desconstrói os axiomas da linguagem do teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro. (2003, p. 99)*

Mas para percorrer o caminho em busca de algumas possíveis respostas para esta hipótese de (re)significação deve-se ir de encontro, mesmo que brevemente, ao experimentos iniciais desse entrecruzamento.

O artista de teatro, crítico e cineasta Michael Rush em seu livro “Novas mídias na arte contemporânea” (2006) nos apresenta alguns pontos presentes nos últimos cinquenta anos da arte contemporânea e como a integração entre as novas tecnologias, surgidas em cada período, e as artes, iam sendo incorporadas, recombinavam-se e acabavam por transformar radicalmente parte do cenário artístico e seus meios de produção.

Essa visão historicista apresentada por Rush, possibilita entre outras coisas, reforçar o entendimento que, o uso de tecnologias no mundo das artes, embora não seja bem visto algumas vezes pelos seus próprios criadores, sempre esteve presente em seu processo evolutivo ao longo do tempo, por artistas questionadores e contestadores de formas de expressão, conteúdo e sua conexão com o público fruidor de suas obras.

Entre os momentos apresentados no livro, o papel decisivo e influente de Marcel Duchamp ao extrapolar a noção de limite no mundo das artes é destacado como um dos momentos fundamentais para o surgimento de novo experimentos:

*A percepção em relação a Marcel Duchamp é, basicamente, a percepção à arte do final do século XX, tão profunda foi sua influência. Ele extrapolar qualquer noção limitante de arte e, com objetos prontos (rodas, pás, cabides que escolheu para exibir como arte) forçou a pergunta: “o que é arte?” até seu nível mais profundo. Duchamp produziu uma obra prodigiosa, que vai da pintura ao uso de diversos materiais [...] A radical mudança de ênfase de Duchamp, de objeto para conceito, permitiu a introdução de vários métodos em um empreendimento artístico redefinido. Sua importância para o presente estuo baseia-se não apenas no que ele fez, mas no que permitiu e suscitou na arte. O tipo de pensamento que ele encorajou fez com que investigações em diversos meios de expressão e formas artísticas parecessem naturais, quase previsíveis. (2006, p.14 e 15)*

Além da contribuição de Duchamp para quebras de paradigmas no mundo das artes, outros artistas no final dos anos 50 também

contribuíram para que a diluição de fronteiras e novos pensamentos emergissem. Entre eles destacam-se as contribuições em instalações e inovadores conceitos na criação de suas obras do grupo Fluxus e as obras do músico John Cage e seu experimentalismo. Mas é fato que as performances multimídias dos anos 60 romperam definitivamente o experimentalismo para além da tela, e exposições de artes plásticas e trouxeram uma nova complexidade e autenticidade na mistura entre as mais distintas formas artísticas, como a dança e a música recombinações com tecnologias como o vídeo, processos computacionais e softwares desenvolvidos especialmente para apresentações artísticas.

A ampla colaboração entre artistas agora estendia-se a engenheiros das mais distintas áreas e compunha através das artes plásticas e visuais, integradas ao experimentalismo musical de Cage e a coreografias vanguardistas de Merce Cunningham, as bases das artes performáticas influentes nas artes visuais atuais (em campos como happenings e performances), em todas as suas mais inovadoras formas; e torna visível a ação de ascendência que exerce nesta nova possibilidade aberta na incorporação das cênicas com tecnologias digitais.

O que pretende-se evidenciar aqui é que as mudanças originadas pelo ambiente digital e seus dispositivos e aparelhos para produção, compartilhamento e armazenamento de informações, sejam elas textos, sons, imagens, etc. estão influenciando fundamentalmente estruturas e formas rígidas de comunicação são uma continuidade de um processo constante de transmutação. E a convergência de mídias e a comunicação móvel, com aparelhos celulares inteligentes, configuram-se como modelos destes novos tempos.

A pesquisadora Lucia Santeaella, em seu livro "Linguagens Líquidas na era da mobilidade" (2007) assim apresenta esta mudança:

*[...] nesta era de comunicação móvel, todos testemunhamos o desaparecimento progressivo dos obstáculos materiais que até agora bloqueavam os fluxos dos signos e trocas de informação. Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modelos de telecomunicação têm produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo,*

*espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e nas emoções que nos assomam. (2007. pág 25)*

As transformações, proporcionadas pela hipermídia<sup>4</sup>, obviamente atingiram todos os campos de nossa sociedade, mas nas artes, particularmente nas cênicas, o uso destes novos artefatos, mesmo que tardio se comparado às artes visuais ou à música em utilização, criação de possibilidades e aprimoramento de uso para produção de conteúdo artístico, já está proporcionando o surgimento de recentes produtos estéticos, os quais colocam em suspensão/colapso importantes elementos constituintes que a definiam como singular no mundo das artes.

Em sua obra "Iniciação ao Teatro", Magaldi apresenta o que considera como essencial:

*[...] no teatro dramático são essenciais três elementos: o ator, o texto e o público. O fenômeno teatral não se processa sem a conjunção dessa tríade. É preciso que um ator interprete um texto para um público, ou, se quiser alterar a ordem, em função da raiz etimológica, o teatro existe quando o público vê e ouve ator interpretar um texto. Reduzindo-se o teatro à sua elementaridade, não são necessários mais que esses fatores. (1998. pág 8)*

Porém, estes pesquisadores gostariam de atentar, e de certo modo acrescentar/evidenciar, mais dois elementos constituintes ao que Magaldi chamou de fenômeno teatral; eles ficam subtendidos durante o acontecimento cênico, mas estão sempre presentes e são fundamentalmente importantes e inseparáveis como princípios fundantes desta arte específica, conhecida também como arte do efêmero por muito artistas. Os elementos são: o tempo e o espaço.

Acredita-se necessário o destaque para tais pontos, ampliando deste modo a tríade essencial apresentada por Magaldi, para um quinteto essencial, pois estes dois elementos talvez sejam os mais substancialmente transmutados nesse jogo da incorporação/inclusão das novas mídias e tecnologias digitais pelas práticas e fazeres teatrais. Deste modo o que passaria a ser considerado como elementos constituintes de um evento cênico seriam: artistas – texto – público – tempo – espaço.

Assim, para esta análise o que será observado e analisado como passível de (re)significação é: um grupo de artistas, que apresenta um texto qualquer, para um público em um evento ao vivo num único espaço. É sobre esse conjunto, sobre os elementos constituintes das artes cênicas que as transformações/transmutações nesta era pós-moderna estão ocorrendo.

Uma reconfiguração dos elementos constituintes definitivamente traz consigo características que auxiliam a identificar tal processo de mutação. A não definição de nomenclatura, tanto para o novo fazer artístico em si, como para obras e seus criadores surge como primeira característica. Nesta pesquisa examinou-se que em palestras e workshops de debate sobre o tema, bem como em diversos artigos, livros e sites esta prática cênica ainda em desenvolvimento possui vários nomes, entre os mais recorrentes encontramos teatro digital, teatro virtual, teatralidade virtual e pós-teatro. Este fato isolado já aponta para a confirmação das sucessivas transformações que estão ocorrendo e direcionam para novos rumos artistas – texto – público – tempo – espaço; as constituintes fundantes da arte originária conhecida como teatro.

Entre os aspectos fundamentais das artes cênicas alterados pela interação arte-tecnologia, as noções espaço-temporais ganham destaque, pois estão tornando-se cada vez mais relativas para artistas e público, seja de forma consciente ou inconsciente, como um espelhamento das transformações das noções de mundo na contemporaneidade. Todavia o uso da tecnologia no mundo das artes cênicas convida não somente a (re)significação de conceitos como espaço-tempo em um evento teatral através de seu novo meio de expressão, mas também coloca em xeque a interação autor-obra-público suscitando, o que na maioria das vezes apresenta-se de modo passivo, a aparecer como uma interatividade exacerbada, sem hierarquia aparente, através das mais distintas formas de expressão e colaboração entre artistas e plateia em diversos momentos do espetáculo, explicitando deste modo novas características marcantes destes novos eventos cênicos, e transformando o processo de vivência do acontecimento em si como principal propulsor da experiência.

O público agora vive, interage, cria o espetáculo junto com os artistas nas mais variadas camadas de tempo e espaço e não

fica mais apenas passivamente tirando suas conclusões de uma obra “fechada”, criada como objeto pronto para servir para conclusões óbvias.

Assim, apresenta-se neste estudo a percepção de mudança de perspectivas referente às noções dos elementos constituintes cênicos enquanto genes que compõem o DNA do espetáculo, e do processo e fazer artístico cênico, bem como a possibilidade de transmutação de linguagem da cena conhecida até os dias de hoje. Afinal os novos produtos gerados da integração da tecnologia e das formas teatrais definidas e acumuladas pela experiência de séculos já existem para nossa fruição (além de muitas outras que surgirão brevemente após esta escrita, sendo perceptível a velocidade de desenvolvimento e utilização de tais produtos), e trazem um hibridismo típico de nosso tempo; e por conseguinte, compõem um novo fazer artístico e uma nova faceta na estética cênica contemporânea.

Atualmente os conhecimentos transbordam fronteiras; aliam-se e interagem de diversas maneiras, e em inúmeras vezes alheios a certas regras e dogmas que em nossos tempos, no mínimo soam antiquados. Pois os territórios cognitivos não conseguem mais estabelecerem-se como únicos e intransponíveis frente a outras fontes de conhecimento teórico e/ou prática em um embate pela verdade nesta era contemporânea. Ciência e arte misturam-se, como numa incontável experiência físico-química, e tentar controlar essas possibilidades de misturas é algo que desregula a lógica adotada atualmente nessa relação simbiótica entre a história cultural de nossa sociedade e a emergente cultura digital.

Em seu livro *Modernidade Líquida* (2001), Baumann nos oferece uma excelente metáfora para como os conceitos e conhecimentos estão sendo mixados em nossa sociedade:

*Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados, diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (2001, p. 8)*

O livre trânsito dos conhecimentos, agora tido como objetos líquidos, de toda e qualquer natureza entre si, acarretam infinitas possibilidades de variações teórico-práticas. Assim, por exemplo, no passado o

entrecruzamento de gêneros antes considerados estáticos –“sólidos”– e, portanto, quase isolados, como a engenharia computacional e a dramaturgia provavelmente não suscitaria em nada, vista a distância aparente entre as distintas áreas. Com esta miscelânea pode-se emergir possibilidades inovadoras tanto de mídias, como formas, efeitos de cena ou escrita, bem como recursos artísticos práticos, na criação de elementos para execução de determinada criação dramaturgicamente, viabilizando sua utilização em suas respectivas áreas através de computadores ou em combinações sem prévio conceito de *medium* definido.

### Montechio e Capuleto Via Microblog

Um exemplo prático destas misturas entre conhecimentos, onde o desaparecimento de fronteiras começa a dar sinais de fluência líquida dentro do universo das artes cênicas foi a remontagem de Romeu e Julieta por uma das mais célebres companhias de teatro do mundo, a Royal Shakespeare Company, da Grã Bretanha, internacionalmente conhecida pelas tradicionais montagens da obra de William Shakespeare.

As montagens desta companhia são reconhecidas pela alta qualidade de interpretação dos atores, direção correta e firme, apuros técnicos e fidelidade no referente ao número de atos, personagens, figurinos, maquiagens, texto na íntegra, etc. Contudo, esta tradicional companhia decidiu inovar e remontou, acredita-se, o mais famoso texto do bardo inglês através da mídia twitter<sup>5</sup>.

Durante o período de 12 de abril de 2010 até 12 de maio de 2010 esta obra secular do dramaturgo britânico foi reescrita/reencenada utilizando unicamente esta ferramenta de comunicação social, altamente difundida na internet, em todas as suas possibilidades. Nesta remontagem seus personagens foram transportados para nossa época; sendo assim, Julieta e Romeu seriam jovens do século XXI, conectados na internet, estando no mesmo tempo presente que os seus “espectadores”, e não mais seriam dois adolescentes do século XVI.

Seguindo a lógica de uso do twitter para a nova construção dramaturgicamente, seis dos principais personagens da peça eram avatares de suas pessoas “reais” (visto que eram atores de carne e osso interpretando um personagem através de recurso midiático) no mundo digital, exatamente como qualquer pessoa que possua

conta nesta rede social o é ao fazer uso da ferramenta. No twitter eles relatavam seus afazeres diários, davam suas opiniões, faziam perguntas exatamente como fazem os milhões de usuários do microblog. Os usuários desta mídia podiam seguir/acompanhar o que os personagens contavam seu dia-a-dia; assim como podiam seguir outras celebridades da música do mundo real e seus acontecimentos ordinários. Podiam, se desejassem conforme permite o twitter, conversar, deixar algum comentário, responder alguma pergunta ou colocar opinião sobre qualquer assunto postado por qualquer um dos personagens em sua conta pessoal na página do site. Isto poderia ocorrer somente entre atores, só entre público ou na interação de ambos.

Como cada personagem possuía agora seu espaço para relato, os espectadores podiam, pela primeira vez, acompanhar o que acontecia durante as vinte e quatro horas na vida de diversos personagens através de sua escrita. Viam além da coxia do teatro, os seguiam para dentro do texto, numa imersão antes impossível de se imaginar; estava além de tudo o que já havia sido proposto. Agora quem “assistia” o espetáculo invadia as casas e ambientes dos personagens através de fotos, sons e vídeos, via seus desejos, seus objetos de consumo, presentes recebidos e passava a ter a possibilidade de perceber outras nuances sobre suas vidas e sentimentos. Esse acompanhamento seguia por caminhos que transcendem em muito os relatos das ações escritas e propostas pelo dramaturgo, pois acompanhava-se as ações dos personagens/ avatares em tudo o que faziam.

Estes pesquisadores acreditam que a escolha da obra Romeu e Julieta por parte da Royal Shakespeare Company deve-se ao fato da história destes enamorados ser amplamente conhecida, fato que auxilia o público ao (re) assistir a obra em formato inédito, perceber sutis indicações para os momentos-chaves do desenrolar cênico já conhecidos de grande parte da audiência.

Exemplo disso foi quando Julieta postou em seu microblog e no youtube<sup>6</sup> um vídeo onde mostrava parte de seu quarto e nele podia-se ver além de um retrato de sua mãe e objetos pessoais, uma luminária no formato de rosas sob a cama. Esta peça da decoração, por seu formato peculiar, evoca de maneira sutil e delicada as famosas falas entre os enamorados no ato II, cena II<sup>7</sup> para a audiência já familiarizada com

todo o desenrolar da obra. Mesmo esperando pelas cenas que já conhecemos, esta nova possibilidade dramaturgicamente rende surpresas; assim capta e mantém nossa atenção para a continuidade dos fatos.

Julieta, agora sob o avatar @julietcap16, (avatar seriam os correspondentes virtuais que cada pessoa (ator e público) criam e utilizam no mundo digital em seus mais variados ambientes e aplicações como extensões do mundo real) – poderia, se assim quisesse, tirar sua dúvida em relação a qual vestido usar na festa que iria participar a noite. O público poderia através de fotos na internet ajudá-la na escolha do vestido e, por conseguinte, passa a saber que através de sua opinião, está colaborando em um dos momentos decisivos da história. A heroína estaria solicitando a ajuda dos internautas para a escolha do vestido que iria usar na festa onde irá conhecer Romeu, onde eles seriam interator e não mais apenas espectador.

Esta ação proposta pela personagem, para receber a opinião de seus seguidores de qualquer parte do planeta em sua página pessoal no twitter na escolha do vestido a ser usado na festa; passa a permitir, mesmo que timidamente, a participação do público na escrita da obra, auxiliando, em mais uma forma, para a ampliação da imaginação deste em um dos momentos decisivos e lúdico da narrativa. Afinal, sabe-se que entre tantas outras coisas, o vestido auxiliou de alguma maneira para que Romeu apaixonasse-se por ela. O público participante ao colaborar nesta escolha, pode imaginar suas ações no decorrer da festa dentro de um figurino escolhido por ele e não somente pelo figurinista. A audiência como integrante da narrativa também saberia que colaborou para o ocorrido ser bem sucedido (o instante de enamoramento entre Romeu e Julieta), no exato momento em que o herói, também através de seu avatar @romeo\_mo, comenta em sua página pessoal estar apaixonado por uma garota que usara um lindo vestido na festa onde foi.

Ao ser (re)contada desta maneira no ano de 2010; a obra escrita entre 1591 e 1595 surge como um exemplo concreto de uma nova possibilidade de nova dramaturgia cênica, onde a mistura de novas mídias e tecnologias digitais faz-se presente. Esta releitura/remontagem através de um suporte inteiramente novo, atualiza a discussão sobre a diluição de fronteiras entre real e virtual. Afinal, é clara a percepção de que os mundos reais e virtuais alimentam-se mutuamente

de fontes e referências, servem-se de tudo o que estiver disponível e for necessário para o desenvolvimento desta nova forma narrativa existente só neste tempo histórico híbrido.

Pode-se aqui pela ocasião e exemplo proposto, já pode-se realizar uma prévia da análise dos elementos cênicos constituintes e suas possibilidades de (re)significação através da incorporação da hipermídia na obra Romeu e Julieta realizada através da mídia twitter pela Royal Shakespeare Company. Colocando cada elemento do quinteto essencial dos constituintes das artes cênicas (artistas-texto-público-tempo-espço) em foco isolado neste caso em particular, percebe-se imediatamente pontos de interação e transmutação devido ao contato com componentes da tecnologia digital.

Os artistas, agora, assumem-se em duas frentes, uma pessoal “real” (o ator e o personagem encontram-se em um mundo físico) e seu avatar (sua representação está no mundo digital), e assim podem encontrar-se tanto fisicamente como virtualmente com seus espectadores, se assim desejarem. No instante em que estes atores/personagens passaram a dominar estes mecanismos digitais de comunicação social, de uso diário de tantas pessoas no mundo atual, a sua performance passa a conceber o que acontece no mundo real integrada a interpretação no mundo virtual, gerando um duplo nunca antes realizado em um acontecimento cênico shakespeariano. Os atores podiam improvisar (para relacionarem/contracenarem com outros atores não somente através de suas falas/twittes (previamente adaptadas, ou não, de momentos do texto shakespeariano), mas também através de registros gravados ou suporte online ao vivo, via improvisações apresentadas em fotos, música e vídeo. As respostas em tempo real, ou não, para perguntas que eles improvisam e/ou não constavam no texto original podiam ser respondidas também pelos mesmos e diversos suportes empregados nesta encenação inovadora.

O texto, outro elemento constituinte das cênicas, é ampliado para além das falas escritas pelo dramaturgo, pois seguia-se os personagens por caminhos antes impossíveis, forçando a sua reinvenção constante pelos atores que agora também passam a atuar como dramaturgos. Ele sofre alterações contínuas, seja nas simples adaptações improvisadas de momentos que não existem na obra original (pois agora são apresentadas quase que integralmente as vinte

e quatro horas de cada personagem); seja pela nova forma de proferi-lo usando uma linguagem do século XXI, mesmo que em alguns posts respeite-se as palavras originais da dramaturgia shakespereana. E também deve-se atentar para a contribuição de comentários do público, agora incorporado ao texto originais escritos. Esses diálogos entre atores e público, tornam-se catalisadores de novos diálogos entre os próprios atores, por vezes, obrigados criarem novas falas e situações para, ao mesmo tempo em que respondem ao público direcionam com habilidade a manutenção da linha condutora da história original.

O público pode pela primeira vez acompanhar a história de Shakespeare de seis pontos de vista simultaneamente, através de diferenciadas mídias digitais reunidas através de uma única ferramenta e de alguma forma interagir com eles, sugerindo algo, comentando algum fato ocorrido, alertando ou gerando mais conflitos na dramaturgia conhecida. Assim, o público através do suporte escolhido para a representação passa a interagir constantemente com o espetáculo se assim desejar.

O tempo de encontro entre artistas e público passa a ser dilatado, não se restringindo a um único instante; pode acontecer tanto ao vivo como não, aparecendo sob a forma de registro; tanto na página do twitter de determinado personagem, quanto em seu canal de vídeos do youtube. Assim, o encontro não fica mais reduzido ao único momento em que estes dois grupos estariam em um único período temporal. O elemento tempo recebe agora influências das ferramentas digitais comunicacionais de nossos dias que auxiliam a o diálogo e o compartilhamento de informações, em tempo real ou gravado. As informações e registros de encenação trafegam através de suportes ágeis de armazenamento e compartilhamento de som, texto e imagem e permitem a dilatação do tempo da execução de um espetáculo médio de duas horas para uma apresentação que acontece em um mês.

O espaço físico nesta montagem em questão foi o ciberespaço, independente de atores encontrarem-se entre si em local físico para “interpretar”/“twitter”, pois isto não ocorria entre eles e o público. O encontro só acontecia mediado por dispositivos moveis ou fixos conectados à internet, assim o ciberespaço foi o local onde a cena aconteceu. Público e artistas não se encontraram em um ambiente real onde suas presenças físicas interagiam; e

sim num ambiente virtual, onde a conexão de redes telemáticas através da internet uniu suas presenças no compartilhamento de informações e trocas em comum durante o período da encenação. A presença tanto de público quanto de atores foi, neste caso, por meio de seus avatares no twitter e a criação dramaturgica, interpretações, contracenações só forma realizadas através da utilização das ferramentas digitais. Assim através do compartilhamento de informações, bits, é que se constituiu em conjunto o espaço de representação.

Participar da existência do evento cênico em si e do encontro entre artistas e público como descrito acima, em todas as suas alternativas apontam para novas possibilidades artísticas e outras formas de produção. E elenco e plateia comungam da cena, independente de suas localizações geográficas nesta encenação cênica, e isso é um das possibilidades que afirmam como inovadora esta ação para o futuro cênico contemporâneo.

Esta representação de Romeu e Julieta de Shakespeare através da mídia twitter serve de exemplo e amostragem prática do surgimento de novas poéticas e anseios estéticos por partes de artistas e público já familiarizados, em grande parte, com este mundo híbrido na troca de informações e experiências. Porém, de forma alguma deseja-se fazer apologia a tecnologia, sobrepujando a criatividade humana em expressar-se em qualquer mídia ou suporte. Bem como, caracterizar que o desenvolvimento de qualquer evento cênico com interações tecnológicas não é superior ou inferior a um evento cênico sem a utilização de artefatos digitais, eles são apenas formas diferentes expressão.

Porém, a discussão sobre agentes responsáveis pela existência de uma possível hibridização estética das artes cênicas com meios digitais, reconfigurando sua constituição central e orgânica faz-se pertinente, principalmente em razão da existência de produtos estéticos com características especificamente ubíquas entre elementos hipermediáticos e elementos cênicos. Uma das principais questões levantadas por artistas e público, quando discute-se sobre possibilidades de (re)significações em elementos cênicos constituintes, provém da questão presença entre estes dois grupos diante de si em um ato cênico e a incerta possibilidade de ocorrência da mesma em meios digitais.

Pode-se tomar como primeiro enlace para caminhar em direção a uma possível

elucidação sobre este debate da existência ou não da presença e troca de informações em ambiente virtual (o ato um ser humano estar diante do outro de alguma forma em algum espaço) nos meios de comunicação digital utilizados em larga escala atualmente, o presença virtual em instrumentos digitais como MSN, SKYPE, GOOGLETALK, ou jogos multi-player online. Nas ferramentas comunicacionais citadas parece estar superado, ou talvez nem seja questionado, por boa parte da população mundial pelo uso comum e ordinário destas ferramentas a possível falta de presença entre emissor e receptor de qualquer mensagem via meio digital. Pois tornou-se amplamente aceita a visão dominante sobre a existência da presença entre interlocutores em ambientes virtuais; onde quando alguém conversa por texto, som ou imagem com outro ser humano localizado geograficamente até em outro hemisfério do planeta em tempo real pela imediata troca de experiências e informações sob a forma digital 0-1. Não existe mais oposição/dúvida sobre o fato de que estes interlocutores estiveram presentes diante de si durante o evento ocorrido, bem como existência de uma efetiva e bem sucedida troca de informações ou de comunicação estabelecida similar ao que chamamos de presencial.

Na encenação de Romeu e Julieta através da mídia twitter e no debate sobre a existência da presença cênica em espetáculos contaminados pelas tecnologias digitais, nota-se uma propensão aparente ao “nascimento” de mais uma forma de expressão, em todas as suas, ainda inimaginadas, possibilidades, fato que pode ser considerado brilhante, instigante e assustador. E o considerável envolvimento das artes cênicas com as novas mídias e tecnologias digitais traz algo de novo e inusitado, tanto pela criatividade de seus experimentos, quanto pela proliferação de novos produtos.

Este “nascimento” parece assumir a natureza híbrida de nossos tempos, sensível através das várias interações e conexões humano-digitais presentes em nosso cotidiano, e encontra-se em estado de plena expansão. A interação destes meios digitais em nossos hábitos de comunicação já é clara e manifesta, e sua imersão no campo das artes como extensão de suas possibilidades práticas, filosóficas e estéticas amplia não somente os recursos técnicos a disposição dos artistas e público, mas traz consigo novamente, pontos

de complexidade para reflexão de suas ações e possíveis desdobramentos em vários aspectos da vida humana, especialmente a linguagem.

Estas interações, arte e tecnologias digitais na contemporaneidade, podem estar levando ao limite as fronteiras do quinteto essencial das artes cênicas, artistas – texto – público - ao vivo - no mesmo espaço físico; deste modo seus produtos e suas práticas ficam sujeitos a situarem-se como modelos repletos de características pós-modernas. E a impossibilidade de nomeação, talvez seja uma das características mais marcantes para esta linguagem em pleno desenvolvimento.

Deste modo, a percepção de perspectivas de (re)significação de elementos constituintes das artes cênicas, mais que fruto da característica da própria arte em incorporar o novo em sua gênese; constitui-se síntese expressiva dos mecanismos presentes na sociedade atual, em sua construção de saberes e lugares. Sujeito e contexto produzem através de diálogo constante a essência formadora de uma arte de fronteiras líquidas. Suas mais variadas e distintas manifestações, sob a forma de novos espetáculos cênicos, servem como metáforas que num jogo constante de aproximações e afastamentos, provocam condições de um questionamento sobre a possível quebra revolucionária de paradigmas parciais ou totais desta arte, expressos pelas possíveis modificações em seus elementos constituintes.

Ainda acometida e impossibilitada de nomeação; esta modificação nas artes cênicas abre ao homem a posição de ser ao mesmo tempo, artista e público, emissor e receptor na feitura artesanal e maquinica dessa nova cena contemporânea onde emergem novas conexões e o processo contínuo de estar no limiar, de *work in progress*, torna-se um imperativo. Mas uma ressalva faz-se inevitável; esta conjectura de remixibilidade e imprevisibilidade nos elementos constituintes das cênicas, objeto de análise desta dissertação, só poderia acontecer neste determinado período histórico atual; onde através de avanços tecnológicos da hipermídia, como a internet e outras conquistas instrumentais eletrônicas e digitais da cultura contemporânea, o indivíduo pode diluir ainda mais barreiras, tão definitivas como tempo e espaço em seu processo de troca e comunicação.

## Referências Bibliográficas

- AZEVEDO, Isabel; OLIVEIRA, Rosa maria; LARDOSA, Fernando. *Arte e ciência, um novo olhar na Arte contemporânea*. Acta do 5 congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga, 2007.
- BAUMAN, Zigmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar, 2001.
- COHEN, Renato. *Pós-teatro: Performance, tecnologias e novas arenas de representação*, (p. 327-333). IN: Teoria Digital – 10 anos do File. São Paulo; Imprensa Oficial, 2010.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GOSCIOLA, Viscente. *Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- HALL, Stuart. *A Identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro. Editora DP&A, 2006.
- JAMESON, Frederic. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- MAGALDI, Sabato. *Iniciação ao teatro*. São Paulo. Editora Ática, 1985.
- RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo. Editora Papyrus, 2007.

## Bibliografia Eletrônica

- <http://suchtweetsorrow.com/>  
<http://twitter.com/julietcap16>  
<http://twitpic.com/photos/julietcap16>  
<http://www.youtube.com/user/94Juliet#p/a>  
[http://twitter.com/romeo\\_mo](http://twitter.com/romeo_mo)  
<http://twitter.com/mercuteio>  
[http://twitter.com/Tybalt\\_Cap](http://twitter.com/Tybalt_Cap)  
<http://twitter.com/LaurenceFriar>  
[http://twitter.com/Jess\\_nurse](http://twitter.com/Jess_nurse)  
<http://www.rsc.org.uk/explore/projects/such-tweet-sorrow.aspx>  
[http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu\\_e\\_julieta.htm](http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu_e_julieta.htm)  
<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2010/04/24/como-twitter-tem-sido-utilizado-para-criar-recriar-cultura-916423905.asp>  
<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2010/04/12/>

- <http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,MUL1565825-7084,00.html>  
[http://www.divirta-se.uai.com.br/html/sessao\\_11/2010/04/13/ficha\\_teatro/id\\_sessao=11&id\\_noticia=22948/ficha\\_teatro.shtml](http://www.divirta-se.uai.com.br/html/sessao_11/2010/04/13/ficha_teatro/id_sessao=11&id_noticia=22948/ficha_teatro.shtml)  
[http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/2010/04/100412\\_romeujulietatwitterml.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/2010/04/100412_romeujulietatwitterml.shtml)

## Notas

\* No presente artigo o termo reterritorialização é concebido como novas formas de configuração dos territórios, espaços e tempos na contemporaneidade.

- 1 Bacharel em Artes Cênicas- Interpretação/ Direção Teatral – UFSM. Aluno do Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem- UNISUL/SC Contato: leoroat@hotmail.com
- 2 Mestre e Doutorando em Ciências da Linguagem pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina/ UNISUL-SC. Professor Assistente do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas/UFPel-RS e Coordenador do Núcleo de Folclore da UFPel - Contato: thiagoufpel@gmail.com
- 3 A Semiótica, ou Teoria Geral dos Signos, proposta por Charles S. Peirce, é ampla e complexa, envolvendo lógica matemática e simbólica, e concentra-se na definição de signo e na distinção entre os diversos tipos de signo. Peirce, que entende o signo como “algo que, para alguém, equivale a alguma coisa, sob algum aspecto ou capacidade”, divide os signos em três espécies principais: o ícone, que constitui um tipo de signo em que o significado e o significante apresentam uma semelhança de fato; o índice é um signo que não se assemelha ao objeto significado, mas indica-o casualmente; e o símbolo, que opera segundo uma contigüidade instituída, ou seja, depende da adoção de uma regra de uso. Para maiores informações, consultar em: PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

- 4 O termo hipermídia aqui é concebido como nos apresenta Gosciola (pág 15): “ hipermídia - meio e a linguagem delimitado pelas tecnologias digitais(...)”
- 5 Sobre o Twitter (twitter.com): Rede social e serviço de microblogging utilizando mensagens instantâneas, SMS ou de uma interface web. Site oficial. www.twitter.com. Fonte: <http://www.alexa.com/siteinfo/twitter.com> . Acesso em 20/03/2011.
- 6 YouTube ( [www.youtube.com](http://www.youtube.com) ): O mais popular dos sites de compartilhamento de vídeo, o YouTube oferece upload ilimitado de clipes de vídeo de câmeras, celulares e filmadoras. Fonte: [http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2005-11-21-video-websites\\_x.htm](http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2005-11-21-video-websites_x.htm). Acesso em: 25/09/2010.
- 7 Trecho extraído da obra Romeu e Julieta de William Shakespeare. Fonte: [http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu\\_e\\_julieta.htm](http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu_e_julieta.htm) . JULIETA — Ro-

meu, Romeu! Ah! por que és tu Romeu? Renega o pai, despoja-te do nome; ou então, se não quiseres, jura ao menos que amor me tens, porque uma Capuleto deixarei de ser logo. ROMEU (à parte) — Continuo ouvindo-a mais um pouco, ou lhe respondo? JULIETA — Meu inimigo é apenas o teu nome. Continuaris sendo o que és, se acaso Montecchio tu não fosses. Que é Montecchio? Não será mão, nem pé, nem braço ou rosto, nem parte alguma que pertença ao corpo. Sê outro nome. Que há num simples nome? O que chamamos rosa, sob uma outra designação teria igual perfume. Assim Romeu, se não tivesse o nome de Romeu, conservara a tão preciosa perfeição que dele é sem esse título. Romeu, risca teu nome, e, em troca dele, que não é parte alguma de ti mesmo, fica comigo inteira. ROMEU — Sim, aceito tua palavra. Dá-me o nome apenas de amor, que ficarei rebatizado. De agora em diante não serei Romeu.

## O Hibrifago Culinário: o Cortando e o Costurando Corpos na Cozinha/Ateliê do Século XVII

Lisa Minari Hargreaves<sup>1</sup>

### Resumo

No século XVI, as produções artísticas e gastronômicas instauraram um intenso e profícuo diálogo concretizado nas produções híbridas alimentares. Estes artefatos produzidos a partir de enxertos “grotescos” revelavam a construção de um mundo artificial híbrido que transmutava a cozinha em espaço interativo transterritorial, localizado entre o Ateliê do imaginário e o laboratório alquímico. Neste contexto, a atuação transdisciplinar do cozinheiro apontava para múltiplos papéis que conectavam as diversas possibilidades de construção poética com o processo de criação e apreciação de corpos híbridos comestíveis, proto-cíbridos digeríveis, testemunhas contemporâneas de processos tecnológicos anacrônicos que ainda habitam nossa vivência.

**Palavras-chave:** Artefatos - alimentos – híbridos – cozinheiro

### Abstract

In the sixteenth century, the artistic and gastronomic introduced an intense and fruitful dialogue achieved in food production hybrid. These artifacts produced from grafts “grotesque” revealed the construction of a hybrid artificial world that transmuted into the kitchen transterritorial interactive space, located between the Studio and the imaginary alchemical laboratory. In this context, the actions of transdisciplinary Cook pointed to multiple roles that connected the various possibilities of building with the process of poetic creation and appreciation of hybrid bodies edible, digestible proto-cybrids, witnesses anachronistic contemporary technological processes that still inhabit our daily lives.

**Keywords:** Artifacts - food - hybrids - cook

A importância da função estética relacionada aos artefatos comestíveis parece estar presente na produção alimentar desde a antiguidade. Nesse contexto, a relação que o indivíduo desenvolve com o alimento ultrapassa a mera concepção mecanicista, tornando-se processo simbólico culturalmente constituído. Grignaffini atribui ao alimento a capacidade de criar um discurso único, afastando-se inexoravelmente de um tipo de concepção reducionista. Para ele, o alimento possui um ritmo próprio que interage com as diferentes técnicas de manipulação, com outros alimentos (freqüentemente contrastantes em texturas, sabor, etc.) e com os elementos espaciais e temporais nos quais ele se insere. Portanto: “Por que não a cozinha? Que razões existem para não podermos utilizar o material alimentar num processo estético se não ético?” (Onfray, 1999:166)

As afinidades entre culinária e produção artística “oficial” são expressas nas palavras de Revel (1996, p. 260): “A mesa e o serviço de mesa são quadros, a sala de refeições é um cenário, um banquete pode tornar-se uma representação

teatral.”, e dialogam com o pensamento de Onfray (1999, p. 124): “A questão gastronômica é uma questão estética e filosófica: A cozinha relaciona-se com as belas-artes e com as práticas culturais das civilizações de todas as épocas. As cozinhas dos diversos períodos históricos representam-nos, tanto quanto as pinturas, as sonatas, as esculturas, as peças de teatro ou de arquitetura.” Assim, o constante diálogo que as produções artísticas mantiveram com o universo alimentar instaurou um processo de interação enriquecedor, que contribuiu para a formação de uma herança cultural que recoa nas marcas artísticas e culinárias até hoje.

É na diluição inevitável das especificidades, que parece localizar-se a cozinha-ateliê, espaço híbrido gastro-plástico dos artistas-gastrônomos que se voltaram para a possibilidade de utilizar os alimentos como matéria prima para a fabricação de artefatos alimentares. Forma, cor, consistência, textura, sabor acompanharam, desde cedo, a produção culinária no ateliê-cozinha, tornando os artefatos alimentares depositários dos fundamentos de uma linguagem visual expandida multisensorialmente. É nesse contexto gastro-artístico que os artefatos alimentares marcam uma presença tanto nutricional, quanto simbólica, nos aproximando, não somente das práticas ritualística de um grupo inserido em um momento específico, mas também da concepção de um espaço que elege, mesmo que não oficialmente, parte das práticas incluídas no universo das artes. Preciosos indícios objetivos revelam uma intensa colaboração que permeia os diferentes campos de atuação diluindo, assim, os limites territoriais da (inter)ação tanto artística quanto gastronômica.

Assim, parece existir, desde muito cedo, a necessidade de moldar a comida, de transmitir a esse material “bruto e informe” uma estética precisa que tenta casar, em seu discurso, forma e função. Se para Bachelard (1994:37) “na matéria informe estão os germes da vida”, o alimento se tornaria, então, depositário de infinitas possibilidades que transitam entre uma produção gastronômica culturalmente híbrida e uma elaboração plástica e visual atrelada a uma vivência fortemente simbólica. De fato, produção alimentar e produção artística apresentam características em comum que se revelam no decorrer do tempo e que parecem colaborar na construção de uma identidade sócio-cultural coletiva e individual. Não é por acaso que o ato alimentar coletivo (banquete), é utilizado frequentemente como estratégia de

manutenção de poder e, através da produção dos artefatos alimentares, analisado e colocado em discussão, reforçando a idéia de identidade e união do grupo voltado para novas experiências gastroestéticas.

É no decorrer da busca de novas experiências que a produção de artefatos alimentares propõe uma aproximação/interação com o universo humano, apropriando-se de espaços destinados aos indivíduos: o espaço vivencial do cotidiano (com a reprodução das cidades comestíveis, por exemplo,) o espaço do íntimo (com a ritualização e reprodução de partes do corpo humano em forma deglutível) e o espaço do fantástico (com a produção dos objetos exóticos e dos artefatos grotescos, híbridos) e estimulando uma reflexão a respeito da ocupação destes espaços de (im) permanências por parte do sujeito.

Lembramos, assim, das *wunderkammer*, as salas das maravilhas, as coleções de objetos estranhos e inusitados coletados durante as incursões extra-territoriais. Segundo Barthes a paixão pelo monstro era a mola propulsora que incentivava a coleção, tornando essa prática uma das estratégias de manutenção de poder. Gui Debord, por sua vez, alertou sobre a eficácia do espetáculo no processo de afirmação política, ressaltando a capacidade de impressionar como dinâmica processual.

É exatamente neste processo de “estranha” construção simbólica espetacular e de agrupamento coletor alimentar/elementar que desponta a produção do pintor italiano Giuseppe Arcimboldo. Em seu ensaio sobre os retratos do artista, Barthes estabelece uma relação entre a produção visual do artista e as figuras de linguagem<sup>2</sup>. Para o autor, Arcimboldo elabora “cabeças compostas” feitas com agrupamento de “coisas” (objetos, vegetais e animais), montando figuras anatomicamente ambíguas, desfazendo objetos familiares para produzir objetos novos e estranhos. O conceito de metáboles (transferência de sentido) participa ativamente da obra de Arcimboldo onde, sempre segundo Barthes (1990, p. 124), cada cabeça representa um grande número de figuras de retórica “...transformando a tela em um verdadeiro laboratório de tropos.” Seu monstro híbrido, fusão entre homem e natureza, mente e estômago, transforma-se em coletor pictórico fundamentado na questão da linguagem, onde os alimentos constituem e substituem os membros do corpo que, por sua vez, tornam-se alimento visual do fruidor. O artífago alimenta-se

da imagem coletora, assim como se alimenta dos elementos por ela composta. Arcimboldo é um grande cozinheiro e colecionador: seus pratos são seus quadros, cada quadro é um corpo, cada corpo é uma receita, cada receita uma coleção alimentar que se revela na compilação do conjunto monstruoso.

Segundo Dubois (1995:62) é necessário reconhecer que os mecanismos de reprodução e agrupamento têm um papel considerável na arte e na literatura do século XVI. Para o autor as coleções da época renascentista eram um “bric-à-bracs de objetos heteróclitos cuja única ligação era o local onde estavam reunidos” (Ibid) presenciava-se, assim, à criação de séries especializadas de antiguidades, moedas, quadros, insetos: o gosto pelo objeto único, ocupando uma posição escolhida, num local específico, foi gradualmente substituída pelo gosto das coleções repletas de objetos heteróclitos<sup>3</sup>. Neste momento, o objetivo principal do colecionador era essencialmente a busca e a posse do artefato raro ou precioso que denunciava um conhecimento abrangente do exótico, do desconhecido. Possuir o estranho configurava a possibilidade de expansão territorial, uma invasão bem sucedida de espaços muitas vezes longínquos e inóspitos. Era o desbravar físico e simbólico de lugares geográficos e corporais que habitavam as lendas e os contos fantásticos dos quais eram trazidas as provas de sua “existência”. Eis que assim a coleção tornava-se depositária do poder do colecionador que transitava habilmente entre o universo geográfico e o geosimbólico numa busca incessante de “construir-se” na própria coleção.

Nesse contexto, a mesa tornava-se verdadeira *wunderkammer* habitada por objetos monstruosos, concebidos a partir da inserção de seres diferentes propondo, por um lado, a reprodução de objetos e animais que mantinham uma correspondência plástica com elementos do cotidiano e, por outro, a criação de objetos e animais híbridos concebidos com a função de impressionar os convidados estimulando o apetite. Esses artefatos, que propunham a reinterpretação de uma realidade (des) conhecida, inserem-se na concepção de um tipo de comida figurativa híbrida que extrapola o simples produto da receita culinária invadindo o espaço da produção simbólica, filha de sua época.

A cozinha/ateliê, tornava-se desta maneira um território aberto para a experiência

laboratorial de desconstrução e reconstrução das partes de um corpo coletor, onde o trinciante com seus instrumentos afiados, elaborava a desestruturação do ser, descarnificando ossos, deslocando membros e desconfigurando a forma corporal original, desafiando a lei divina da ordem primordial. Esta figura, presente já nos banquetes romanos marcava sua presença constante na Idade Média tornando-se, no espaço da corte, figura imprescindível e de extrema confiança.

No Renascimento o trinciante, o cortador oficial da corte, adquiriu ainda mais prestígio. Vincenzo Cervio dedica-lhe um verdadeiro tratado, no qual são expostos todos os tipos de cortes utilizáveis nos diferentes animais:

*“Como cortar e dividir um ganso doméstico (p.36), como cortar um filhote de porco selvagem (p. 44), como cortar um ombro de cavalo castrado (p.45), como cortar a metade posterior de uma lebre (p.47), como cortar a cabeça de um javali, (p.61),*

Em seu tratado, Cervio aponta também para as qualidades essenciais de um bom trinciante:

*“O trinciante precisa ter juízo e boas intenções, conhecer os gostos da corte, deve cuidar da vista e nunca se desanimar caso suas mãos comecem a tremer na mesa perante seu senhor. Precisa ser fiel e demonstrar a gentileza que falta ao açougueiro que também corta mas o faz despreziosamente sem lealdade nem sensibilidade.”*

Descrição esta que complementa a de Francesco Liberati em seu “Il perfetto maestro di casa” de 1668 que definia o trinciante como jovem, robusto, de estatura média, de agradável aspecto, alegre mas extremamente contido, hábil com as facas, silencioso e leal.

Para Bartolomeo Stefani (1662) que em seu tratado gastronômico dedica para os quadrúpedes, as aves e os peixes um verdadeiro discurso metodológico, o trinciante é o ator principal na apresentação das preparações nos banquetes que previam a construção de pratos híbridos, inxertos gastronômicos heranças dos receituários do século XIV. Já o anônimo Toscano (<http://www.uni-giessen.de/gloning/tx/an-tosc.htm>) apresentava a hibridação na proposta de pratos figurativos destinados aos banquetes da época. *Receita para encher uma galinha* (p. 18) propõe uma mistura entre uma galinha e um porco com a finalidade de elaborar aves diferentes “..assa no espeto com cuidado. *Desta maneira você pode elaborar outros tipos*

de aves...”. *Receita para encher um bezerro*, (p.19) mostra a possibilidade de misturar um bezerro, uma galinha e uma ovelha, enquanto a *Receita para encher um cabrito*, (p.19) prevê a interação entre um cabrito, uma galinha e um perdiz. A *Receita para encher um ombro ou outro membro* (p. 19-20) revela-se ainda mais ousada: a fabricação de membros a partir do osso de um cordeiro misturado com a carne do ventre de uma porca.

A construção destes objetos digeríveis que tanto se aproximam à idéia de proto-ciborgue (mistura de dois ou mais animais segundo a visão de Santaella) aproximava ainda mais a cozinha do ateliê, instaurando um diálogo atemporal onde a atuação transdisciplinar do trinchante apontava para múltiplos papéis que conectavam as diversas possibilidades de construção poética com o processo de criação e apreciação de corpos híbridos comestíveis. Estes objetos de estudo privilegiados proto-ciborgue digeríveis, tornam-se testemunhas contemporâneas de processos tecnológicos anacrônicos que ainda habitam nossa vivência.

Se tanto se falou do trinchante e de sua habilidade em cortar os corpos rumo à desestruturação fágica, pouco se sabe a respeito do costureiro gastronômico que remontava os corpos seguindo a lógica grotesca do espetáculo monstruoso: quem seria este prendado indivíduo bordador de carne que recriava a partir da sutura gastrosimbólica seres híbridos servidos nos banquetes?

Estas misturas híbridas se tornaram objetos de estudo privilegiado na obra de Frugoli publicada em 1638 no capítulo “*Inventioni di diversi animali da mangiare*” (Construções/ invenções de diferentes animais comestíveis) onde são descritas as *inventioni* de novos animais comestíveis como possibilidade de intersecção híbrida entre espécies diferentes rumo à criação de pratos espetaculares, mais gostosos e melhorados no sabor e na aparência. A desestruturação do animal participava do processo de desmanche do corpo que era posteriormente recosturado e remontado numa releitura fantasmagórica da carne. Qual seria esta lógica reconstitutiva que apontava para uma revisão de mundo tornando o costureiro criador universal de novas espécies que desafiavam a lei genésica do Criador Universal?

*“Corte o porco e o peru. Lave a metade do porco, tire as entranhas. Prepare o recheio com carne de galinha jovem.*

*Enche o porco. Pegue a metade do peru, enche com a carne do porco e com ervas. Costure as duas partes e asse no espeto.”*

*“Corte as asas da galinha. Pegue um porquinho já recheado. Costure as asas da galinha no porco. Termine de assar”.*

Poder-se-ia pensar à criação atemporais, redescobertas hoje como novidades aparentemente atuais: os seres cortados e recosturados apontam para a dinâmica do ciborgue onde:

*“O ciborgue aparece como mito precisamente onde a fronteira entre o humano e o animal é transgredida. Longe de assinalar uma barreira entre as pessoas e os outros seres vivos, os ciborgues assinalam um perturbador e prazerosamente estreito acoplamento entre eles. A animalidade adquire um novo significado nesse ciclo de troca matrimonial.” (Haraway: [deriva.wikispaces.com/Manifesto+Ciborgue](http://deriva.wikispaces.com/Manifesto+Ciborgue))*

Os antigos costureiros de corpos, assim como os artistas da comunicação atuais, procuravam um novo objeto cultural que integrava ciência e arte no processo de construção de uma identidade e de uma cultura híbrida (passado e presente) onde, para Costa se por um lado é negada a imaginação das categorias estéticas (Kant), do outro são valorizadas as capacidades da razão na afirmação do instrumento. O sublime tecnológico transita entre essas duas áreas. Poderiam os trinchantes e os gastrocostureiros com suas “novas” produções objetuais ter inaugurado os primórdios do pensamento tecnológico, onde o ciborgue agiria como imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material, estruturando, assim, qualquer possibilidade de transformação histórica?

O ciborgue que segundo Haraway, pula o estágio da unidade original, da identificação com a natureza, inicia seu percurso como fusão híbrida de dois seres (Santaella) e parece dialogar abertamente com os objetos híbridos gastronômicos renascentistas, os quais antecipam uma produção contemporânea: Eduardo Kac ([www.ekac.org/arlimachtrans.html](http://www.ekac.org/arlimachtrans.html)) explica que, daqui para a frente, a tarefa da arte não será mais criar artefatos, peças materiais ou conceituais inanimadas, mas sim criaturas vivas, dotadas elas próprias da capacidade de se reproduzir e de preservar a nova forma nas próximas gerações.

Eis que os artefatos digeríveis tornam-se o percurso fágico para a concepção transgênica da arte. Sobre-vivendo na memória gastronômica arcimboldiana dos antigos receituário de cozinha, continuam seres autótrofos que se alimentam da nossa curiosidade e do nosso espanto.

Filhos em parte dos trinciantes da corte e dos misteriosos costureiros de corpos, os objetos ciborguianos do século XVI, nos lembram como o ateliê/cozinha nunca se distanciou de uma concepção tecnológica atual que vibra para alcançar e perpetuar a vida onde contemplar (rememorar para produzir), interferir (interagir com a matéria reconfigurando-a), e absorver (ingerir a obra adquirindo suas qualidades) são os processos que tornam-se fundamentais na busca vital da construção tanto do ser quanto de suas obras. Costureiros de corpos e artistas tornam-se, assim, desbravadores orgânicos, aglutinadores de paisagens mutantes desejadas, moldadas intrinsecamente no constante processo de rememoração gástrica que do olho chega ao estômago lembrando que sim, somos o que comemos, mas também comemos o que gostaríamos de ser: poética cíbridas gastronômicas fora do tempo, fora do espaço...

### Referências Bibliográficas

- BACHELARD, G. O direito de sonhar. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.
- COSTA, M. O sublime Tecnológico. São Paulo: Experimento. 1995.
- DUBOIS, C. O imaginário da Renascença. Brasília: Editora UnB, 1995.
- LEVY, P. As tecnologias da inteligência. São Paulo: 34 Editora, 1995.
- ONFRAY, M. A razão gulosa. Filosofia do gosto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- POSTMAN, Neil: Tecnopólio A rendição da cultura à tecnologia. São Paulo: Nobel, 1992.
- REVEL, J-F. Um banquete de palavras: uma história da sensibilidade gastronômica. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

### Bibliografia Eletrônica

- Anonimo Toscano: <http://www.uni-giessen.de/gloning/tx/an-tosc.htm>
- Banquetes renascimento: <http://special-1.bl.uk/treasures/festivalbooks/BookList.aspx> Haraway: [deriva.wikispaces.com/Manifesto+Ciborgue](http://deriva.wikispaces.com/Manifesto+Ciborgue)
- Eduardo Kac: [www.ekac.org/arlimachtrans.html](http://www.ekac.org/arlimachtrans.html)

Vincenzo Cervio, Francesco Liberati, Bartolomeo Stefani, Antonio Frugoli: <http://www.academiabarilla.com/>

### Notas

- 1 Professora assistente do IdA na Universidade de Brasília. Doutoranda Universidade de Brasília –PPG/Arte, na linha de Teoria Crítica e História da Arte, orientada pela professora doutora Maria Euridyce Barros
- 2 Para o autor, a língua serve de referência discreta e sensata a essas pinturas aparentemente fantasistas: “Uma concha vale por uma orelha, é uma Metáfora. Um cardume transforma-se na água-onde vivem os peixes-é uma Metonímia. O fogo tranforma-se em cabeça flamejante, é uma alegoria. Enumerar frutos, pêssegos, pêras, cerejas, framboesas, espigas, para traduzir o Verão, é uma Alusão. Repetir o peixe que aqui vale por um nariz, ali é uma boca é uma Antanaclase (repetição de uma palavra fazendo-a mudar de sentido). Evocar um nome através de outro cuja sonoridade é idêntica ‘Tu és Pedro’ (Pierre) e sobre esta pedra (pierre)...’ é uma Anominação: evocar uma coisa através de outra cuja forma é idêntica (Um nariz pelo quadril de um coelho) é fazer uma anominação, etc.” (Barthes, 1990, p. 123). A este respeito acredita-se importante lembrar que Janson utiliza também o conceito de metáfora em sua análise das obras de Bosch: “Os pássaros, frutos, etc. são símbolos ou metáforas que Bosch usa para retratar a vida do homem na Terra como uma infinita repetição do Pecado Original...” In: Janson, H.W. ; A. Iniciação à história da arte. São Paulo: Martins Fontes, 1996. p. 183. As obras de Arcimboldo e de Bosch inspiraram a produção surrealista do século XX neste sentido, o conceito de metáfora é aplicado nas obras de ambos como possível estratégia de compreensão.
- 3 Segundo Dubois (1995:65): No século XV, formaram-se as grandes coleções numismáticas; a do palácio Medicis, reunida por Lourenço o Magnífico, as de Lionello D’Este, de Niccolo Niccoli, de Bembo, de Paulo II, que fundou o Museu San Marco. Os chefes de Estado também colecionaram: Matias Corvino, Francisco I, Maximiliano I. Tratados são escritos por humanistas, como o ‘De Asse’ de Guillame Budé. Um prontuário do século XV apresenta-se sob a forma de uma coleção de efíges reproduzindo em gravura uma série de medalhões de homens ilustres. Ess catálogo de datas, as Chronicas de países ou regiões que são os primeiros ‘atlas’ de animais, plantas, objetos maravilhosos e prodigiosos.”

## Fotografia: Uma Investigação Sobre Seu Ensino em Espaços Não Formais

Henrique Augusto Nunes Teixeira<sup>1</sup>

### Resumo

Este artigo consiste em uma investigação teórica acerca do ensino de fotografia enquanto arte em ambientes não formais. Articula a questão contemporânea da imagem ligada à tecnologia e a dimensão desse problema para o ensino de arte. Apresenta um breve panorama sobre teorias da imagem, articulado pela revolução tecnológica paradigmática e cita a experiência de ensino em arte em espaços não formais como possível campo de atuação do arte/educador comprometido com uma pedagogia educacional para a libertação. Esses elementos se configuraram no texto em um campo de pesquisa em arte/educação dentro de tecnologias da imagem. **Palavras-chave:** Fotografia, tecnologia, educação não-formal.

### Abstract

This paper consists in a both practical and theoretical investigation on photograph teaching as art in non standard educational environments. The text articulates contemporary issues concerning image, technology and the implication of those problems in art's education. It presents a short overview about image theories articulated by the technology revolution paradigm shift and reflects on the non-standard environments art teaching experiences as a possible field for the art's educator work, especially those engaged with empowerment pedagogies. **Keywords:** Photography, technologies, non standard education.

*“...provocar o entusiasmo pela fotografia e pela arte de fotografar em termos de expressão pessoal. Existe gente demais fazendo somente o que lhes disseram para fazer. A maior satisfação que podemos obter da fotografia está na realização do nosso potencial individual, na percepção única de algo e em sua expressão por meio da compreensão dos instrumentos. Tire proveito de tudo; não se deixe dominar por nada, a não ser por suas próprias convicções...”*  
(ADAMS, 2000:14,15)

### Reflexões Através da Fotografia

Em uma realidade cada vez mais costurada em rede, onde os fatos se articulam de forma relacional, é importante uma vista geral de nosso momento civilizatório. A época de hoje é herdeira do neo-liberalismo e vive dentro de parâmetros sócio-culturais implementados dentro de sua ordem de pensamento. Um dos aspectos mais importantes dessa ideologia é o encolhimento do estado e a auto-regulação da economia, das iniciativas empresariais corporativas como motor propulsor da organização social.

A educação formal está, historicamente, associada ao poder regulador estatal. Foi através da criação dos estados nacionais, do pensamento iluminista (e posteriormente positivista) que se articularam as iniciativas educacionais universais: isto é, a educação para todos está intimamente ligada a um estado para todos.

Com o encolhimento da presença ideológica e efetiva da participação do estado na vida cotidiana da população, sentido a partir de fatos tangíveis como privatizações de serviços antes prestados pelo poder centralizados, está sendo estabelecida as condições neo-liberais do corporativismo/empreendedorismo. O setor privado assume a iniciativa em várias frentes, dentre elas a educação. As propostas educacionais, então, se comprometem com uma rede complexa de interesses: a aquisição de habilidades funcionais para melhor preparar a mão de obra empregada no setor privado, amansamento cultural (MACEDO 2008) para aliviar as dicotomias excludentes do sistema, e mais raramente, uma formação humanista-libertária.

Paralelo a esse fenômeno, é observada a expansão destas iniciativas educacionais não formais através do crescimento deste chamado terceiro setor. Em Belo Horizonte dados estatísticos apontam que mais de 1,3% do PIB da capital é gerado neste seguimento. Em números brutos, há mais pessoas empregadas em atividades correlatas a projetos do terceiro setor do que na indústria da mineração (MACEDO 2008).

*O Terceiro Setor hoje se mostra como um novo e importante espaço para a arte e, mais precisamente, para o ensino da arte. Isso fica evidente em notícias que circulam na mídia e na imprensa especializada, que já se reconfigurou para abarcar essa área através de novas editorias e suplementos em jornais, além de publicações avulsas e uma diversidade de sites e artigos que circulam na Web com foco exclusivo no Terceiro Setor. (...)A arte como um caminho alternativo e de sucesso para a inclusão social é hoje quase um senso comum, constantemente reforçado pela mídia, que veicula com grande frequência cenas de crianças e jovens exibindo suas produções artísticas. Não raramente, essas produções são apresentadas como um passaporte – talvez o único - que as legitimam como sujeitos sociais. (MACEDO 2008:44)*

É aí que surge a educação filha do terceiro setor. Se vivemos um momento de expansão da educação não-formal é graças as demandas criadas pelos interesses múltiplos da iniciativa privada e/ou de um estado encolhido comprometido com estes interesses. As propostas educacionais, a partir de projetos fora da rede formal, em geral, têm como preocupações fundamentais o retorno a seus patrocinadores. Este retorno é esperado a partir do marketing cultural eficiente implícito nas produções geradas como resultados das diversas atividades propostas. A arte entra, então, como ferramenta para gerar atrativos produtos culturais (fotos, pinturas, artesanatos, etc...). Esses artefatos possuem um caráter muito mais comunicativo - pois divulgam a responsabilidade social de seus patrocinadores – do que propriamente artísticos no sentido expressivo-libertário. Há uma inversão funcionalizante de tudo aquilo que as iniciativas educacionais em arte educação consideram como relevante, prioritário e fundamental.

Seguindo a lógica de demanda de mercado, a fotografia como temática de projetos, é cada vez mais requisitada. A elaboração de fotografias gera, com relativa facilidade, os produtos culturais necessários para atingir os objetivos das propostas educacionais dos projetos de educação não formal em arte citados anteriormente. Há também a sedução gerada pelo fetiche com relação ao equipamento fotográfico e sua tecnologia. E ainda há o fato de que as imagens fotográficas estão em várias estâncias da vida cotidiana (FABRIS, 2004).

Criticar essas intervenções que se valem da fotografia a partir da arte/educação pode apontar maneiras de infiltrar estes espaços com um pensamento educacional verdadeiramente comprometido com outro projeto de realidade mais digna e igualitária.

### **Estratégias em Arte/Educação: Novo Paradigma da Imagem**

Jaques Aumont, em seu livro *A imagem*, indaga sobre a possibilidade de estarmos imersos em uma pretensa civilização calcada no visual.

*As imagens, isso é inegável, há mais de 100 anos multiplicaram-se quantitativamente em proporções impressionantes e sempre crescentes. Além disso, percebemos que essas imagens invadem nossa vida cotidiana, que seu fluxo não pode ser contido (AUMONT, 1993. pp. 313-314).*

A visualidade se encontra além da comunicação, da história e da arte; está a um só tempo dentro e fora dos campos de sistematização do conhecimento e os perpassa. Profundamente modificada pelo advento fotográfico, a partir da segunda metade do século XX é de forma definitiva trespassada pela questão técnica da ordem do digital, numérico – info-visual. Dentro do território da imagem é imprescindível o aprofundamento das reflexões sobre sua constituição, origem, fabricação e fruição.

Inscrita neste território imenso, está a fotografia. Ela traz em sua aparência externa semelhança com a realidade (BARTHES, 2002). Entretanto, ao ser observada de perto, no lugar onde residia o grão de prata há o pixel com sua rigidez peculiar. São imagens captadas através de objetivas, como as de base material. Entretanto, as formas de fruir e o ato de fazer visível são distintos: outros dispositivos (computador, minilab, internet) se fazem necessários para complementar o processo. A revelação do químico dá lugar ao re-velado digital, onde camadas de uso e manipulação se sobrepõem, criando leituras múltiplas.

Imagens das quais a *passibilidade*<sup>2</sup> da fruição estética é transferida do contato em si com o objeto para uma dimensionalidade imagética, cognitiva. Em outras palavras, dentro da experiência visual, a relação de um alguém (o arcaico sujeito) com um objeto sai do plano da materialidade da produção para uma relação em pensamento. Um modelo informacional posa para a apreciação de um usuário-observador em um mundo regido por códigos pré-definidos. “Virtualizando objetos, elas (as imagens) inventam necessariamente novas modalidades para defini-los e animá-los, constituindo um novo espaço de percepção em que ver, falar, mover, sentir recompõem suas operações” (GUILMARÃES, 2002, p. 118).

Como decifrar a realidade imagética contemporânea tal como esta se coloca? Ou como se relacionar com essa imagem? Ou ainda: como estabelecer uma relação dialética, consciente, cognitivamente ativa (no sentido em que seja inteligente, ativa, reativa, co-criativa) com a visualidade dentro desse contexto? A fotografia, revisitada segundo seus problemas novos e antigos, implica em uma nova postura do fruidor e daquele que educa (ato considerado em seu aspecto lato: educar a si mesmo bem como o outro para seu contato imagético com o mundo). A arte/educação através da fotografia é campo

fértil para o empoderamento do ser humano dentro deste contexto.

Paralelo a crescente demanda por intervenções arte/educativas em espaços não formais, é observado o tensionamento da arte/educação no ensino formal. O sistema educacional formal enfrenta, historicamente (BARBOSA 1998) limitações políticas, sociais e culturais profundas. Limitações essas exacerbadas pela novo paradigma tecnológico que permeia todos os aspectos da civilização e interfere na consciência humana em escala planetária.

A mudança do funcionamento da consciência causada pela relação sujeito-dispositivo tecnológico, posterior ao modernismo, a reprodutibilidade técnica da imagem (BENJAMIN, 1975) e os movimentos artísticos pós-modernos (ARCHER 2001) implicam em uma redefinição de como desenvolver a faculdade de perceber e se relacionar com a imagem. O artista/educador, nesse regime, lida com o novo humano, fruto da conformação tecnológica. Ignorá-la é condenar o usuário-fruidor ao abismo civilizatório. O ser e suas subjetividades são agora interpenetrados por redes (PIMENTEL 2002). Essas redes, compostas por relações de várias ordens, são percebidas em especial na visualidade. Acríticos, assim como apáticos, aqueles que não desenvolverem sua educação perceptiva e autonomia imaginativa estão fadados a reproduzir ideologias e servirem às instâncias de opressão social.

A relação do fruidor contemporâneo com a imagem dificilmente pode ser definida como uma interlocução, pois não há ambiência cultural que a permita. A imagem que se coloca hoje quer sempre algo, ela deseja. À guisa de exemplificação, existem milhares de fotos trafegando em redes de relacionamento, tais como Orkut, manifestando esses conceitos. E tais imagens, por exemplo as milhares de poses com o famoso v de vitória dos dedos adolescentes, manifestam um pastiche cultural, conceitual, reafirmando que “vivemos na reprodução indefinida de ideais, fantasmas, de imagens, de sonhos que doravante ficaram para trás” e causando um efeito como consequência: “devemos reproduzir numa espécie de indiferença fatal” (BAUDRILLARD, 1992, p.10).

Educar em meio à indiferença, especialmente no que tange a percepção crítica do visual, é tarefa inviável. Não obstante as

reproduções exaustivas e seus esvaziamentos de sentidos, se configura uma outra lógica: o próprio esvaziamento de sentido, por si mesmo, já gera um outro sentido.

A fragmentação colocada, a dispersão imagética, a crise da faculdade de julgar<sup>3</sup>. Características da imagem, características da relação atual do humano com a imagem. O artista/educador está inserto nesse sistema e deve entender que “Vivemos hoje, inegavelmente, sob o julgo das imagens.” [...] “A maioria das pessoas parece acreditar que a imagem, qualquer imagem, reflete essa ordem de coisas a que se costuma dar o nome de realidade” (PINTO, 2002, p. 61). para poder contribuir com a autonomia crítica do fruidor.

*No mundo da realidade vimos durante várias décadas à disseminação de micro-histórias diabólicas destinadas à massa (...) mensagens sofisticadas carregadas dos mais ambíguos e sedutores apelos na sua proposta de alcançar o maior consumo possível, uma proposta que visa lucros não importando os meios. E isto é real. A ficção é o artifício. A morte o ultimo ato (KOSSOY, 2000, p. 53).*

## Heranças Educacionais

Finalizada a primeira década do século XXI, é possível olhar para o panorama recente das lutas históricas pelo estabelecimento da arte/educação no Brasil e considerar alguns pontos. Avanços legais como o estabelecimento da Lei de diretrizes e bases Nacional de 1996 (Lei no 9.394/96) e os Parâmetros Nacionais curriculares 31 garantiram amparo a área como campo de conhecimento. Entretanto a realidade escolar ainda é distante de práticas comprometidas com o desenvolvimento pleno/autônomo/libertário do ser humano. A arte/educação no Brasil em seu âmbito formal é permeada de resquícios de positivismo (pois é funcionalizada para o vestibular), tecnicismo (através de leituras pseudo-interdisciplinares) e livre-expressão (pária das disciplinas escolares, delegada a profissionais que não tem formação específica na área recorrendo quase sempre ao uso da livre-expressão como alternativa rasa ao conhecimento proscrito).

Se na educação formal há um déficit de uma prática em arte/educação competente

com formação e abordagens específicas, na educação não formal o vazio é maior ainda, pois não há nem a orientação legal para se amparar. Ainda há muito pouco conhecimento sistematizado disponível para servir de referência para as atuações em arte/educação em espaços não formais.

*Ao estudarmos a educação não formal desenvolvida junto a grupos sociais organizados ou movimentos sociais devemos estar atentos para as questões das metodologias e modos de funcionamento, por serem um dos aspectos mais relevantes do processo de aprendizagem. Há necessidades de estudos aprofundados sobre as metodologias de trabalho utilizados na área de educação não-formal. (GOHN, 2005, p. 105.)*

## Problema

Finalmente é posto o que aqui é entendido o epicentro da crise imagética: as intervenções em arte/educação através da fotografia em espaços não formais raramente convidam a uma reflexão, a uma experiência em arte, a uma relação meditativa onde é possível acontecer a imaginação cognitiva. Rotineiramente são atreladas a interesses funcionais (objetivos e interesses comprometidos com alógica capitalista) e despotencializadas enquanto expressão.

Há, na prática, um esvaziamento do seu papel transformador, na medida em que trabalham a partir da bandeira da arte/educação e não têm um entendimento do que isso significa. Em alguns Projetos Sociais que atuam com arte – em suas mais diversas expressões – a arte tem autonomia, aproxima, dialoga, provoca, mobiliza e faz sentido no processo educativo, mas não avança além das ações imediatas. Os poucos momentos em que a arte é abarcada como área de conhecimento passam despercebidos e não são potencializados, ou seja, na maioria das vezes a demanda fica no limite da produção. (MACEDO, 2008:58)

O ser despojado de sua identidade perde a capacidade de elaborar cognitivamente a presença da imagem. Há pouca potência imaginativa, a percepção está saturada, exposta a fluxos contínuos. As formas do visível, hoje,

são múltiplas: imagens-síntese, especulares, info-imagens, pictóricas, fotográficas... Nossa percepção está em cheque: da ótica vem a moldura e da contemporaneidade, os fluxos. Imagens profundamente híbridas mesclam mundos abstratos e codificados ao regime do visível, se multiplicando através dos diversos aparelhos de produção e circulação. Aquilo que se vê modifica as formas de apreender.

### Desdobramentos e Reflexões Finais

Pode-se esquematizar, três aspectos fundamentais para desdobramentos ante estas questões:

A - A franca expansão de projetos no terceiro setor que utilizam da bandeira da arte/educação e especificamente do ensino da fotografia, sem uma reflexão aprofundada da arte como campo de conhecimento.

B - As novas implicações contemporâneas da imagem e a necessidade do *empoderamento* do ser humano para lidar com estas mudanças.

C - A necessidade de consolidar abordagens competentes em arte/educação aplicáveis em situações de ensino não formal.

### Referências Bibliográficas

- ADAMS, Ansel. A câmera / Ansel Adams com a colaboração de Robert Baker; (tradução Alexandre Roberto de Carvalho). São Paulo: Editora SENAC, 2000.
- AUMONT, Jacques. A Imagem. Ed. Papirus, São Paulo, Brazil, 1993. (Título Original em francês: L'image. Éditions Nathan, 1990)
- BARBOSA, Ana Mae. Tópicos Utópicos. 1 edição. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BAUDRILLARD, Jean. A transparência do Mal – Ensaio sobre os fenômenos extremos. Tradução de Estela dos Santos Abreu. 1992
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: Obras Escolhidas, vol 1 (Magia e Técnica, Arte e Política). Trad. Sérgio Porto Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985
- DEBRAY, Régis. Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente. Petrópolis: Vozes. 1993.
- DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios. Campinas: Papirus, 1993
- EFLAND, Arthur D. Emerging visions of art education: Art Education for 21 st century. New York: Press, 2003.
- FABRIS, Annateresa. Identidades virtuais: uma leitura do retrato fotográfico. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FREIRE, P. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- GOHN, G. Maria. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas, Ensaio:aval.pol. públ.Educ.,Rio de Janeiro,v.14,n.50,p.27-38,jan./mar.2006. <http://www.scielo.br/pdf/ensaio/v14n50/30405.pdf> . Acesso em: 04 Abr. 2010.
- GRUZINSKI, Serge. La guerra de las imágenes: de Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492-2019). Mexico City: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- GUIMARAES, César. O novo regime do visível e as imagens digitais. In: NOVA,Vera Casa; VAZ Paulo Bernado (org). Estação imagem. Editora Ufmg, Belo Horizonte. 2002
- KOSSOY, Boris. Os tempos da fotografia: O Efêmero e o Perpétuo. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.
- KOSSOY, Boris. Realidades e ficções na trama fotográfica. 3ªed. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.
- LYOTARD, J-F. A condição pós-moderna. 5 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1992.
- MACEDO, Juliana Gouthier. Inventário e Partilha. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. 2008.
- MACHADO, A. A fotografia sob o impacto da eletrônica. in: SAMAIN, Etienne. (Org.) O Fotográfico São Paulo: Hucitec, 1998.
- PEREIRA, Ferdinand Cavalcante. O que é Empoderamento. Último acesso ao site no dia 06 de abril de 2010. <http://www.fapepi.pi.gov.br/novafapepi/sapiencia8/artigos1.php> 2006.
- PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Arte e tecnologias contemporâneas: do subjetivo ao multicultural in: O Visível na Arte atual. Ciclo internacional de palestras/CEIA. Belo Horizonte: Centro de experimentação

e informação de arte, 2002.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Limites em expansão - licenciatura em artes visuais. Belo Horizonte: C/Arte, 1999.

QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual in:PARENTE, André (org.) Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual, Ed. 34., 1993

SAMAIN, E. Um retorno á câmara clara. Roland Barthes e antropologia visual. in SAMAIN, Etienne. (Org.) O Fotográfico São Paulo: Hucitec, 1998.

## Notas

- 1 - henritex@gmail.com - Escola de Belas Artes / UFMG
- 2 - Referência a estética de Kant.
- 3- Referência a Crítica da Faculdade de Julgar, texto referência da filosofia estética de autoria de Emanuel Kant (1724-1804).
- 4 - Empoderamento, apropriação do termo Empowerment. Para mais informações consultar PEREIRA, 2006.

1



UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE