



Debates sobre Arte e Estética

Alice Martins, Natalia Viola e Regilene Sarzi (Orgs.)

Debates sobre Arte e Estética

Alice Martins, Natalia Viola e Regilene Sarzi (Orgs.)

Ria Editorial - Comité Científico

Abel Suing (UTPL, Equador)
Alfredo Caminos (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)
Andrea Versuti (UnB, Brasil)
Angelo Sottovia Aranha (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Anton Szomolányi (Pan-European University, Eslováquia)
Carlos Arcila (Universidad de Salamanca, Espanha)
Catalina Mier (UTPL, Equador)
Denis Porto Renó (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Diana Rivera (UTPL, Equador)
Fatima Martínez (Universidad do Rosário, Colômbia)
Fernando Ramos (Universidade de Aveiro, Portugal)
Fernando Gutierrez (ITESM, México)
Fernando Irigaray (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)
Gabriela Coronel (UTPL, Equador)
Gerson Martins (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Brasil)
Hernán Yaguana (UTPL, Equador)
Jenny Yaguache (UTPL, Equador)
Jerónimo Rivera (Universidad La Sabana, Colombia)
Jesús Flores Vivar (Universidad Complutense de Madrid, Espanha)
João Canavilhas (Universidade da Beira Interior, Portugal)
John Pavlik (Rutgers University, Estados Unidos)
Joseph Straubhaar (Universidade do Texas – Austin, Estados Unidos)
Juliana Colussi (Universidad do Rosario, Colombia)
Koldo Meso (Universidad del País Vasco, Espanha)
Lorenzo Vilches (Universitat Autònoma de Barcelona, Espanha)
Lionel Brossi (Universidad de Chile, Chile)
Maria Cristina Gobbi (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Maria Eugenia Porém (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior, Portugal)
Marcelo Martínez (Universidade de Santiago de Compostela, Espanha)
Mauro Ventura (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Octavio Islas (Pontificia Universidad Católica, Equador)
Oksana Tymoshchuk (Universidade de Aveiro, Portugal)
Osvando José de Moraes (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Paul Levinson (Fordham University, Estados Unidos)
Pedro Nunes (Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Brasil)
Raquel Longhi (Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Brasil)
Ricardo Alexino Ferreira (Universidade de São Paulo – USP, Brasil)
Sergio Gadini (Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Brasil)
Thom Gencarelli (Manhattan College, Estados Unidos)
Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)

FICHA TÉCNICA

Copyright 2021 ©Ria Editorial. Todos os direitos reservados

Foto de capa e design: ©*Denis Renó*

Diagramação: *Luciana Renó*

1.ª edição, Aveiro, Dezembro, 2021

ISBN 978-989-8971-51-7

Título: Debates sobre Arte e Estética

Organizadores: Alice Martins, Natalia Viola e Regilene Sarzi



Esta obra tem licença Creative Commons *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives*. Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato sempre que seja feito o reconhecimento de seus autores, não utilizá-la para fins comerciais e não modificar a obra de nenhuma forma.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

©Ria Editorial



Aveiro, Portugal
riaeditora@gmail.com
<http://www.riaeditorial.com>

ESSA OBRA FOI AVALIADA INTERNAMENTE E
EXTERNAMENTE POR PARECERISTAS

Todos os textos foram avaliados e seleccionados pelos organizadores da obra. Os comentários dos organizadores foram enviados aos autores, que, mediante a aprovação, receberam tempo hábil para eventuais correcções.

O livro foi posteriormente avaliado e aprovado pelo avaliador externo Dr. Matheus Tagé, que informou parecer positivo à publicação da seguinte forma:

A obra propõe uma análise de extrema importância acerca das ramificações conceituais da Arte no contexto contemporâneo. A sua estrutura - roteirizada entre Reflexões, Observações e Proposições - articula uma relevante percepção estética, com aprofundado embasamento teórico, para a formatação do imaginário sobre diversas fragmentações artísticas. Recomendo a publicação da obra, certo de que será referência para pesquisas e trabalhos futuros.

O parecer foi enviado previamente ao lançamento.

Autores

Agda Carvalho

Aida Carvajal García

Alice Fátima Martins

Ana Carolina Severino Guelfi

Anna Carl Lucchese

Caio Furuya Pacheco Carucci Nami

Carolina Gois Falandes

Daryellen Ramos Arantes

Dorotea Souza Bastos

Eduardo Ribeiro Gonçalves Affonso

Einath Apel

Felipe Aparecido Bulim

Fernanda Beatriz de Carvalho Cavenaghi

Fernanda Carolina Armando Duarte

Gustavo Wertheimer Leles Alves

Jaqueline Costa Castilho Moreira

Jonathan de Assis Lourenço da Costa

José Carlos Carreira

Julia Onaga

Laan Mendes de Barros

Larissa Mie Yoshikawa

Luiz Felipe Motta

Luiz Gabriel de Oliveira Sarno

Maria Helena Braga e Vaz da Costa

Mario Cascardo

Maykon Rodrigues dos Anjos

Norma Estela García López

Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro

Renan Claudino Villalon

Ricardo Tsutomu Matsuzawa

Rodrigo Rezende de Souza

Rosana Cordeiro Parede

Vicente Gosciola

Sumário

Apresentação.....	13
-------------------	----

REFLEXÕES

Agenda, circuito artístico y sociología del arte.....	16
-------------------------------------------------------	----

Aida Carvajal García

Arte, mídia e solitude: a construção de um olhar poético sobre o cotidiano durante a pandemia de COVID-19.....	39
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Anna Carl Lucchese

Arte telemática e sua apropriação para o mundo pandêmico.....	56
---------------------------------------------------------------	----

Gustavo Wertheimer Leles Alves

Vicente Gosciola

Processos e estéticas da live Túnel do Tempo 2.0.....	76
-------------------------------------------------------	----

Daryellen Ramos Arantes

Campo musical <i>indie</i> y plataformas digitales. ¿Nuevos condicionamientos en el sector?.....	91
--------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Einath Apel

Monstros gigantes no cinema: grandes histórias e contextos do subgênero cinematográfico.....	117
----------------------------------------------------------------------------------------------	-----

Vicente Gosciola

Caio Furuya Pacheco Carucci Nami

Arte e estética audiovisual: o grotesco nas webséries.....	137
<i>Regilene Sarzi Ribeiro</i>	
<i>Ana Carolina Severino Guelfi</i>	

ANÁLISES

Superman e cristianismo: as cores estadunidenses no contexto da direita cristã.....	167
<i>Renan Claudino Villalon</i>	

Racontar para não esquecer: a filmografia de Paz Encina.....	198
<i>Alice Fátima Martins</i>	

O estilo tarantinesco em Era uma Vez em Hollywood: uma análise comparativa com o estilo da continuidade intensificada.....	212
<i>Jonathan de Assis Lourenço da Costa</i>	
<i>Maria Helena Braga e Vaz da Costa</i>	

Experiência estética e ação criativa na obra Starry Sky.....	236
<i>Dorotea Souza Bastos</i>	

Vídeo e <i>Net art</i> : a memória na obra Riccardo Uncut.....	254
<i>Regilene Sarzi Ribeiro</i>	
<i>Luiz Felipe Motta</i>	

Sete Anos em Maio: Estilo e técnica de um inventário do presente.....	271
<i>Ricardo Tsutomu Matsuzawa</i>	
<i>Rosana Cordeiro Parede</i>	

PROPOSIÇÕES

Experiências estéticas imersivas na universidade: a imagem em 360 graus como dispositivo de inclusão, cocriação e reconhecimento.....	288
<i>Carolina Gois Falandes</i>	
Curadoria e expografia dinâmica e colaborativa: perspectiva futura em ambientes virtuais.....	311
<i>Agda Carvalho</i>	
<i>Fernanda Carolina Armando Duarte</i>	
<i>Rodrigo Rezende de Souza</i>	
<i>Eduardo Ribeiro Gonçalves Affonso</i>	
Uma atmosfera como tema para a história da arte e a sua comunicação através de imagens: o diálogo Flusser-Flexor.....	335
<i>Mario Cascardo</i>	
Entre o cinematógrafo e o aparato móvel: reflexões e possibilidades criativas do cinema-luz na educação.....	354
<i>Alice Fátima Martins</i>	
<i>Maykon Rodrigues dos Anjos</i>	
Soma Rock: música, tecnologia e novas perspectivas em se produzir eventos no ambiente digital.....	374
<i>Felipe Aparecido Bulim</i>	
<i>Jaqueline Costa Castilho Moreira</i>	
Experiência estética e a arte interativa mediada por computador.....	402
<i>Fernanda Beatriz de Carvalho Cavenaghi</i>	
<i>Laan Mendes de Barros</i>	
<i>Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro</i>	

Entrelaçamentos culturais e futuros midiáticos (pós pandêmicos) em São Bento do Sapucaí.....	420
<i>Agda Carvalho</i>	
<i>José Carlos Carreira</i>	
<i>Julia Onaga</i>	
<i>Larissa Mie Yoshikawa</i>	
<i>Luiz Gabriel de Oliveira Sarno</i>	
 Performance online en tiempos de pandemia: una propuesta de obra musical a cuatro pantallas.....	 437
<i>Norma Estela García López</i>	
 Índice Remissivo.....	 452

Debates sobre Arte e Estética

Apresentação

*Denis Renó
Andrea Versuti
Vicente Gosciola
Diretores Acadêmicos
MEISTUDIES*

A pandemia do Coronavírus, que assolou o planeta no ano de 2020, foi transformadora. Nosso cotidiano não é mais o mesmo, e nem voltará a ser. As características de rotinas profissionais, educacionais e culturais certamente deixarão alguns traços, mesmo quando a humanidade estiver imunizada e a circulação de pessoas voltar a ser uma realidade. Nesse cenário de mudanças, o ecossistema midiático acaba por testemunhar novas combinações, onde atores sociais aprendem a conviver de outras formas com os meios e as tecnologias.

É importante perceber, também, que as mudanças sofridas pela humanidade fizeram com que testemunhássemos processos importantes de ressignificação. As artes, por exemplo, passaram a conviver com novas formas de distribuição e manifestação de sentidos, com diferentes

relações com o seu público. Discussões a respeito são fundamentais para o momento da retomada.

Preocupados com essa reviravolta, popularmente conhecida como novo normal, realizamos o 4º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies – MEISTUDIES, que teve como tema “Desafios e reflexões sobre o ecossistema midiático pós pandemia”. O evento também foi marcado pela realização paralela do V Seminário Internacional Red ITC, que traz o tema “*Formación de competencias y virtualización en la docencia e investigación en comunicación*“. Em sua quarta edição, novamente realizada totalmente virtual, o MEISTUDIES reuniu participantes de 11 países. A partir do evento, organizou-se uma série de obras acadêmicas com textos apresentados e reavaliados para compor os livros, dentre eles esta obra, intitulada Debates sobre Arte e Estética e organizada pelas pesquisadoras Alice Martins, Natalia Viola e Regilene Sarzi. O livro é composto por 20 textos, divididos em três partes: reflexões, análises e proposições.

A série acadêmica é publicada pela Ria Editorial em conjunto com o Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Técnica Particular de Loja - UTPL (Equador). Todos os livros foram avaliados previamente à publicação por pareceristas internacionais, que recomendaram a publicação e/ou mudanças em seu conteúdo. Dessa forma, foi possível manter o compromisso do MEISTUDIES, que desde 2018 se propôs a movimentar o mundo acadêmico em prol da construção e disseminação democrática do conhecimento científico em torno da Ecologia dos Meios e Estudos sobre Imagem. Essas características foram assumidas por nós como missão, que cumprimos parcialmente com a publicação desse livro. Boa leitura, e que venha o novo.

REFLEXÕES

AGENDA, CIRCUITO ARTÍSTICO Y SOCIOLOGÍA DEL ARTE

Aida Carvajal García¹

La dimensión social estuvo presente en el arte desde sus orígenes, como se puede apreciar tanto en las manifestaciones artísticas del paleolítico, en las que el hombre prehistórico realizaba pinturas y esculturas con las que, hoy se cree, ejercían rituales mágicoreligiosos para fomentar una mejora en sus condiciones de vida, como propiciar la caza o acrecentar la fertilidad y con ello la descendencia, como en las obras de arte callejero, efectuadas en las últimas décadas en los lugares más inusuales del entorno urbano para expresar inconformidad y malestar ante la injusticia social. Ambos ejemplos nos aportan información y contexto sobre la relación del hombre con su entorno, tipo de

1. Doctora en Arte y Patrimonio.
Profesora e Investigadora Asociada del Centro de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac México
aida.carvajal@anahuac.mx

sociedad, estructuras y clases sociales, modos de producción, formas de consumo y su cosmovisión y cosmogonía en función del momento que le tocó vivir.

En cuanto al arte mexicano particularmente, se puede apreciar en todas sus etapas un fuerte componente social a través de sus diferentes expresiones.

Los pueblos mesoamericanos llevaron a cabo numerosas manifestaciones artísticas a través de la escultura, cerámica y pintura, mediante las cuales podemos conocer sus creencias religiosas, su estrecho vínculo con la naturaleza, sus configuraciones identitarias frente a las culturas foráneas, su visión mística y guerrera, su jerarquía social, sus sistemas matemáticos y astronómicos y sus avances científicos y culturales. Las temáticas sociales eran reflejadas a través de complejas narrativas de carácter axiológico, moral y normativo que, al igual que en otros momentos de la historia universal del arte, tenían una fuerte naturaleza pedagógica y nemotécnica.

Tras la llegada de los españoles en 1492, se inició una nueva etapa en la plástica mexicana que intentaba fusionar principalmente lo indio con lo europeo, incorporando elementos de las culturas china, filipina y africanas que se estaban arraigando en la Nueva España. El mestizaje marcó no sólo lo biológico, social y espiritual, sino también lo artístico. Esto se constata claramente en las pinturas de castas².

Otras expresiones de la época aludían a una retórica cristiana y tenían un carácter catequético, pero también mezclaban costumbres, vida y vivienda tanto europeas como indígenas y mestizas. Algunas

2. Pinturas realizadas en el S. XVIII, en las cuales aparecen todas las mezclas de razas originadas en el Nuevo Mundo.

obras llegaron a expresar problemas de la nueva sociedad colonial como la economía y vida mercantil; el trabajo en las nuevas ciudades; la propiedad de la tierra; el clasismo, el racismo y la distribución de la riqueza; los fenómenos naturales; así como rebeliones, situaciones políticas y rivalidades económicopolíticas con España.

Ilustración 1

Pintura de castas



García Sáiz (1989)

Lo social en el arte virreinal cumple con un registro notarial y periodístico de la época (Leon-Portilla, 2013).

El arte del México independiente quiso reflejar estética y socialmente el nacimiento de una nueva nación: la identidad naciente basada en un gran interés por el espíritu de conciencia de lo propiamente mexicano, resaltando el gusto por monumentos históricos de personajes indígenas célebres con un exaltado sentido nacionalista. Este arte tuvo por objeto configurar o reescribir una nueva historia del país mezclando antiguos y nuevos símbolos, así como validando viejos y nuevos héroes. Lo social de este arte está impregnado de un fuerte carácter historicista (Manrique, 1991).

Durante la época de la Revolución surgió un arte de denuncia que evidenciaba la estructura, actores y contradicciones del conflicto. Las brechas existentes entre la clase burguesa, obrera y campesina fueron retratadas por artistas de clase humilde con una nueva estética muy alejada de los cánones marcados por la corriente aristocrática vigente hasta el momento. Fue un arte altamente sociológico y de profundidad casi filosófica, que invitaba a reflexionar sobre la nueva condición mexicana que se adentraba violentamente a la modernidad. Podríamos decir que esta etapa supuso para el arte mexicano una vanguardia de ruptura y parteaguas que influenciaría a la siguiente generación de artistas. Este fenómeno artístico se gestó en el ámbito mismo de lo social, lo político y lo cultural, siendo ahí donde se dio su incidencia y renovación (Azuela de la Cueva, 2005).

Avanzado el siglo XX y sus vanguardias artísticas como el Muralismo, Estridentismo y Surrealismo, se aprecia, por un lado, un marcado interés por la posibilidad de un renacimiento enfatizando la búsqueda

de las raíces culturales propias y, por otro, un notorio academicismo, fruto del conocimiento surgido en las aulas y la influencia de los movimientos europeos y posteriormente estadounidenses. El arte de las vanguardias dejaba entrever las posiciones intelectuales y partidistas, y en ocasiones prevalecía lo político sobre lo estético. La búsqueda y conquista del espacio público, el acercamiento a nuevas audiencias y la democratización del arte nos hablan de un México deseoso de abrirse al mundo (Schwartz, 2006).

La dinámica del país en la segunda mitad del siglo XX llegó a complejizarse en gran manera debido a las dictaduras centro y sudamericanas; las persecuciones y masacres a estudiantes y obreros por parte del gobierno mexicano; el boom latinoamericano; la incorporación de México a la Posmodernidad; la sociedad de consumo y las dinámicas globalizadoras. Todo ello está ampliamente reflejado en las expresiones artísticas de las transvanguardias, de las que resultaron múltiples mezclas, estilos y la fragmentación en diversos grupos y colectivos artísticos que empezaron a combinar arte, diseño, comunicación, consumo popular, nuevos lenguajes visuales y propuestas conceptuales. La denuncia social en el denominado arte contemporáneo se hizo más evidente, convirtiéndose en muchos casos en activismo. Paradójicamente, todas estas acciones supusieron el momento en el que se configuró el circuito artístico actual.

El siglo XXI en México se caracterizó por la búsqueda de la transición democrática, los conflictos económicos, políticos y sociales que derivaron en una serie de problemas sociales tales como los miles de asesinatos generados por la lucha contra el crimen organizado y el narcotráfico, los feminicidios, la injusticia social, la pobreza y la desigualdad, entre otros. Esta nueva realidad social motivó a muchos artistas a mostrar la

cruda situación que estaba atravesando el país y la angustia generalizada ante la impunidad y la falta de soluciones por parte de las instituciones. Algunos artistas, en algunos casos militantes y activistas, fueron tocando poco a poco de manera incipiente estas agendas hasta generar pequeñas corrientes a las que se fueron adhiriendo artistas de otros movimientos. En poco tiempo, lo social en el arte mexicano comenzó a tener una mayor presencia en la esfera pública, institucionalizándose y representando al arte del país en ferias y bienales internacionales (Barrios et al., 2012). En las dos últimas décadas del siglo XXI hay, por un lado, una fuerte industria creativa y cultural que no siempre atiende a las temáticas sociales y, por otro, el surgimiento de circuitos paralelos más cercanos a los movimientos sociales que al arte mismo.

Las Agendas y el Arte

Desde la sociología de la comunicación y el periodismo se ha tratado de entender el poder que tienen ciertos actores (los medios de comunicación) para influir en la percepción, valoración y decisión de las personas. Los medios, como interfaces de mediación e interpretación de la realidad, suelen reflejar los temas que más inquietan, interesan y gustan a la sociedad. Desde la aparición de la propuesta teórica de Maxwell McCombs y Donald Shaw en 1972, se identificó que los medios de comunicación suelen destacar temáticas y problemáticas que terminan determinando la agenda pública. A esta posición teórica la denominaron la *agenda setting*. Existe una relación de dependencia entre las distintas agendas (política, social, religiosa, etc.), la agenda mediática y la agenda pública; de esta manera se diseminan los poderes

institucionales, individuales y mediáticos, incidiendo todos ellos en la opinión pública (Mourao & Bruheim, 2012).

Traspolando esta visión a la sociología del arte, las instituciones artísticas, los artistas y los medios especializados tienden a reproducir de igual forma agendas muy similares, ya que utilizan criterios parecidos en la selección de temáticas, contenidos y estructuración informativa para la generación de tendencias, modas y movimientos.

Por tanto, la presente investigación retomó esta perspectiva teórica porque permite comprender tanto los principios estructurales del circuito artístico, su relación con los medios de comunicación y los comunicadores/artistas, como las funciones comunicativas (informativas, interpretativas, persuasivas y de *agenda setting*) que terminan definiendo la opinión pública en la esfera del arte. A continuación se detallan estas relaciones.

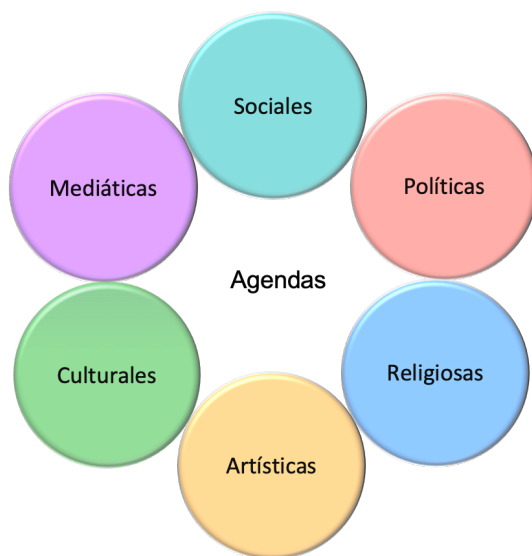
Conceptualización de Agenda

La palabra agenda, según la define la Real Academia de la Lengua Española, proviene del latín *agenda*, ‘lo que ha de hacerse’, por lo que una agenda podría entenderse como una relación ordenada de asuntos, temas, programas, discusiones, actividades y objetivos ideológicos compilados que han de tratarse en la esfera pública.

Existen agendas políticas, sociales (Sen, 1999), culturales, educativas (Ashford et al., 2006), mediáticas (McCombs & Shaw, 1993) y artísticas.

Ilustración 2

Tipos de Agendas



Elaboración propia

Conceptualización de *Agenda Setting* y *Framming*

Como se señaló anteriormente, la perspectiva teórica que orienta esta investigación parte de la *agenda setting* propuesta por Maxwell McCombs (McCombs & Luna Pla, 2003, p. 17) y Donald L. Shaw (McCombs et al., 1997), la cual establece que los medios de comunicación (y en nuestro caso, los artistas y el circuito artístico) son los que determinan la importancia que tienen los hechos sociales mediante la priorización, canalización, organización y encuadre dado a cada noticia, estableciendo con ello una *agenda social*.

La noción de *agenda* parte de la construcción teórica que comprende una serie de objetivos anclados a postulados ideológicos para detonar una conversación pública. En ese contexto, Amartya Sen afirmó en 1999 que la *agenda pública* es un eje fundamental para la construcción de una democracia ciudadana (Sen, 1999), ya que permite a los mismos aprender unos de otros y ayuda a la sociedad a formar sus valores y prioridades. Bajo esta óptica, la idea de *agenda* es la de debate público, intercambio de información, opiniones y análisis, así como de formas de mirar y encuadrar un hecho social.

La agenda pública es definida en el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo como “el rango efectivo de opciones del que disponen los ciudadanos y constituyen un componente central de la organización democrática” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2004, p. 50).

Por tanto, toda *agenda* se manifiesta en el orden conversacional, en la esfera comunicativa, en la praxis pública y como herramienta indispensable para el progreso, como lo señala Habermas al afirmar que se construye una nación de ciudadanos que “encuentran su identidad no en la comunidad étnico-cultural, sino en la práctica de los ciudadanos que ejercen activamente sus derechos democráticos de participación y comunicación” (Habermas, 1998, p. 5).

Conceptualización de Agenda Artística y Agenda Social

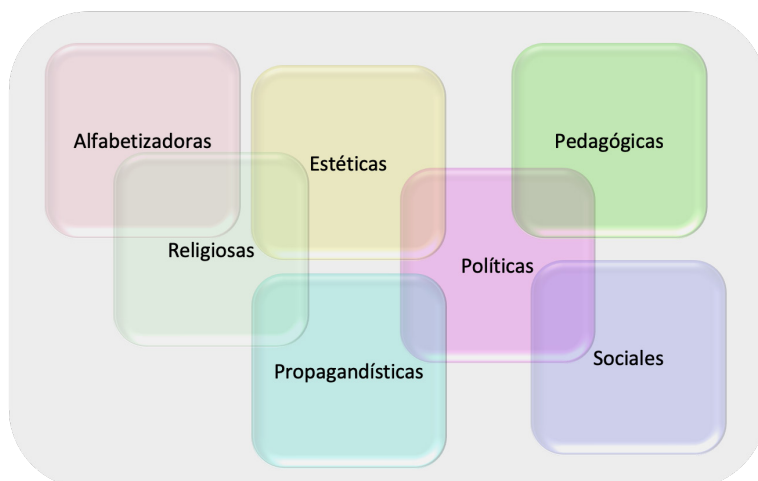
En esta investigación se postula que algo similar a la construcción de agendas mediáticas ocurre en el ámbito artístico; siendo en muchas ocasiones los críticos de arte, galerías, ferias, subastas y demás actores

del circuito artístico quienes imponen *agendas* sobre las temáticas y tendencias que abordan los artistas.

La construcción de agendas no es un tema exclusivo de los medios. El arte siempre ha estado regido por agendas: estéticas, religiosas, pedagógicas, alfabetizadoras, políticas y propagandísticas, entre otras.

Ilustración 3

Las agendas del arte



Elaboración propia

Por tanto, el arte es también un vehículo para la construcción de ciudadanía crítica al priorizar, encuadrar, denunciar y generar conciencia de los problemas del país.

De ahí que en esta tesis se pretenda dar forma a la *agenda socio-artística* a partir de la categoría de agenda social en el arte. Particularmente en esta última se hace referencia al compromiso social con lo político, que tiene su origen en mostrar los diversos problemas que impactan a

una comunidad y que exigen una respuesta por parte de los distintos sectores y actores. En algunos casos, esos problemas se evidencian por el inconformismo y desacuerdo en la opinión pública.

En la actualidad, gran parte de las temáticas que configuran las agendas sociales están determinadas por organismos internacionales cuya mirada desarrollista apuesta por el cambio sostenible. Tal es el caso de la ONU, que ha establecido en 2015 17 ejes de trabajo, como son:

Fin de la pobreza

1. Cero hambre
2. Salud y bienestar
3. Educación de calidad
4. Igualdad de género
5. Agua limpia y saneamiento
6. Energía asequible y no contaminante
7. Trabajo decente y crecimiento económico
8. Industria, innovación e infraestructura
9. Reducción de las desigualdades
10. Ciudades y comunidades sostenibles
11. Producción y consumo responsables
12. Acción por el clima
13. Vida submarina
14. Vida de ecosistemas terrestres
15. Paz, justicia e instituciones sólidas

16. Alianza para lograr los objetivos

Estos objetivos globales, planteados a 15 años, en algunos casos son coincidentes con las políticas y prioridades locales. No obstante, en muchos casos la racionalidad que los mueve es de orden económica y no social.

En las últimas décadas, estas prioridades y preocupaciones se han filtrado en la acción artística por compromisos sociales personales de algunos artistas, pero también como resultado de la resonancia que estos temas tienen en los medios y la opinión pública.

Conceptualización de *Agenda Socio-Artística*

Desde mediados del siglo pasado el arte se transformó, en palabras de Theodor Adorno, en una “Industria cultural (Horkheimer & Adorno, 2007, p. 184)” en la que *las agendas* empezaron a ser establecidas, en su mayoría, por el circuito artístico (galeristas, curadores, críticos, artistas, mecenas y compradores, medios especializados, ferias, expos, bienales, convocatorias y académicos).

En este *capitalismo artístico* la oferta y la demanda generan, desechan y reciclan temáticas, artistas y agendas.³ Particularmente en la década de los noventa, ante el cierre de los circuitos *mainstream* (Martel, 2012, p. 392) a las nuevas expresiones, muchos artistas, en un acto de

3. Estas instituciones de creación y difusión artística, que conforman el *círculo artístico*, la gran mayoría de las veces determinan la agenda atendiendo a las necesidades del mercado que ellos mismos crean, más que a las necesidades sociopolíticas de los países donde están establecidas, misma situación que ocurre en México. Existen algunos artistas que, rompiendo la lógica discursiva del *círculo*, establecen sus propias agendas o retoman problemáticas sociales, usando el arte, en ocasiones, como vehículo de denuncia social.

resistencia, abrieron circuitos alternativos e independientes (Montero, 2014), así como nuevas agendas al margen de esa racionalidad imperialista cultural.

Una de las agendas que cobró gran notoriedad fue la *social*, en la que los artistas -en algunos casos- activistas y militantes utilizaron diversos medios de expresión (pintura, instalación, fotografía, *performance*, vídeo y las nuevas tecnologías emergentes) para evidenciar desde problemáticas recogidas en agendas de la ONU, como la hambruna, hasta cuestionamientos sobre la violencia de género, sexualidad, religión y fundamentalismos, entre otros.

En primera instancia, estas manifestaciones tenían un fuerte carácter moralista y fueron reforzadas por el nivel de implicación ideológica de sus autores. La *denuncia social*, debido a su alto impacto, llamó la atención del *círculo*, el cual la engulló, recicló y, finalmente, desechó. A principios del 2000, esta agenda tuvo gran presencia en ferias de arte contemporáneo de todo el mundo. No obstante, en la actualidad se redujo a un porcentaje mínimo, quedando la relación entre el arte y lo social-político reducida a una actividad militante del artista y de algunas pocas instituciones que apoyan estas agendas por la posición ideológica de sus directivos.

En el caso del México contemporáneo, existe una agenda social marcada por la desigualdad, la migración, el narcotráfico y, en fechas recientes, la violencia de género y los feminicidios. Desde la década de los sesenta han surgido artistas y movimientos mexicanos preocupados por atender, denunciar y cuestionar estas problemáticas.

Entiéndase entonces la *agenda socio-artística* como la apropiación de diversos actores (publicistas, activistas, comunicadores, artistas) de

medios artísticos para abordar temáticas sociales en circuitos comerciales, alternativos y digitales, con la finalidad de generar presencia, conciencia, opinión pública y cambio en las dimensiones sociales, culturales, económicas y políticas.

La Industria Cultural en México

La Cultura, desde su conceptualización por la Escuela de Frankfurt, particularmente los trabajos de Theodor Adorno, Walter Benjamin y Max Horkheimer, fue vista como una industria que, al igual que los demás componentes de la sociedad industrial, cumplía con ciclos como producción, distribución, exhibición, comercialización y consumo. El arte no ha estado al margen de esa racionalidad capitalista. Hoy, los artistas identifican tendencias, producen obra, la presentan en ferias y exposiciones con la expectativa de comercializarla y que sea consumida. El arte, por lo tanto, también es parte de la lógica del mercado.

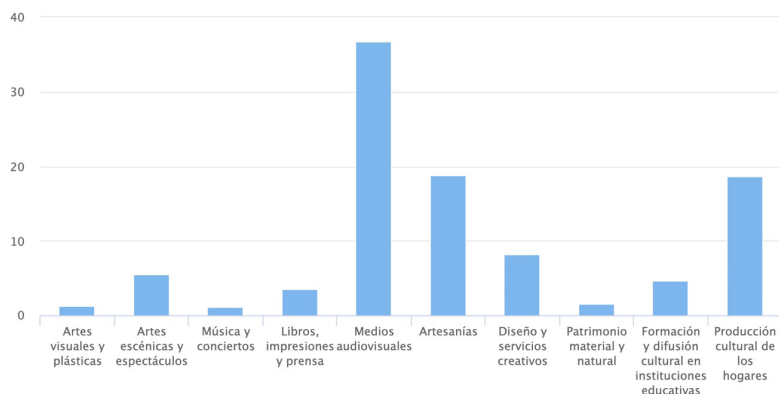
La cultura se ha convertido en una industria tan prolífica que en México, según los últimos informes de consumo cultural, representa cerca del 3,2% del Producto Interno Bruto (PIB), lo que equivale a 1 216 917 millones de pesos; asimismo, es un sector que generó en 2017 un total de 2 225 415 empleos, de los cuales el 40% fueron ocupados por mujeres y un 60% por hombres (INEGI, 2017).

En cuanto a la contribución del porcentaje del PIB separado por áreas, encontramos en menor porcentaje el rubro “Música y conciertos”, con un 1,1%; seguido por “Artes visuales y plásticas”, con un 1,3%; “Patrimonio material y natural” con un 1,6%; “Libros, impresiones y prensa”, con un 3,5%, y “Formación y difusión cultural en instituciones educativas”, con un 4,6%. “Artes escénicas y espectáculos” se sitúan

por encima del 5%, alcanzando el 5,5%. Los cuatro últimos rubros que suponen una mayor aportación son “Diseño y servicios creativos”, “Producción cultural de los hogares”, “Artesanías” y “Medios audiovisuales”, con un 8,2%, 18,6%, 18,8% y 36,8%.

Ilustración 4

Consumo cultural en México



INEGI (2017)

En función del aporte económico del sector de la cultura por mercado, las artes visuales aportaron 7999 millones de pesos, las artes escénicas y espectáculos 36 361 millones y los medios audiovisuales 244 807 millones de pesos. 80,1% del gasto en cultura estuvo financiado por los hogares, el 3% por los Gobiernos estatales, 6,7% por el Gobierno federal y 5,4% por Sociedades no financieras.

Según el Informe *Módulo sobre eventos culturales seleccionados MODECULT*, realizado por el INEGI (2019), el 57,8% de la población mayor de 18 años asistió a algún evento cultural en los últimos doce meses. La proporción de hombres es ligeramente mayor (59,3%) que

la de las mujeres (56,4%) en esta asistencia. El 79,2% de los asistentes cuenta con algún grado de educación media y el 59% alcanza un grado de educación superior. El 26,2% dijo haber asistido a una exposición de artes plásticas y visuales (49,9% mujeres; 50,1% hombres); 14,2% dijo haber asistido 4 o más veces durante el último año, 9,9% tres veces; 26% dos veces y 49,9% una sola vez en un año. El 44,6% se enteró de los eventos por internet, 36% por televisión, 19,6% a través de carteles y folletos y 19,3% por una recomendación personal.

En promedio, en la Ciudad de México y zona metropolitana la asistencia a exposiciones de artes plásticas fue de 2,9 veces al año, 2,8 en el caso de espectáculos de artes visuales y 3 veces a museos. En promedio, las personas gastaron \$148,9 pesos en ingreso a museos, \$135,1 en exposiciones de artes plásticas y \$179,4 en espectáculos de artes visuales. Al 27,7% de la población le interesaría estudiar artes visuales, 0,9% estudió artes y 0,3% se encuentra estudiando actualmente arte (Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de México, 2016)

Aun cuando en México existe una gran oferta y diversidad cultural, los mercados artísticos están muy fragmentados y son las vinculaciones establecidas por micronichos y nanoaudiencias las que estimulan más la creación y multiplicación de los espacios y los consumos. Es notorio que el gasto en artes visuales y plásticas sigue siendo muy bajo (1.2%), y que el consumo cultural, específicamente de las artes plásticas y visuales, es propio de un micronicho y de una élite especializada.

El Circuito del Arte Contemporáneo Mexicano

El arte contemporáneo, más que una categoría conceptual para definir a un movimiento particular de artistas con una unidad estética pareciera

referirse a un circuito comercial, creativo, estético, académico y teórico con múltiples agendas de adscripción, construcción creativa, adjudicación y pertenencia ideológica y, en especial, prácticas de consumo.

El arte, en sí mismo, es más que el producto concreto del trabajo de un artista; es un proceso dialéctico derivado de la relación artista-circuito-agendas-identidades y consumos.

Las relaciones entre las instituciones de difusión (circuito artístico) y el arte derivan en la creación de un ecosistema sustentable, centralizado, monopolístico y elitista fundamentado en los principios básicos del capitalismo salvaje, global, profundo y corporativo. El arte contemporáneo se ha convertido en un laboratorio para la construcción de consumos simbólicos, que van de la mano de la reconfiguración de la cultura y los nuevos significados sociales y capitales simbólicos negociados entre el artista y el consumidor de arte. No es gratuito que Lindermann (2013) se refiera a este momento histórico de la cultura y el arte como el gran momento de la explotación del mercado del arte, en el que la interacción entre el artista, el crítico de arte, el marchante, el asesor artístico, el coleccionista, el experto de las casas de subasta, el profesional del museo (directores, comisarios, curadores) y los medios de comunicación está más orientada por la compra, venta e inversión que por la identidad misma del arte.

En ese complejo campo de acción también se entrelazan los nuevos dispositivos de reflexión estética, el cambio de canon, la hibridación entre el arte refinado cultural y la acción política, los sentidos teóricos, los espacios sociales reactivados, la teoría pública, la academia y las teorías contemporáneas, la globalización crítica, la emergencia del sur, la cultura contemporánea (Medina, 2015), todo lo cual genera

identidades híbridas en los artistas que se han reordenado en este proceso de convergencias culturales múltiples, gestando un nuevo contrato social. Los artistas, hoy, se encuentran negociando sus identidades, configurando sus prácticas performativas y renfocando sus posiciones ideológicas. La identidad del artista⁴ y su adscripción a alguna agenda son formas de diálogo social.

Ilustración 5

El circuito artístico



Elaboración propia

El nuevo contexto social que se vivía en América Latina durante la primera mitad del siglo XX influyó de manera drástica en el trabajo

4. Dicha lucha radica entre hacer arte o vender arte.

de muchos artistas mexicanos, afirmando el eje arte/política como el EJE sobre el cual se encaminó la acción creativa. El artista pasó de ser un agente expresivo a un agente militante. Movimientos como el Muralismo, la Generación de la Ruptura, el Surrealismo mexicano, la Transvanguardia o Nueva Imagen, el Realismo Social, el Nacionalismo, el Nuevo Realismo, el Neo-Expresionismo, el Neomexicanismo, el Arte Destructivo, el Arte Conceptual, los Postmodernos, los Folkloristas, el Hiperrealismo, la Nueva Imagen, la Neofiguración y el Arte Crítico retoman la inestabilidad política y social como fuente inspiradora de la producción plástica, donde lo global y lo local se hibridaron.

El componente social se fue incorporando en el arte latinoamericano y mexicano, apropiándose de materiales y recursos expresivos y técnicos y renovando, en algunos casos, los procesos artísticos locales. Lo artísticamente correcto fue desterrado, los lenguajes se contaminaron con el virus social y se cuestionó la presencia material del arte, al arte como mercancía y, por ende, la industrialización cultural. El arte se convirtió en un lienzo reflexivo, en una expresión crítica muy ligada a los estudios culturales y los códigos de comunicación. Específicamente, la vinculación entre *agenda social y arte ha sido planteada desde los espacios de producción y exhibición artística* (Huerta & De la Calle, 2007, p. 114), el *consumo cultural* (Sunkel, 2006) y los *movimientos sociales e imaginarios artísticos* (Daza et al., 2012). Particularmente en México, el arte contemporáneo se encuentra en consolidación al convivir con circuitos que consumen formas muy tradicionales de expresión artística. Entre las tendencias que hoy podemos encontrar en ferias de arte contemporáneo, como Zona Maco en su edición de 2019, figuran: Expresionismo, Abstracción Geométrica, Cubismo, Arte Objeto, Arte

Cinético, Op art, Arte Conceptual, Surrealismo e Hiperrealismo, entre otros. De las cuales, un porcentaje mínimo de obras referían temáticas sociales.

Conclusión

Es notorio que, en contraposición al circuito tradicional y *mainstream* del arte, han surgido múltiples espacios alternativos que cuestionan las formas expresivas actuales y los modos de proceder de los miembros de tal circuito. Es ahí donde se han hecho notorias nuevas temáticas, técnicas, prácticas y formas de expresión vinculadas a los grandes temas sociales que aquejan al país. Por ello, esta investigadora se ha cuestionado el origen de tales agendas artísticas, su naturaleza, impacto y repercusión en el circuito.

Una nueva historiografía, procesos de mediación, prácticas referenciales, líneas curatoriales, agendas emergentes y políticas de reflexión postcolonial se hacen necesarias para comprender el campo artístico contemporáneo mexicano.

Mientras que una parte del circuito reconoce y admite que es necesario que el arte se haga eco de la realidad social, las estadísticas señalan lo contrario, pues la agenda social cuenta con una participación casi inexistente en los eventos artísticos más importantes. A todo ello hay que sumarle que son pocas las instituciones que abiertamente prestan sus espacios para efectuar, desde el prisma del arte, proyectos que denuncien los problemas sociales. Cabe pensar, como se señaló anteriormente, que *lo social* ya no es rentable para el circuito, lo cual deja en claro que su relación es más económica que social-política.

Referencias

- Ashford, L., Clifton, D., & Kaneda, T. (2006). *La juventud mundial 2006*. Population Reference Bureau.
- Azuela de la Cueva, A. (2005). *Arte y poder. Renacimiento artístico y revolución social. México, 1910-1945*. El Colegio de Michoacán y el Fondo de Cultura Económica.
- Barrios, J. L., Chávez Mac Gregor, H., Expósito, M., Goldberg, D. T., Hernández, M., Jezik, E., . . ., & Nuttlal, S. (2012). *Estética y violencia. Necropolítica, militarización y vidas lloradas*. MUAC-UNAM.
- Daza, M., Hoetmer, R., & Vargas, V. (2012). *Crisis y movimientos sociales en nuestra América: cuerpos, territorios e imaginarios en disputa*. Programa Democracia y Transformación Global.
- García Sáiz, M. C. (1989). *Las castas. Un género pictórico mexicano*. Olivetti/ Grafiche Milani, Segrate.
- Habermas, J. (1998). *Ciudadanía e identidad nacional. facticidad y validez*. Trotta.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (2007). *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos*. Akal.
- Huerta, R., & De la Calle, R. (2007). *Espacios estimulantes: museos y educación artística*. Universitat de València.

INEGI. (2017). *Principales resultados de la Cuenta Satélite de la Cultura de México*. Recuperado el 19 de Noviembre de 2019, de <https://www.inegi.org.mx/temas/cultura/>

INEGI. (2019). *Módulo sobre eventos culturales seleccionados MODECULT*. INEGI.

Leon-Portilla, M. (2013). *Historia documental de México I*. UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas.

Lindermann, A. (2013). *Collecting Contemporary Art*. Taschen.

McCombs, M., Shaw, D. L., & Weaver, D. H. (1997). *Communication and democracy: exploring the intellectual frontiers in agenda-setting theory*. Lawrence Erlbaum Associates.

McCombs, M., & Luna Pla, I. (2003). *Agenda-setting de los medios de comunicación*. Universidad Iberoamericana y Universidad de Occidente.

McCombs, M., & Shaw, D. (Junio de 1993). The evolution of Agenda-Setting Research: Twenty-Five Years in the Marketplace of Ideas. *Journal of Communication*, 43(2), 58-67.

Manrique, J. (Junio de 1991). La historia del arte en México. *Revista de la Universidad de México*(485), 37-42.

Martel, F. (2012). *Cultura Mainstream : cómo nacen los fenómenos de masas*. Punto de Lectura.

- Medina, C. (2015). El museo como intersección: notas sobre la curaduría de un museo universitario. En U. Museo Universitario Arte Contemporáneo (Comp.), *MUAC. 2008-2015* (pp. 25-34). Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM.
- Montero, D. (2014). *El cubo de Rubik. Arte mexicano en los años noventa*. Fundación Jumex Arte Contemporáneo + RM.
- Mourao, V., & Bruheim, M. (2012). La función de la Agenda-setting de los medios de comunicación y las políticas de sanidad en Portugal. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, (8), 308-332.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2004). *La Democracia en América Latina: Hacia una democracia de ciudadanas y ciudadanos*. Perú.
- Schwartz, J. (2006). *Las vanguardias latinoamericanas*. Fondo de Cultura Económica.
- Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de México. (2016). *Encuesta de Consumo cultural de la Ciudad de México 2015*. Secretaría de cultura del Gobierno de la Ciudad de México.
- Sen, A. (julio de 1999). Democracy as a Universal Value. *Journal of Democracy*, 3(10), 3-17.
- Sunkel, G. (2006). *El consumo cultural en América Latina: construcción teórica y líneas de investigación*. Universidad Andrés Bello.

ARTE, MÍDIA E SOLITUDE: A CONSTRUÇÃO DE UM OLHAR POÉTICO SOBRE O COTIDIANO DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19

Anna Carl Lucchese

Durante a pandemia de COVID-19, elaborei e ministrei um curso de expressividade. Meu objetivo com essa prática era construir um laboratório de coleta de dados durante o isolamento forçado pelo vírus. Desenvolvi uma série de exercícios para serem feitos no espaço doméstico, tendo como base conceitos e estudos relacionados ao tema: arte, mídia e solitude, em um diálogo entre duas linhas de pesquisa: *Processos e Procedimentos Artísticos e Produção de Sentido na Comunicação Midiática*. Neste texto, apresento uma análise de alguns momentos do curso, traçando um paralelo com o processo criativo de Henri Cartier-Bresson, descrito em uma de suas biografias. (Assouline, 2012) Tanto

-
1. Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista UNESP. a.lucchese@unesp.br

meu curso como o livro, que fala sobre a vida do fotógrafo francês, foram elaborados a partir de encontros e conversas com um interesse particular voltado para a relação do sujeito e seu contato com o mundo, dentro de uma espacialidade, temporalidade e subjetividade históricas que o atravessam.

O problema do meu estudo é o desafio enfrentado na adaptação ao ambiente de isolamento social decorrente da crise sanitária. Diante desse contexto, busco, através de meus estudos práticos e teóricos soluções para a elaboração de processos de mediação entre indivíduo e mundo ao redor, marcados pela intensificação do uso de telas e de contatos virtuais. Meus questionamentos são: Como extrair sentido da experiência de afastamento do convívio social? É possível elaborar um olhar poético sobre o cotidiano que ressignifique o isolamento forçado pela pandemia de COVID-19?

Assim, o objetivo deste texto é descrever como a criação de formas de expressão, que materializam o olhar poético, auxiliam um sujeito a organizar sua experiência e a elaborar uma nova relação com a realidade que molda seu comportamento, em uma atitude de reflexão e de ressignificação dos meios de coexistência.

A presença Virtual e Real

Montei dois grupos de alunos e apliquei o curso de expressividade em 2020 e 2021, de forma remota, através de uma videoconferência. A primeira tarefa consistia em cada um descrever a maneira como se expressava em seu perfil pessoal no *Instagram*. Pedi para que apontassem se havia uma quantidade maior de *selfies* ou de registros contemplativos, se o conteúdo era focado na vida profissional ou pessoal,

se as postagens eram apresentadas de forma mais agressiva, afetuosa, ou bem-humorada, e assim por diante. Inspirada no *Cultural Analytics Lab*, de Lev Manovich e no estudo *Instagram and Contemporary Image* (2017), escolhi essa rede social por ser uma plataforma popular, com a qual indivíduos vêm elaborando um olhar poético sobre o cotidiano e a experiência contemporânea. Para Manovich, o *Instagram* é um bom exemplo de rede para ilustrar a era da fotografia de celular, além de combinar uma série de elementos da cultura fotográfica em um só lugar (Manovich, 2017, p. 11).

Durante essa primeira reflexão, uma aluna explicou que suas escolhas do que postar refletiam uma imagem criada para agradar o outro. Ela evitava colocar suas opiniões sobre assuntos que a interessavam por medo de ser rejeitada por uma pessoa com opinião contrária a sua. Ela postava fotos com amigos, animais de estimação, registros durante a execução de trabalhos ou momentos cotidianos, sempre com uma expressão alegre, com gestos afetuosos e com uma preocupação estética. Escolhia locais coloridos, em que estava bem vestida, com uma boa luz e onde pudesse criar uma composição harmônica.

Esse comentário demonstra que o convívio social exerce extrema influência sobre a maneira como nos expressamos. O contato com o mundo externo permeia a busca por encontros e por fazer parte de um determinado grupo. O gesto expressivo também é uma forma de comunicação e reflete os laços que desejamos criar com os outros. Henri Cartier-Bresson, na França da década de 1930, também começa sua formação artística no ambiente em que circula, atravessado por influências como o movimento surrealista, com o qual tem contato pelos meios da época, como revistas, as quais possuíam um propósito

de conexão similar ao que o *Instagram* tem hoje. Os meios mudam, mas as apropriações destes seguem no sentido de uma busca do sujeito por uma forma de coexistência em diálogo ou em atrito com o tempo e com o espaço em que vive. Assim como minha aluna descreve a construção de uma relação com o mundo através de suas postagens no *Instagram*, Cartier-Bresson encontra em uma revista um movimento com o qual começa a elaborar também uma forma de contato com o que o cerca:

Cartier-Bresson devora a revista *La Révolution surréaliste*, órgão oficial do movimento. Nela encontra o que buscava confusamente há anos e não conseguia nomear ou formalizar: não a linha de um partido, nem um sistema filosófico, mas um estado de espírito capaz de determinar uma atitude diante da vida, uma prática existencial. Ele, que tanto detesta o positivismo, é apresentado ao universo surrealista de maneira quase natural. Nas mesmas páginas que hoje lemos para sentir o aroma da heterodoxia, ele descobre uma justificativa permanente para todas as formas de insurreição diante da guerra, de rebeldia contra valores obsoletos, de revolta contra tudo o que impeça a liberdade. (Assouline, 2012, p. 36)

Depois de realizar a reflexão sobre a maneira como estavam se expressando no *Instagram*, pedi para os alunos do curso de expressividade que fizessem um exercício de contemplação. Eles deveriam escolher um local em suas casas e descrever por escrito ou em áudio o que viam, ouviam e sentiam em contato com aquele ambiente. Meu objetivo era estimular a presença, além de um olhar poético sobre o corriqueiro. Essa prática simples de observação é uma importante ferramenta criativa, porém é algo que, muitas vezes, não acontece espontaneamente na rotina dinâmica que nos atravessa diariamente, fato agravado pela crescente atividade virtual em nossas vidas, como a necessidade, por exemplo, de registrar um momento e postá-lo no *Instagram*, em vez de

desfrutá-lo. O problema do uso excessivo de dispositivos eletrônicos, inclusive, precede a pandemia, que apenas o intensificou.

Outra aluna, ao analisar a experiência do exercício, falou sobre a sensação de medo, muito presente em seu corpo, como uma característica pessoal que ela reconhece como definidora de sua relação com o mundo. Mas também disse ter tido surpresas prazerosas durante a prática, mesmo com a presença do medo. Ela realizou o exercício de contemplação em seu quintal à noite. Em um primeiro momento, apenas a sensação do temor marcava a experiência. Aos poucos, ela foi conseguindo desvincular o foco do receio interior e começou a aproveitar aquele momento, entregando-se a outras sensações. Sua reflexão sobre isso foi a de que o medo não deixaria de fazer parte dela, mas percebeu que foi importante reconhecer esse sentimento, para tentar mudar a relação que tinha com ele e ressignificá-lo.

As conversas que tive com meus alunos durante as práticas os auxiliaram a ter mais consciência sobre a maneira como estavam elaborando sua relação de coexistência, através de atitudes que materializavam em uma presença real e virtual no dia-a-dia, em contato consigo e com o outro. Além disso, eles começaram a identificar e a refletir sobre forças internas e externas que moldavam suas experiências e seu olhar.

A Experiência de Estar Só

Hoje, a palavra solidão é um termo comumente usado para nomear a experiência de se estar sem a companhia de outra pessoa, porém ela também agrega como característica uma conotação negativa, junto a um sentimento de desconexão e melancolia. Desde o século XIX, essa relação vem sendo alimentada, concomitantemente com o conceito

de individualismo, em decorrência das transformações provocadas pela industrialização e pelo êxodo para os centros urbanos, como descreve o livro *A biography of loneliness. The history of an emotion* (Alberti, 2019). Antes desse processo de mudança social, uma palavra que era usada com mais frequência para descrever a experiência de se estar só era *solitude*, um termo mais neutro que não carrega o peso da experiência contemporânea do individualismo, em que cada ser humano é responsável por sua sobrevivência.

Assim, ao resgatar a *solitude* nesta reflexão sobre a pandemia de COVID-19, tenho como objetivo forjar um movimento de mutação da experiência estética de um sujeito em contato com o mundo sem a companhia de outra pessoa, como ocorre na experiência do isolamento, atravessando um sentimento negativo até encontrar uma relação com uma diversidade maior de sensações. Por isso, ao elaborar o curso de expressividade, quis colocar a prática da contemplação em *solitude* na sequência do exercício de descrição do perfil pessoal do *Instagram*. Com essa estratégia, crio um contraponto entre a construção de sentido que se faz a partir de uma produção voltada para um público e a experiência estética elaborada longe do olhar do outro.

Antes de iniciar o projeto do curso, logo depois que o isolamento decorrente da pandemia começou, realizei um experimento artístico com o coletivo *Petit Comité*, o qual faço parte com os artistas-pesquisadores Marcos Lamego e Roberto D’Ugo. Cada um de nós, sós, em suas casas, gerou um fragmento expressivo, fruto do contato com essa nova realidade, em um processo de reelaboração da coexistência no ambiente doméstico. Eu escrevi poemas, Roberto fez um registro sonoro de seu encontro com antigas fitas cassete e Marcos gravou imagens

de sua janela. Juntei esses materiais em um vídeo o qual nomeamos *Peça 1 | 3* e cujo processo de criação descrevemos em uma publicação. (Anna Lucchese, 2020; D’Ugo et al., 2020). Com esse trabalho, comecei a refletir sobre o uso da arte e da mídia para enfrentar os desafios da crise sanitária, reflexão esta, que deu origem ao curso de expressividade e, posteriormente, a minha pesquisa de doutorado.

Meus alunos fizeram muitas perguntas interessantes durante o curso. Uma das primeiras questões que surgiu foi até que ponto essas práticas expressivas poderiam materializar um olhar autêntico sobre a realidade. Respondi que preferia ver meu projeto como uma proposta voltada para apresentar ferramentas e reflexões para que cada pessoa possa se apropriar de forma diferente de meios de contato com o mundo e desse processo tirar o melhor proveito do espaço e do tempo em que vive. Assim, demarquei a minha noção de olhar poético como um olhar pessoal. Minha pretensão não era apresentar uma fórmula para alcançar a autenticidade, nem mesmo as expressões criadas me interessavam tanto. Meu foco estava no processo e não no produto final e nas possibilidades de relação que ele pode oferecer para diferentes indivíduos em um constante tecer de sentidos.

Outra inquietação colocada foi a relevância do olhar poético pessoal sobre o mundo. Uma aluna disse que tinha um projeto de programa audiovisual em que falava sobre filmes. Sua angústia era: “Quem sou eu para falar sobre cinema? Há tantas pessoas que estudam o assunto, por que minha relação pessoal com um filme vai ser interessante para uma audiência?” Essa questão está conectada há uma discussão mais ampla sobre quem detém o poder da verdade e o protagonismo das narrativas que nos cercam. Quem valida a relevância de um fragmento

expressivo como um documento importante sobre o tempo, o espaço e a subjetividade histórica que nos cercam? Eu parto da ideia de que todo sujeito carrega um valor simbólico a ser partilhado. O *Museu da Pessoa* (<https://museudapessoa.org>) é um bom exemplo para ilustrar uma forma de abordagem em que todo o indivíduo tem seu papel de relevância histórica. Fundado em 1991, o projeto coleta e disponibiliza histórias de qualquer pessoa que quiser colaborar, em uma plataforma virtual.

Meu curso também caminha nessa chave e apresenta práticas simples que não exigem habilidades técnicas aprimoradas para serem realizadas. Não estou formando artistas, nem auxiliando meus alunos a produzirem obras de arte. Estou apenas interessada na maneira como eles se relacionam com o mundo ao redor e que proveito tiram da experiência da pandemia. Eles não possuem um olhar autêntico sobre a realidade, totalmente desconectado de uma projeção externa, de padrões existentes, mas se apropriam do que lhes é oferecido de formas diferentes. Um sujeito pode usar as redes sociais e elaborar um discurso de ódio para processar uma angústia vivida durante o isolamento social, ou pode encontrar outras maneiras de utilizar essas mesmas ferramentas arte-midiáticas para processar e expressar o momento que vive. Pedi para meus alunos que, durante esse processo, não buscassem um certo ou um errado, mas que se permitissem experimentar algo diferente e criar espaços de fricção e reflexão.

Arte, Mídia e o Olhar Poético sobre o Cotidiano

Os dados colhidos no decorrer do desenvolvimento do curso realmente apontaram algumas possibilidades de experiências estéticas possíveis durante o isolamento forçado pela pandemia. Assim, comecei

a amadurecer a hipótese de que a criação de práticas e estratégias arte-midiáticas pode revelar caminhos para a construção de uma maior diversidade de conhecimentos sensíveis e de formas de existência que nos auxiliam a extrair sentido desse novo contexto.

Minha pergunta inicial sobre se é possível elaborar um olhar poético sobre o cotidiano apresentou-se como ponto de partida para a análise dessa multiplicidade de contatos entre o sujeito e a subjetividade histórica que o molda. Se pensarmos, por exemplo, na trajetória do fotógrafo Henri Cartier-Bresson, sua busca por uma ferramenta artística, com a qual pudesse extrair poesia do cotidiano, fez com que ele chegasse até a fotografia e se apropriasse dessa arte e dessa mídia de forma pessoal. Ele tornou-se um artista durante essa busca, como descreve Assouline na biografia do fotógrafo. (2012, p. 26) Ao estudar pintura, durante esse processo, encantou-se com a geometria e, com ela, começou a ordenar o caos do mundo que o cercava, como o biógrafo define: “Nada traduz melhor seu tormento íntimo: reconhecer, sob as aparências, a ordem escondida no caos universal, desvencilhar um do outro e ser capaz de submeter uma emoção plástica à construção mais apropriada” (2012, p. 28).

Em minha análise, essa busca solitária do artista não traz apenas soluções para as suas inquietações pessoais, mas também produz novas possibilidades de leitura do mundo no qual ele está inserido e, com essas formas de organização da realidade, artista, obra e fruidor reelaboram o presente e pavimentam o futuro. A partir do olhar, a poesia ganha forma e transforma a existência.

Pierre Assouline diz em seu livro que seu primeiro encontro com Cartier-Bresson, em 1994, resultou em uma conversa de cinco horas de duração. O autor relata o trabalho de releitura da memória que fez

juntamente com o fotógrafo, durante o diálogo, da seguinte forma: “Havíamos convocado o século em todas as suas manifestações, nos homens que o haviam moldado e nos lugares que o simbolizavam. Mas menos os acontecimentos do que os instantes, como se a prova importasse menos do que o vestígio”. (Assouline, 2012, p. 6). É dessa afirmação, que tiro o entendimento de que são vestígios o que busco com meu curso e minha pesquisa, rastros que apontam para possibilidades de existência e de contato com o mundo. Vestígios que aparecem durante conversas e trocas de experiências.

Por se tratar de um fenômeno recente, a pandemia de COVID-19 ainda apresenta uma conjuntura de experimentações e hipóteses em formação. Em uma revisão da literatura atual sobre o tema, Denis Renó, Xabier Martínez-Rolán, Teresa Piñeiro-Otero e Andrea Versuti, ressaltam o protagonismo da plataforma do *Instagram* como um meio de criação e veiculação das “narrativas de pandemia” (2021, p. 86). Os pesquisadores destacam pontos importantes como a informação e a desinformação difundidas pela rede social. Entretanto, meu interesse está mais concentrado no lugar de organização das sensações e dos afetos, materializados na poética. Para além de um estudo quantitativo, como o realizado pelo artigo, tendo como base publicações ibero-americanas, produzidas no início da pandemia, com a hashtag #covid19 e #coronavirus (2021, p. 89), interesse-me pelo olhar de quem posta sobre sua postagem, em como se expressa e no sentido que tira dessa prática. Porém, minha pesquisa, por estar ainda em um estágio inicial, apenas flerta com experimentações na busca por uma metodologia, assim como Cartier-Bresson, no início de sua trajetória artística, flanava por meios

de organização do tempo e do espaço, no processo de apropriação de uma linguagem e de uma forma de contato com o mundo.

Construção de Sentido durante a Pandemia de COVID-19

O terceiro exercício do meu curso de expressividade consistia na coleta de objetos a partir da definição de uma categoria para agrupá-los. Ao introduzir essa atividade, chamo a atenção para a diversidade de meios que podem nos ajudar a organizar o mundo ao redor, atribuindo sentido às experiências. A simples coleta e organização de objetos pode caracterizar-se como um gesto expressivo, assim como a postagem em uma rede social ou o relato de um momento vivido em solitude.

Em seguida, reitero que o objetivo dessa busca expressiva é o de tirar melhor proveito das situações, daquilo que nos acontece. Acrescento que essa ideia de criar possibilidades artísticas a partir do cotidiano, dialoga com o conceito de *Estética Relacional*, com a qual Bourriaud (2009a) analisa alguns trabalhos de artistas contemporâneos e suas propostas de desenvolver outras formas de se relacionar com o mundo ao redor e transformar esse contato em arte. O mesmo autor, em outro livro, (2009b) ressalta uma tendência do tempo em que vivemos, de apropriação e remixagem de uma produção artística existente, por diferentes sujeitos. Ele cita, por exemplo, a figura do DJ que se apropria da música de outras pessoas e estabelece uma nova experiência estética com elas (p. 35).

Também cito a trajetória de Henri Cartier-Bresson nessa parte do curso, antes de passar a atividade, e explico sua decisão de deixar a pintura e utilizar a fotografia como meio expressivo, depois de entender que tipo de contato desejava ter com o mundo ao redor. Leio para meus alunos o seguinte trecho de sua biografia:

Busque os meios, uma obra de arte é um conjunto de meios tendo em vista um esforço. Os artistas não são penitentes que expõem seus pecados, são construtores com um objetivo, têm um ofício. Um romance é construído da mesma maneira que uma roupa, com cortes e moldes. Tanto melhor se conseguirmos passar algo de nosso, mas antes é preciso aprender como forjá-lo, qual seu contexto, como conduzi-lo, como solucioná-lo. (Assouline, 2012, p. 26)

Ao apresentar os objetos escolhidos, uma das alunas explicou que os dividiu em duas categorias diferentes: objetos relacionados à memória afetiva e objetos essenciais. Ela apresentou quadros e esculturas que a lembravam de viagens e momentos especiais. Cada uma dessas peças tinha um sentido pessoal atribuído por ela. Porém, quando começou a refletir sobre a categoria de itens essenciais, percebeu que sua vida era dominada por eletrônicos. Ela se deu conta de como é forte a relação que tem com esses objetos e como sua conexão com o mundo depende deles. Ela os descreveu como portais. E finalizou dizendo: “O que seria da gente sem essa conexão eletrônica?”

Não é por acaso que Manuel Castells, um dos grandes estudiosos das relações sociais mediadas pela internet, tem um livro chamado *O poder da comunicação* (2015) em que descreve como a sociedade em rede é dominada por quem tem o controle da informação e da comunicação. Assim como para uma de minhas alunas foi importante reconhecer a presença do medo, para poder ressignificá-lo, também foi interessante observar a reflexão dessa outra aluna sobre a relação de dominação que sente em seu contato com eletrônicos, por serem um portal de diálogo com o mundo com o qual ela já não consegue mais viver, dependência esta, intensificada durante a pandemia.

No decorrer do curso, a pessoa que descreveu a sensação de medo, comentou que estava elaborando um projeto para o *Instagram*. Era uma série de vídeos semanais, em que apresentaria seu trabalho como atriz. Cada episódio consistia em uma cena na qual simularia uma conversa com um terapeuta. Tudo feito no espaço doméstico. Essa criação pessoal e independente ganhou materialidade pouco tempo depois e, apesar de não ser uma ação realizada para o meu curso, achei interessante notar como esse tipo de iniciativa, dentro da chave de possibilidades desenvolvidas a partir da apropriação dos meios artísticos e midiáticos, estava espontaneamente ecoando em outras ações individuais, em uma reelaboração do ambiente doméstico e na criação de novas experiências estéticas durante a pandemia de COVID-19. Minha aluna comentou que o medo, característica de seu contato com o mundo, também se manifestava no receio de se expor nas redes sociais e essa iniciativa da série seria um grande desafio de superação pessoal.

Com esses dois pequenos grupos, no decorrer da aplicação do curso, percebi que as descrições feitas a respeito das relações pessoais com a mídia e com a própria expressividade, apresentavam momentos de prazer e de melhor aproveitamento da experiência vivida durante a pandemia, mas também carregavam sentimentos de receio e de angústia. Assim como havia uma crítica à dominação dos eletrônicos sobre a existência, por exemplo, ou um medo de se expor em uma rede social, também foram narradas descobertas agradáveis, que ressignificaram alguns momentos e espaços, dentro do ambiente de isolamento forçado pelo vírus. Mesmo sendo uma amostragem ainda muito pequena para ser considerada relevante no contexto de uma pesquisa científica, a experiência do curso apontou alguns caminhos possíveis para a análise

do momento que estamos vivendo, com estratégias de enfrentamento individuais, as quais dialogam com minha investigação focada na temática: arte, mídia e solidão.

Conclusões

Retomo os questionamentos com os quais iniciei a reflexão aqui posta: Como extrair sentido da experiência de afastamento do convívio social? É possível elaborar um olhar poético sobre o cotidiano que ressignifique o isolamento provocado pela pandemia de COVID-19? Minha análise sobre a construção de um olhar poético sobre o cotidiano faz uso de um paralelo entre fragmentos de um curso de expressividade elaborado e ministrado por mim em 2020 e 2021, e o processo criativo do fotógrafo Henri Cartier-Bresson, descrito em uma de suas biografias (Assouline, 2012).

Ao pedir para um grupo pequeno de pessoas executarem práticas simples de expressividade, pude observar o que esses diferentes indivíduos extraíram do ambiente do isolamento para poder realizar os exercícios e, em uma conversa posterior, consegui ter um contato maior com o sentido que atribuíram ao processo como um todo. As dúvidas e as inquietações que os alunos trouxeram me auxiliaram a entender algumas dificuldades das relações pessoais deles em contato com o mundo e a construir com eles caminhos de coexistência possíveis a partir desse cenário. A dúvida sobre se é possível encontrar um olhar autêntico sobre a realidade ou a dificuldade em ver a relevância para outras pessoas de um relato pessoal, com base na experiência sensível, foram algumas colocações importantes para refletirmos durante as conversas a respeito das práticas.

Concluímos que os exercícios revelaram algumas forças que moldavam o comportamento individual, como o medo de viver algumas experiências ou a dominação dos aparelhos eletrônicos sobre a vida contemporânea, em especial, durante o isolamento forçado pela pandemia. Os alunos não apresentaram soluções para anular essas forças, mas descreveram estratégias criativas para conviver com elas. A análise que faço a partir dessas reflexões é a de que as dificuldades causadas pelo afastamento do convívio social seguem afetando a vida desses sujeitos, mas eles puderam criar novos sentidos para lidar melhor com o problema ou extrair melhor proveito dele com o auxílio de práticas expressivas e de um olhar poético sobre o cotidiano.

Também percebi que a pandemia forçou algumas pessoas a lidarem com problemas que precedem a crise sanitária, como o receio de se expor em redes sociais ou em contatos mediados por telas no geral. Além disso, o isolamento trouxe a necessidade de se encontrar outras formas de linguagem e de expressão, as quais envolvem uma apropriação dos meios digitais.

Durante o desenvolvimento do curso, deixei claro para meus alunos que o meu interesse estava no processo e não no produto final. Utilizei a biografia de Henri Cartier-Bresson para falar sobre a importância do convívio social para o processo de desenvolvimento da expressividade. O fotógrafo, na França da década de 1930, também tinha questões que o afligiam e que o impulsionaram em sua busca artística e na elaboração de uma nova forma de existência e de contato com o mundo. Se meus alunos, hoje, utilizam como meio de comunicação e desenvolvimento expressivo o *Instagram*, Cartier-Bresson, na década de 1930, encontrou nas revistas e no movimento surrealista uma

forma de contato com a espacialidade, temporalidade e subjetividade históricas que o cercavam.

Essas práticas e conversas me conduziram até uma resposta afirmativa para a questão sobre se é possível construir um olhar poético que ressignifique a experiência vivida durante a pandemia. Para a pergunta sobre como se dá esse processo de construção de sentido, elaborei a seguinte análise: todo indivíduo tem sua relevância histórica e cada qual, a sua maneira e se apropriando dos meios que tem disponíveis, pode contribuir com a ampliação da diversidade de possibilidades de existência, as quais apontam caminhos para se extrair sentido do tempo e do espaço que molda o comportamento e conduz as relações. A partir do olhar, a poesia ganha forma e transforma a experiência, reelaborando o presente e pavimentando o futuro.

Por utilizar uma amostragem de dados pequena e por ainda estarmos vivenciando o fenômeno estudado, minha pesquisa e minhas conclusões descrevem uma primeira fase de construção, com uma abordagem experimental que venho aperfeiçoando através de novas turmas do curso de expressividade e de mais leituras sobre o tema e sobre o problema da investigação.

Referências

Alberti, F. B. (2019). *A biography of loneliness. The history of an emotion*. Oxford University Press.

Anna Lucchese. (2020, maio 18). *Peça 1 | 3* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cXwwqW0Alxc>

Assouline, P. (2012). *Cartier-bresson: O Olhar do Século*. L&PM Editores.

Bourriaud, N. (2009a). *Estética relacional*. Martins Fontes.

Bourriaud, N. (2009b). *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Martins Fontes.

Castells, M. (2015). *O poder da comunicação*. Paz e Terra.

D'Ugo, R., Lamego, M., & Lucchese, A. (2020) Peça 1 | 3. Em A. Almas, L. F. A. Ramos, D. F. Feitosa, D. Lima, L. Oliveira, & J. Knijnik (orgs.), *Pandemia: vírus, contaminações e confinamentos* (pp. 204-211). ECA-USP. <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/582>

Manovich, L. (2017). *Instagram and the contemporary image*. NYCU.

Renó, D., Martínez-Rolán, X., Piñeiro-Otero, T., & Versuti, A. (2021) Educar e informar: la fotografía em los procesos comunicacionales vía Instagram sobre el COVID-19. *Razón y Palabra*, 24(111), 84-92. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1810/1580>

ARTE TELEMÁTICA E SUA APROPRIAÇÃO PARA O MUNDO PANDÊMICO

Gustavo Wertheimer Leles Alves¹
Vicente Gosciola²

A pandemia do COVID-19 tornou a telemática uma necessidade para a maioria das pessoas. A palavra “telemática”, cunhada na França em 1977, por Simon Nora e Alain Minc, significa a conectividade entre a tecnologia da informática e a da telecomunicação. Para este estudo, ainda em sua fase introdutória, utilizaremos o termo “criação artística telemática” para definir os processos artísticos que envolvem a conectividade entre a tecnologia da informática e da telecomunicação e o conceito de “cibercepção” de Roy Ascott (1994), um dos fundadores da arte telemática, interpretados à luz da teoria do filósofo Marshall

-
1. Graduando em Produção Fonográfica. Pesquisador na Universidade Anhembi Morumbi - Grupo de Pesquisa Narrativas Tecnológicas.
leles292@gmail.com
 2. Professor Permanente do PPGCom da Universidade Anhembi Morumbi, pós-doutor em Comunicação, líder do Grupo de Pesquisa CNPq Narrativas Tecnológicas.
vicente.gosciola@gmail.com

McLuhan, conhecida como “O Meio é a Mensagem” (1968), a fim de trazer novos apontamentos sobre o processo de criação artística telemática e o potencial de apropriação do “ciberespaço”.

Com o isolamento social prolongado, peças de teatro, shows musicais, casamentos e festas de aniversário são realizados remotamente. No caso da cultura, os profissionais deste setor foram prejudicados com a paralisação das atividades presenciais por conta da quarentena. A pesquisa *Conjuntura do setor de Economia Criativa - Efeitos da crise da Covid-19*, realizada em 2020 pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo e Sebrae, apontou que o PIB do setor criativo no Brasil teve uma redução de 31,8% em relação a 2019 (Pesquisa FGV/SEC-SP/Sebrae, 2020, p. 6).

Como alternativa à paralisação das atividades presenciais, os artistas levaram suas criações para o ambiente virtual e começaram a explorar as diversas formas telemáticas de criar e “performar” arte. Nesse processo, muitos artistas buscam reproduzir o ambiente presencial no meio digital e encontram dificuldade em interpretar e compreender o que é próprio deste meio, o que resulta em frustração, uma vez que não conseguem consolidar sua visão na criação artística telemática, conforme será demonstrado no primeiro capítulo deste artigo em pesquisa aplicada. Artistas e profissionais das artes na cidade de São Paulo indicaram a dificuldade em transferir seu trabalho do meio presencial para o telemático. A falta de equipamento e acesso à internet, não se mostraram relevantes nesta pesquisa, o que permite apontamentos acerca da criação artística telemática.

Ao tentar mimetizar o “presencial” no ambiente digital, valendo-se da telemática como uma alternativa à não abertura das atividades e não

como um meio por si só, observa-se que a mensagem, muitas vezes, não é transmitida como o artista gostaria, o que, em muitos casos, gera frustração e preconceito com essa forma de criação, subutilização do ambiente digital e apego ao “mundo real”. A falta de percepção do ambiente digital como um meio com particularidades e idiomatismos da realidade criada pelo “ciberespaço”, é um fator que contribui na dificuldade de apropriação da telemática por muitos artistas.

Como podemos utilizar essas particularidades em favor da criação artística? A telemática conecta pessoas do outro lado do mundo em tempo real, possibilita diversos tipos de imersão através do áudio, do vídeo, das cores e, com o isolamento social, deixa de ser escolha e torna-se necessidade. O artista e teórico inglês Roy Ascott, um dos fundadores da arte telemática, em 1968, já havia percebido o potencial da telemática nas artes:

Diz, peremptório, o artista, teórico e educador inglês: ‘Sabemos que se trata do virtual, de uma construção telemática, e ainda assim vivemos a sua realidade. E isto porque nos damos conta de que, em toda a parte e em todas as épocas, a realidade sempre foi construída e mediada pela última tecnologia - a linguagem humana - em toda a variedade de sua configuração filosófica, cultural e tecnológica’. (Ascott, 1991, p. 115, em Zanini, 2003, p. 14)

Em 1994, Ascott criou o conceito de “cibercepção”, do qual ele afirma ser “não apenas um novo corpo e uma nova mente, mas a redefinição de como podemos viver juntos no interespaço entre o virtual e o real” [Cyberception not only implies a new body and a new consciousness but a redefinition of how we might live together in the interspace between the virtual and the real] (Ascott, 1994, p. 1). “Isto é, a amplificação

tecnológica e o enriquecimento de nossos poderes de cognição e percepção” (Ascott, 1997, p. 336, em Zanini, 2003, p. 15).

O filósofo Marshall McLuhan afirmou, em seu livro *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media)* (1969), que “o meio é a mensagem”. J. Paulo Serra completa:

Sobre esta sua tese diz McLuhan em *Understanding Media* que ela equivale a dizer que as consequências pessoais e sociais de qualquer *medium* (...) resultam da nova escala que é introduzida na nossa circunstância por cada extensão de nós próprios, ou seja, por qualquer nova tecnologia.’ (...) Aqueles que estão preocupados com o “conteúdo” do meio e com os seus “efeitos”, e não com o próprio meio, fazem lembrar o médico que se preocupa com a “doença”, mas esquecendo o doente. (Serra, 2007, p. 86)

Para McLuhan, o conteúdo de todo meio ainda é um meio. “O novo ambiente reprocessa o velho tão radicalmente quanto a TV está reprocessando o cinema. Pois o ‘conteúdo’ da TV é o cinema” (McLuhan, 1964, p. 9). Tal como o conteúdo de um blog é literatura, de um vídeo são fotografias e de um canal do YouTube são vídeos.

Assim, entende-se que focar na mensagem, sem entender o meio pelo qual ela é transmitida, não garante que ela chegue ao seu destino da forma que artista gostaria. “É o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas. O conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quão ineficazes na estruturação da forma das associações humanas” (McLuhan, 1969, p. 16).

Poderíamos expandir a discussão indagando se uma linguagem assimilada por outra ainda se organizando pelo princípio “Remediation”? Como definido na concepção de Jay David Bolter & Richard Grusin:

Além disso, as tecnologias de mídia constituem redes ou híbridos que podem ser expressos em termos físicos, sociais, estéticos e econômicos. Introduzir uma nova tecnologia de mídia não significa simplesmente inventar um novo hardware e software, mas sim modelar (ou remodelar) tal rede. (Bolter & Grusin, 2000, p. 17)

Indo além, a telemática não é apenas um meio de comunicação, e sim uma realidade alternativa, com particularidades e regras diferentes do “mundo real”, ou o “presencial”. O ambiente digital também gera uma infinidade de outros meios, alguns que já existem, outros que estão sendo desenvolvidos e estudados. Se passarmos a tratar o canal do Youtube como um meio, tal como o *blog*, o que seria, então, o uso de plataformas de videochamadas como o *zoom* para apresentações musicais ou peças teatrais, por exemplo?

Este artigo tem por objetivo trazer apontamentos acerca do processo de criação artística telemática a partir dos dois conceitos citados acima e criados pelos autores Roy Ascott e Marshall McLuhan, tal como o livro *Teoria da Adaptação* de Linda Hutcheon (2011) e o artigo *A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço* (2003), a fim de contribuir com a emergente discussão sobre a necessidade do setor cultural de encontrar soluções eficientes para os processos artísticos durante o isolamento social.

O capítulo 1 deste artigo consiste em: um levantamento de dados secundários acerca do potencial do teletrabalho na cultura e dos impactos da pandemia do COVID-19 neste setor; e coleta de dados sobre a percepção de artistas da cidade de São Paulo acerca do processo de criação artística telemática, em 2020 e 2021, a partir de pesquisa de campo exploratória com aplicação de formulário online. O capítulo 2

consiste em um levantamento de práticas artísticas telemáticas anteriores à pandemia, tal como práticas feitas a partir de 2020. O terceiro e último capítulo trata-se do relato de uma criação artística telemática em andamento, a qual estou realizando em parceria com Thiago Schincariol, onde ambos atuamos como músicos e artistas pesquisadores à luz dos conceitos aqui apresentados e na qual utilizamos a abordagem metodológica de pesquisa/ação (Thiollent, 1986).

Impactos do Isolamento Social no Setor Cultural, Potencial de Teletrabalho e Trabalho Efetivo na Cultura e Recorte dos Artistas de São Paulo

Em quase 2 anos de pandemia do COVID-19, o mercado de trabalho mudou de forma significativa para se adequar às restrições sanitárias. Com o fechamento das atividades presenciais, foi fundamental a apropriação de “novas modalidades de trabalho que emergiram de forma marcante no período de isolamento e que, muito provavelmente, serão mais utilizadas” (Góes et al., 2020, p. 7). Antes da pandemia, em 2018, um total de 3,8 milhões de pessoas estavam trabalhando “no domicílio de residência” (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), 2018) e, em 2020, na *PNAD-Covid-19*, a estimativa do IBGE foi de 8,6 milhões brasileiros que estavam trabalhando remotamente (PNAD, 2020).

Fazendo um recorte dos dados de teletrabalho no setor da cultura em 2020, é possível observar, de acordo com a metodologia desenvolvida por Dingel & Neiman (2020) e que foi aplicada ao mercado de trabalho brasileiro por Góes, Martins & Nascimento (2020), que “o percentual de pessoas em atividades e ocupações culturais trabalhando de forma remota é inferior ao potencial de teletrabalho observado”. Enquanto o

potencial estimado de teletrabalho para o setor cultural foi de 44,0%, o número de pessoas neste regime era de apenas 22,5%, praticamente a metade.

De acordo com a *Pesquisa de percepção dos impactos da COVID-19 nos setores cultural e criativo do Brasil*, realizada entre julho e setembro de 2020, com o apoio da UNESCO no Brasil, do Serviço Social do Comércio (SESC), da Universidade de São Paulo (USP), do Fórum Nacional de Secretários e Dirigentes Estaduais de Cultura e de 13 Secretarias Estaduais de Cultura, “entre os meses de março e abril, 41% dos respondentes perderam a totalidade de suas receitas, e entre maio e julho, essa proporção aumentou para 48,88%” (Amaral et al., 2020, p. 10). Outra pesquisa, *Conjuntura do setor de Economia Criativa - Efeitos da crise da Covid-19*, realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo e Sebrae, de 2020, apontou que o PIB do setor criativo no Brasil teve uma redução de 31,8% em relação a 2019 (Pesquisa FGV/SEC-SP/Sebrae, 2020, p. 6). Também em 2020, tivemos um número recorde de inscrições em programas de fomento para o setor cultural, como o ProAC, de acordo com o site da Secretaria da Cultura de São Paulo (“Programas de Fomento ProAC Expresso Editais e Proac Expresso Direto 2021 registram recorde de inscrições”, 2021). Estes fatores podem ser um reflexo do impacto do fechamento das atividades presenciais e da dificuldade do setor cultural em se apropriar de outros meios para fazer apresentações e monetizar seu trabalho.

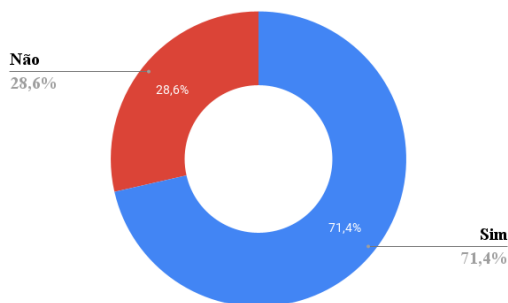
Estes dados compreendem diversas áreas da indústria criativa e para este estudo será feito um recorte das atividades artísticas, mais especificamente teatro e música. A fim de obter dados mais específicos, foi

aplicada uma pesquisa de campo exploratória que teve como instrumento um formulário *online* para coleta de dados sobre o desenvolvimento de trabalho remoto durante a pandemia, em que responderam 35 artistas do estado de São Paulo, com idades e classes sociais distintas.

Foi constatado que 97,1% dos respondentes utilizaram o meio digital em suas criações e apresentações em 2020 e 2021, como mostra a figura 1. Destes, 65% relataram encontrar dificuldades, conforme figura 2. Entre as dificuldades relatadas, como pode-se observar na figura 3: 52,6% foram relacionadas ao entendimento das particularidades do meio digital; 13,2% responderam que seu trabalho não funciona remotamente; 21,1% não se adaptaram ao *online*; 10,6% enfrentaram dificuldades com equipamentos obsoletos e conexão de internet limitada; e 2,5% relataram não possuir dispositivos para se conectar à internet, o que se pode observar na figura 3.

Figura 1

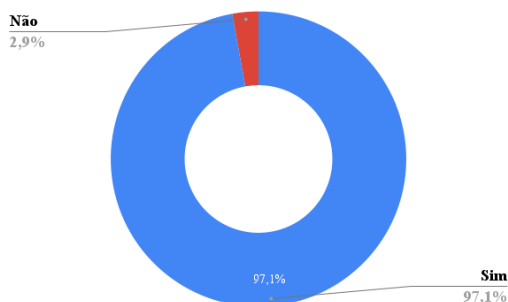
Respondentes que utilizaram o meio digital para criação artística em 2020 e 2021



Elaborada pelos autores

Figura 2

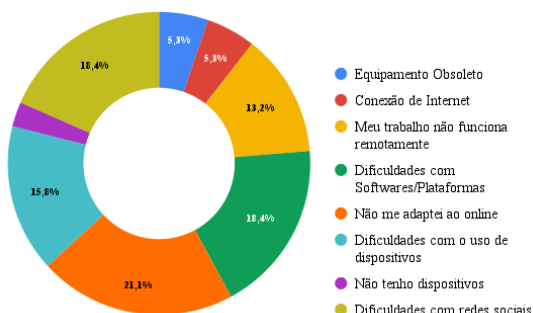
Respondentes que encontraram dificuldades ao utilizarem-se do meio digital para criação artística



Elaborada pelos autores

Figura 3

Dificuldades encontradas pelos respondentes ao utilizarem-se do meio digital para criação artística, elaborada pelo autor



Elaborada pelos autores

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) do IBGE, de 2018, aponta que 79% dos brasileiros residentes

em área urbana possuem telefones celulares com acesso à *internet* (PNAD, 2018, p. 113). A urgência de se encontrar novos meios para criação e difusão da arte, torna relevante o questionamento acerca da criação artística online.

Trabalhos Artísticos Telemáticos Efetivos e a Teoria da Adaptação

Quando um livro é adaptado ao cinema, é preciso trazer a trilha sonora, ângulos de câmera, iluminação e outros elementos que fazem a história funcionar para essa linguagem. Da mesma forma que um filme adaptado para o teatro obriga os atores a serem muitos mais expressivos pois, sem o artifício dos closes da câmera, não se atinge o público da mesma forma. “Como um processo de criação, a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação” (Hutcheon, 2011, p. 29). O mesmo deveria acontecer ao adaptar uma obra ou processo criativo para o meio digital.

O espetáculo *Insônia – Titus Macbeth*, com direção de André Guerreiro Lopes e dramaturgia de Sérgio Roveri, cumpriu uma temporada em 2019, de forma presencial. Em 2021, foi adaptado para apresentações telemáticas. “Fora de um palco convencional, *Insônia* deixava o público livre para circular pelo espaço e escolher de onde acompanhar os atores e as ações” (Menezes, 2021, par. 4). Já a versão *online*, conta com 3 filmagens em plano sequência de espetáculos distintos e filmagens de ensaios, de acordo com o diretor da peça, “como se cada espectador fosse uma câmera, que pode escolher se aproximar e fazer um *close*. Ou distanciar-se da cena, buscando um plano mais geral” (Menezes, 2021, par. 4). Também foi feita uma reedição de toda a sonoplastia, tal como inserções de novos áudios utilizando a tecnologia de áudio

binaural, que simula, através de efeito psicoacústico, o áudio em 3D. Isso dá ao espectador a impressão de um áudio espacializado, como se estivesse ouvindo tudo no próprio local da filmagem. Ao se valer de uma inteira reinterpretação do espetáculo para a telemática, o diretor conseguiu transpor, de forma efetiva, sua visão para a tela do computador e fones de ouvido. Assisti ao espetáculo online sem saber de sua temporada presencial, e estava certo de que ele havia sido criado já para este formato telemático, mais um indício da sua competência no uso do meio digital.

Quando se fala de música telemática, o primeiro fator que sempre vem à tona é a latência ou *delay*. A latência trata-se de um atraso na chegada do sinal com a informação de áudio, como em uma ligação do *WhatsApp*, por exemplo. Já existem tecnologias capazes de eliminar completamente a latência em distâncias de até 500 milhas (Dessen, 2020), mas elas são caras e inacessíveis. De formas mais acessíveis, estão emergindo diversos softwares para redes com menor latência. A partir de alguns parâmetros é possível reduzir consideravelmente o atraso, abrindo mão de certas coisas como a qualidade do áudio, por exemplo. Um áudio com menor fidelidade chega mais rápido.

O professor e artista Michael Dessen, da Universidade de Irvine, na Califórnia, trabalha com música telemática desde 2007 e já colaborou em dezenas de concertos telemáticos compondo, performando e coproduzindo. Em um artigo publicado por ele no blog do site *Startmusic*, diz:

sob condições ideais, é possível reproduzir música perfeitamente sincronizada pela internet com som com qualidade de estúdio, até aproximadamente 500 milhas. Mas o que se faz pelas “condições ideais” é preocupante: software de alta qualidade raramente é simples de usar e bons resultados exigem que cada pessoa tenha um

equipamento de áudio decente e rede de qualidade. [...] muitos de nós envolvidos com este campo também focamos na criação de novos tipos de música que abraçam a latência e outros aspectos das redes como um desafio criativo. Realizamos muitas performances gratificantes, incluindo colaborações interculturais a milhares de milhas de distância, com multicanais, som de alta qualidade e latência mais baixa do que uma típica chamada no Zoom. Nesses concertos, exploramos muitas estratégias para lidar com a latência, incluindo música com pulso solto ou nenhum pulso, bem como texturas rítmicas multi-tempo e multi-ensemble. (Dessen, 2020, par. 4)

Abraçar a latência e outros aspectos da rede como “desafios criativos” podem ser um exemplo da aplicação da “cibercepção” nos processos criativos artísticos. Entre os trabalhos de Dessen, destaca-se o concerto *Changing Tides II: A Telematic Translocational Concert* (2020), uma colaboração entre o Instituto de Artes de Seul, a Universidade da Califórnia em San Diego e o *CultureHub* em Nova York. O concerto aconteceu de forma telemática, conectando 12 músicos distribuídos em San Diego e Seul e tocando juntos, em tempo real. No concerto em questão, eles trabalharam com uma latência de 250 milissegundos. O artista ressalta, na descrição dos vídeos do concerto postados em seu canal do YouTube, que o som que se ouve em cada cidade é diferente, por conta da latência.

O hibridismo observado em *Changing Tides II: A Telematic Translocational Concert* também permite apontamentos acerca de um futuro híbrido, com um diálogo cada vez mais forte entre o “virtual” e o “real”. A cenografia que junta os dois locais, conectados via rede, o áudio que passa pela constante conversão entre analógico e digital, dos microfones para os computadores, dos computadores para as caixas de som, apontam a necessidade de “cibercepção”, “a amplificação tecnológica e

o enriquecimento de nossos poderes de cognição e percepção” (Ascott, 1997, p. 336, em Zanini, 2003, p. 15).

Pesquisa/Ação Empírica: projeto *Telemagic*

No início de 2020, iniciei o *Curso Técnico de Teatro com Ênfase em Sonoplastia da SP Escola de Teatro*, instituição que utiliza a metodologia de ensino do teórico e educador Paulo Freire e que tem como um de seus pilares a experimentação teatral prática. Com a paralisação das atividades presenciais, tanto as aulas quanto os experimentos teatrais foram transferidos para o meio digital, através da plataforma de videoconferências Zoom.

Diante do desafio da criação artística telemática, a coordenação do curso criou um plano de ensino muito focado nas ferramentas e nas noções técnicas que eram necessárias para as práticas telemáticas. Softwares para transmissão de áudio de alta fidelidade, filtros de vídeo, protocolo MIDI, noções básicas de *inputs* e *outputs* de áudio, entre outros. Além disso, houve uma pesquisa coletiva entre escola e alunos acerca das funcionalidades da plataforma Zoom e como poderíamos explorá-las para a criação teatral digital.

Ao longo do curso, fiz uma proposta ao músico Thiago Schincariol, de uma experimentação prática da criação telemática à luz dos conceitos apresentados na introdução e no capítulo 2. O projeto, ainda em desenvolvimento, consiste em uma performance musical e de dança telemática no qual dois músicos em cidades diferentes improvisam a criação de beats eletrônicos ao vivo e simultaneamente, e que são transmitidos para uma sala do Zoom. Essa sala é aberta ao público, convidado a ligar as câmeras e se movimentar a partir do som criado.

Utilizamos a abordagem metodológica de pesquisa/ação, que consiste em uma pesquisa:

com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (Thiollent, 1986, p. 14)

Foram definidas 4 etapas, todas desenvolvidas em modo remoto. A primeira etapa compõe um *brainstorm* sobre possíveis problemas técnicos e conceituais na criação de beats eletrônicos de forma remota, em tempo real. O principal problema mapeado foi a latência, por estarmos lidando com música eletrônica, que costuma ser cadenciada, com ritmo bem definido.

O segundo problema mapeado é o alto consumo de processamento do computador decorrente dos diversos programas rodando simultaneamente para que essa conectividade seja possível. Os músicos utilizam uma *Digital Audio Workstation* (DAW) para carregar os instrumentos virtuais que, por sua vez, é conectada a um programa capaz de enviar áudio de alta qualidade através da internet e, finalmente, ambos são transmitidos para a sala virtual do Zoom. Cada um destes elementos demanda bastante processamento do computador, todavia, ao rodar tudo de forma simultânea, o consumo de processamento fica extremamente alto. A terceira dificuldade encontrada foi o acúmulo de funções pois operamos diversos instrumentos ao mesmo tempo que fomos os responsáveis pelo *software* e pela transmissão.

A segunda etapa foi a conceituação do projeto. Buscamos um conceito que contemplasse o máximo potencial que a conectividade da

telemática nos dá e que, ao mesmo tempo, compreendesse os problemas técnicos como parte de seu universo. Desta forma, seria possível não só tolerá-los, mas também torná-los parte da estética e do conceito da obra, como no caso citado no capítulo 2.

Nossa primeira decisão conceitual foi a de trabalhar com música minimalista, um tipo de música que possui mais de uma definição de acordo com diferentes autores e escolas. Para este trabalho, estamos considerando a definição de minimalismo de Ann Glazer Niren que integrou as ideias dos autores Edward Strickland, Robert Carl, Elaine Broad, Timothy Johnson, and H. Wiley Hitchcock, alguns dos mais notáveis teóricos sobre o assunto, e trouxe uma descrição coesa de elementos que, geralmente, são encontrados na música minimalista.

Claro que nem toda peça classificada como “minimalista” vai conter todas estas ideias, mas devem conter a maioria delas. Portanto, para o propósito deste artigo, aqui está uma lista de características, geralmente, encontradas no minimalismo:

1. Simplicidade de elementos
 2. Repetição ou notas de longa sustentação
 3. Forma Contínua
 4. Falta de foco teleológico
 5. Textura possivelmente complexa, mas talvez apenas por detalhes superficiais
 6. A maior tem foco tonal, com harmonias geralmente consonantais
 7. Pode conter improvisação
 8. Influência musical de outras culturas, especialmente da Índia.
- (Niren, 2007, p. 2)

A escolha pela música minimalista reduziu drasticamente o segundo e o terceiro problemas citados, pois com um número reduzido de instrumentos e uma estrutura repetitiva nas músicas, foi possível diminuir drasticamente o consumo de processamento e ter liberdade para operar

todos os softwares e cuidar da transmissão do áudio e do vídeo. Com uma escolha minuciosa, nós conseguimos obter uma sonoridade de texturas complexas mesmo utilizando apenas 4 sonoridades: baixo, bateria, *synth lead*, piano elétrico e ambiência, todos criados através da manipulação de sintetizadores digitais embutidos no Ableton Live, software que utilizamos como *Digital Audio Workstation* (DAW).

A terceira etapa focou em busca de soluções para o problema principal da latência. Nos inspiramos na abordagem *master-slave*, aplicada pelo maestro coreano Lam Lai na obra *Raindrops* (2016), uma peça escrita para flauta contrabaixo e viola, na qual os músicos performam de locais diferentes ao mesmo tempo. O instrumento na posição de *slave* só tocará após o sinal do instrumento na posição *master* chegar até ele, o instrumento na posição *master* deve permanecer fazendo sempre o mesmo movimento, pois o sinal do instrumento na posição de *slave* só chegará novamente após um certo tempo (Müller et al., 2019, p. 393). Assim, o instrumento na posição de *slave* consegue improvisar livremente, sem quebrar o ritmo.

Escolhemos trabalhar com baixo, bateria, *synth lead*, piano elétrico e ambiência e, por entender que elementos rítmicos e harmônicos devem estar sincronizados, concentramos os instrumentos que representam estes elementos com o músico #1, na posição *master* (piano, baixo e bateria). Os outros dois elementos, que representam a melodia e os efeitos sonoros de ambiência, se concentram no músico 2, que está na posição *slave*, e fica livre para improvisar e “viajar” pelos compassos, dado que estes elementos não dependem de uma sincronia perfeita. Vale ressaltar que o atraso do sinal gera uma diferença no som que se ouve no espaço de cada artista, com isso nós definimos que o *slave* seria o transmissor do

áudio final para os espectadores, por receber os elementos rítmicos e harmônicos já sincronizados.

A figura 4 a seguir exemplifica de forma visual todo o caminho feito, onde *músico 1* está na posição de *master* e *músico 2*, na posição de *slave*:

Figura 4

Percurso criativo TeleMagic



Elaborado pelos autores

A última etapa desenvolvida foi a aplicação prática. Em dois encontros online nós alternamos as posições de *master* e *slave*, todavia sem a transmissão para o Zoom. Como resultados preliminares, nós obtivemos sucesso em transmitir nossa visão artista na criação artística telemática. O próximo passo será uma exibição teste com público controlado e, posteriormente, uma exibição aberta ainda em caráter experimental.

A partir dessa pesquisa/ação, foi possível obter um projeto que cumpra com diversos pré-requisitos de editais de financiamento público, privado e festivais durante a pandemia/em contexto de isolamento social.

Considerações Finais

A partir dos dados apresentados e dos conceitos relacionados a eles, observamos que a arte telemática é uma ferramenta eficiente para a criação artística e que pode ser um grande aliado do setor cultural em tempo de isolamento social. Diante dos argumentos expostos, é recomendável que os artistas explorem o vasto universo de criações e performances artísticas telemáticas e de teorizações sobre o assunto pois, com o conhecimento acumulado desde os anos 1970 até os dias de hoje, existe uma gama de conceitos e ideias que podem ajudar na reflexão dos artistas sobre o seu processo de criação artística em telemática a fim de transmitirem suas mensagens com o máximo de fidelidade à sua visão.

Referências

- Amaral, R. C., Franco, P. A. I., & Lira, A. L. G. (eds.). (2020). *Pesquisa de percepção dos impactos da COVID-19 nos setores cultural e criativo do Brasil*. UNESCO - The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Ascott, R. (1994). The Architecture of Cyberception. *Leonardo Electronic Almanac*, 2(8), 3-9. <https://www.leoalmanac.org/leonardo-electronic-almanac-volume-2-no-8-august-1994/>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. MIT.
- Dessen, M. (2020, 25 de Setembro). Networked Music Performance: An Introduction for Musicians and Educators. *Startmusic*. <https://www.smartmusic.com/blog/networked-music-performance-an-introduction-for-musicians-and-educators/>

Pesquisa Nacional por amostra de domicílios contínua - PNAD contínua. (2018). *Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal - PNAD contínua 2018*. IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. https://ftp.ibge.gov.br/Trabalho_e_Rendimento/Pesquisa_Nacional_por_Amostra_de_Domicilios_continua/Anual/Acesso_Internet_Televisao_e_Posse_Telefone_Movel_2018/Analise_dos_resultados_TIC_2018.pdf

Pesquisa Nacional por amostra de domicílios contínua - PNAD Contínua. (2020). *Desocupação, renda, afastamentos, trabalho remoto e outros efeitos da pandemia no trabalho*. IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. <https://covid19.ibge.gov.br/pnad-covid/trabalho.php>

Hutcheon, L. (2011). *Uma teoria da adaptação*. Editora UFSC.

McLuhan, M. (1968). *Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*. Cultrix.

Menezes, M. E. (2021, 8 de junho). *Espetáculo “Insônia - Titus Macbeth” Amalgama Duas Tragédias de Shakespeare*. Estadão. <https://cultura.estadao.com.br/noticias/teatro-e-danca,espetaculo-insonia-titus-macbeth-amalgama-duas-tragedias-de-shakespeare,70003739472>

Müller, P., Ziegler, M., & Schütt, J. (2019). *Towards a Telematic Dimension Space* [Trabalho apresentado em congresso]. NIME’19 The International Conference on New Interfaces for Musical Expression, Porto Alegre, Brasil.

Niren, A. G. (2007, Agosto). *An Examination of Minimalist Tendencies in Two Early Works by Terry Ryley* [Trabalho apresentado em

congresso]. First International Conference on Music and Minimalism
University of Wales, Bangor, País de Gales.

Pesquisa FGV/SEC-SP/Sebrae. (2020). *Conjuntura do setor de Economia Criativa: efeitos da crise da Covid-19*. FGV - Fundação Getúlio Vargas; Secsp - Secretaria de Cultura e Economia Criativa de São Paulo & SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas. https://www.transparenciacultura.sp.gov.br/eessseers/2018/10/Pesquisa-FGV-Impacto-pandemia_2020.pdf

Programas de Fomento ProAC Expresso Editais e Proac Expresso Direto 2021 registram recorde de inscrições. (2021, julho 21). Recuperado de <https://www.cultura.sp.gov.br/secretaria-de-cultura-e-economia-criativa-registra-recorde-de-inscricoes-para-os-programas-de-fomento-proac-expresso-editais-2/>

Serra, J. P. (2007). *Manual de Teoria da Comunicação*. Labcom Livros.

Thiollent, M. (1986). *Metodologia da Pesquisa/Ação*. Cortez; Autores Associados.

Zanini, W. A. (2003). A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. *ARS*, 1(1), 11-34.

PROCESSOS E ESTÉTICAS DA LIVE TÚNEL DO TEMPO 2.0

Daryellen Ramos Arantes¹

Abrindo caminhos para se refletir através dos processos de mediação em Arte e cultura visual, as referências teóricas trazidas pelas autoras Martins (2017, 2018), Cusicanqui (2016), e Palermo (2009) fundamentam esta escrita que se move pela necessidade de encontrarmos meios para poder ver resistências no reconhecimento de ações pedagógicas com arte em que se privilegiam as movimentações decoloniais produzidas nas diferentes esferas da atualidade, e pelas pessoas de diferentes campos das atividades interligadas a licenciatura em artes. Reivindicar por experiências poéticas visuais na educação promovida em escolas do campo contribui de maneira efetiva para se compreender o porquê das leis para efetivar o ensino de artes em instituições formais e a

1. Especialista em História e Narrativas Audiovisuais.
Pesquisadora na Universidade Federal de Goiás – Fundação de Apoio a Pesquisa
daryeartes@gmail.com

quantas andam esse ensino na prática. O debate torna-se indispensável quando se leva em consideração que a discussão está sendo há muito tempo formulada a respeito da necessidade de se inserir na educação formal abordagens transdisciplinares voltadas para as especificidades contempladas pelo ensino de artes. Para quem investiga a área dos estudos da cultura visual e suas linhas voltadas a mediações com arte e educação, é primordial termos em conta as mudanças nos modos de ver dos dias de hoje em comparação ao tempo em que foram formuladas as abordagens para o ensino de arte presente nos planos para currículo das escolas formais dos diferentes campos em que artes visuais, teatro ou música é uma disciplina obrigatória. Isso contribui para compreender as suas facilidades para promoção dos objetivos traçados e também as barreiras enfrentadas por estudantes, professores e a comunidade na contemporaneidade. Outra questão importante é a multiplicação do acesso às possibilidades para se fazer pesquisa, criar, editar e/ou compartilhar em ou por imagens digitais. Esse crescimento tem demandado a utilização de métodos e ferramentas para se fazer resistência aos meios de proliferação de discursos patrocinados por regimes industriais programados para gerar o consumo de aspectos abusivos de culturas como entretenimento. Fazendo referência a essa questão, através da arte, num diálogo fictício entre um judeu e um indiano, na série de TV *The big bang theory*, episódio 12 da temporada 8 (Reynolds et al., 2014), é possível ver um confronto de ideias sobre a forma como a cultura religiosa de uma das duas personagens é representada numa produção distribuída para uma grande massa de pessoas. Na cena em questão, as personagens Howard e Rajesh falam sobre o templo hindu. Howard pergunta, um tanto afirmando, se é igual as imagens que lhe vinham à

mente, a partir do filme Indiana Jones (Spielberg, 1984), figurando um vilão, com chifres, disposto a arrancar seu coração. E Rajesh responde: “- cara, aquele filme é uma fantasia imperialista que faz os seguidores de uma religião belíssima e cheia de paz parecerem bárbaros sedentos por sangue” Ambos se veem confusos quando, em seguida, Rajesh afirma que é cativado pela história da franquia. Vê-se assim como um indivíduo pode ser cativado por uma forma de representação que, além de trazer informação, entretenimento e cultura, também aliena pessoas a estereótipos negativos de culturas. Se opondo a ideia ocidental de belo, a crítica moderno-ocidental em Palermo (2009, p. 19) reflete o lugar comum da arte, historicamente, mas com mais força nos dias de hoje *“atenazado – con todas sus manifestaciones – por los rigores de escuelas y modelos, capacidades y requerimientos”*, e convida a pensar o que é a arte latina hoje, tentando motivar o *“desprendimiento de todos esos imperativos, consecuentes del proyecto eurocentrado”*. Esses estudos adotam direções para perceber estéticas, tencionando contra imagens racistas e sexistas da matriz colonial, arraigadas não só na arte, mas nos aspectos, fenômenos e experiências da vida. Criar estratégias anti modelo imperial/colonial requer romper a via unilateral. A esse respeito, Bessa-Oliveira citando Mignolo (2009, p. 98) destaca: *“América Latina, en sus distintas latitudes, no queda fuera de esta emergencia de alternativas al poder hegemónico”*. Em contrapartida, reconhecer combates que povos insurgentes do próprio sistema encabeçam diz muito de uma política que apresenta resiliência e provoca que, desde diferentes localizações, modifiquemos o pensar de conceitos que consideram o parcial ponto de vista colonial como imperante, pois pode ser definidor de conceitos equivocados de regiões periféricas. Essa crítica

traz à tona o que invasões coloniais significaram para a modernidade, dando-nos conta que a civilização ocidental foi construída pelo genocídio de povos e destruições de culturas. Para Mignolo (2009, pp. 9-10), “cuanto más va el pensamiento de Europa hacia el sur y hacia Oriente y llega a Asia, África y América, menor parece ser – para este modo de pensar – la capacidad de las poblaciones no europeas de sentir lo bello y lo sublime estético”. Desde massacres naturalizados de povos, a modernidade executa – associada à colonialidade – essa violência, necessária para fazer avançar projetos de evangelização, globalização e neoliberalismo. Os efeitos da colonialidade são atualizados com força para controlar subjetividades de grandes contingentes (Mignolo, 2009, p. 11) considera que arte, filosofia, ciência, tecnologia e religião cristã geram “un patrón a partir del cual se classifica y jerarquiza el orden del mundo. La estética y el arte fueron y continúan siendo instrumento institucional de colonialidad”, de um modo naturalizado que a estética hegemônica imprime seus falsos pensamentos universais (Mignolo, 2009). A estética do racismo e sexismo nesse sentido tem o poder de desumanizar pessoas de forma institucional, silenciosa e violenta ao criar olhares dotados de estéticas classificatórias para qualificar interesses de controle e manutenção de uma estrutura limitadora de acesso a decisões políticas. Para Palermo (2009):

A las “escuelas” – en sus dos dimensiones occidentales: como centros de adquisición de conocimientos y como corrientes estéticas – se instalan y generan los criterios de validación que habrán de regir durante más de cinco siglos. Descartadas las producciones de las culturas preexistentes y consideradas sólo por su autoctonismo – rasgo de disvalor frente a “universalidad” de las obras que se canonican – las que se originan en este cono del mundo no sólo deben adecuar-se a los “modelos” exteriores, sino que siempre se verán

como “asíncronicas” por relación a éstos ya que los rasgos de innovación llegan tarde y, por general, sin su “pureza” y “autenticidad”. (Palermo, 2009, p. 17)

Rejeitar o pensamento colonial, podendo ver que são possíveis estéticas contemplativas de diferentes pontos de partida, vai ao encontro do que Mirzoeff (2016) afirma como ser o direito a olhar/o olhar certo. Para Mirzoeff (2016, p. 4), “este processo não é composto apenas de percepções visuais no sentido físico, mas é formado por um conjunto de relações que combinam informação, imaginação e introspecção em uma interpretação do espaço físico e psíquico”. Não suscetíveis à moda regida por autoridades interessadas na desigualdade social para manter privilégios de pequenos grupos no sentido de rejeitar a visão universalizante de estética. Com foco nos regimes coloniais, o autor trata do olhar do colonizador para controlar o colonizado, nas formas de resistência e rebelião contra a naturalização da visualidade que tenta conectar autoridade e poder. Estas favorecem interesses de controle e manutenção de dependentes de uma estrutura com fronteiras de acesso a decisões políticas. Movimentos de educação popular, no início da década de 1960, liderados por Paulo Freire e outros intelectuais orgânicos, artistas, etc. engajados junto ao povo também são exemplos de resistências frente a esses poderes autoritários. Por ideais de democracia e autonomia, reconhecendo a relevância das classes populares e suas necessidades para além dos interesses do capitalismo. No audiovisual, é motivador o trabalho de Coutinho em *Cabra Marcado Para Morrer* (1984), ao lidar com ficção, unindo atuação popular à produção intelectual de protagonistas/(co)autores, como alternativa à clássica hegemônica forma de fazer arte com audiovisual. Cusicanqui (2016, p. 4) ao olhar para uma

paisagem com problemas de reconhecimento e valorização das culturas prejudicadas pelo desenvolvimento de mecanismos para disseminação em massa de estereótipos com imagens de ideais colonialistas escreve: “Los flujos del mercado interior que la animaron se han visto sustituidos por una suerte de extractivismo simbólico de corte colonial, que alimenta circuitos globales de depredación e intercâmbio desigual”. Ao mesmo tempo que essas palavras fazem um alerta, trazem à tona a necessidade de resistir a sistemas proliferadores de imagens engessadas sobre saberes culturais. Resistir é buscar ver formas de substituir as imagens advindas das atualizações de projetos de matriz colonial e no lugar dessas imagens buscar meios para compartilhar imagens trabalhadas com graça (e por que não dizer: com arte?) em prol do perpetuar de espaços de resistência para a visibilidade da diversidade cultural. Para Jácome et al. (2021, p. 306), a escrita de Cusicanqui é definida como abridora de caminhos para epistemologias a substituir outras que não nos servem por representarem um projeto colonial incapaz de gerar liberdade para pessoas reconhecerem e se reconhecerem entre culturas com liberdade. E esses autores destacam que essa autora faz questão de repor o contexto cultural e político de seu lugar de fala, e questionando as estruturas dominantes do pensamento ocidental. Eles veem: “as reflexões de Cusicanqui acerca da mirada expandem epistemologicamente nossos modos de compreensão ao oferecer problemáticas potentes do campo prático para pensarmos um choque entre imaginários e construções de mundos impossíveis”. Para aprofundar mais no estudo sobre restituir uma imagem é imprescindível a pesquisa pelos estudos de Didi-Huberman (2015, pp. 18-19). Todas essas questões postas tem intenção de provocar descobrimentos relacionados ao direito a uma educação de qualidade para

os diferentes campos em que se pode atuar uma pessoa com graduação em educação no campo com habilitação em artes e música. Pois por ser fundamental para o desenvolvimento cultural de uma comunidade é necessário contribuir para se veem como um direito constitucional fruto de conquistas garantidos sob esforços de mobilizações diversas da sociedade e frequentemente ameaçado por ataques contra a democracia do direito aos bens do Estado. Em uma breve apresentação, é possível afirmar a Educação do Campo como uma abordagem para se pensar nas lutas desenvolvidas por movimentos sociais em prol do direito à educação formal de qualidade para povos do campo. No Brasil, as mobilizações do Movimentos dos Trabalhadores sem Terra (MST), no auge da conquista de terras para cultivo de culturas para sustento de famílias prejudicadas pelo desenvolvimento desigual de divisão de terras cultiváveis no Brasil, propiciaram um espaço para reconhecimento da necessidade de se ter escolas públicas no campo e políticas educacionais que valorizassem suas experiências, seus saberes, suas culturas, suas identidades e suas histórias (Caldart, 2012, pp. 35-36). Para Bezerra Neto (2009, p. 49), o MST luta também por uma educação destinada exclusivamente a pessoas do campo. Sendo essa educação capaz de fixar o indivíduo à terra, fazendo, assim, uma apologia de uma nova forma de ruralismo pedagógico (Bezerra Neto, 2009, p. 49). Pensar sobre isso possibilita a visualização de um horizonte de ações constituintes de políticas educacionais voltadas para as especificidades das pessoas que vivem e tiram seu sustento do campo. Entretanto, distante pode parecer esse horizonte se numa comunidade não houver espaços para se exercitar o ver e o criar de formas de representar realidades pautadas no respeito e reconhecimento das necessidades de diálogos

entre artes e culturas do cotidiano e das histórias da sociedade. Implicar artes ao resultado de empenho para se fazer ver, com capacidade transubstancial, aspectos peculiares em uma imagem que tenta representar de uma cultura, inclusive aspectos que só poderiam ser evidenciados através do fazer artístico, demanda um espaço cujo conceito de a/r/tografia é importante para a compreensão das especificidades dos campos onde ações pedagógicas com arte sejam capazes de exercitar formas de compartilhar um olhar (Irwin, 2013). Com base nas pesquisas de Barone e Eisner (2006), Irwin (2013, p. 28) considera a Pesquisa Educacional Baseada em Artes (PBA) uma forma de investigação que aumenta a nossa compreensão das atividades humanas através dos meios artísticos. Analisar as palavras da autora traz uma questão crucial apontada para se ter como referência nos modos de se pensar a serventia das ações com artes em pesquisas: “Através das artes, uma percepção expandida sobre eventos, condições e encontros agencia pesquisadores e espectadores a alcançarem novos entendimentos sobre o que pode levar a melhorias na política educacional ou práticas educativas” (Irwin, 2013). Nesse sentido, o aprimorar do desenvolvimento de espaços onde se estimula a criação artística é fundamental no abrir de portas para expressão de insurgências que só se encontram soluções a se ver quando há tentativas de se expressar os saberes com arte. A autora define, então, que a a/r/tografia é uma forma de investigação PBR que abrange as práticas de quem produz artes, de quem está realizando mediações com ações pedagógicas e de quem está realizando uma pesquisa investigativa. Além do mais, com arte, nas imagens produzidas por pessoas engajadas em prol de mudanças políticas, é possível ver a utilização de ferramentas e metodologias criativas sendo levadas para serem utilizadas, com graça,

durante protestos que reivindicam por melhorias pensadas para além dos valores individualistas. Como exemplo de performance artística feita por manifestantes reivindicando a seguridade de direitos a políticas públicas, Rifà-Valls (2018, p. 11), traz como referência o protesto zumbi expressando uma cena da cultura visual contemporânea, prévio à reunião do G20, em Hamburgo, no ano de 2017, e afirma que de qualquer forma, a contribuição da arte, da cultura visual e da performance nos modos de protesto é significativa. Com essa afirmação, a autora justifica seu interesse de pesquisa por localizar o papel periférico do artista no social e no político (Rifà-Valls, 2018, pp. 11-12). É importante destacar que disso não se trata do artista no conceito calcado nos valores canônicos, mas a pessoa fazedora de processos reveladores das diferentes formas de se reconhecer, ver e compartilhar narrativas visuais (Martins, 2017, p. 7). Entretanto, se por um lado está a demanda da sociedade por direitos negados, por outro há as burocracias de um sistema falho no que diz respeito à democratização do acesso a ações mediadas para a promoção e reconhecimento de culturas diversas no contexto do ensino formal. De acordo com Martins (2018):

A Lei de Diretrizes e Bases número 5.692, de 1971, tornou obrigatória a educação artística no ensino escolar, sistematizando sua oferta. As dinâmicas do próprio ensino escolar foram o ponto de partida defendido pelas escolinhas de arte ao ideário tecnicista da educação. A sua viabilização prática deparou-se com uma enorme carência de profissionais habilitados para assumir tal tarefa nas escolas, em vista da demanda gerada pela implementação da lei, em todo o território nacional, e com a precariedade das instituições do ensino superior para oferecer formação qualificada às novas gerações de professores. Isso acabou por gerar uma série de distorções e problemas, tanto no que passou a ser desenvolvido nas escolas, na maioria das vezes por professores leigos, quanto nos cursos de formação de professores

para assumirem o ensino da educação artística nas escolas de Educação Básica. (Martins, 2018, p. 145)

Tratar de compreender a história, a cultura e as suas mudanças na sociedade no contexto do surgimento de políticas públicas voltadas para a institucionalização do ensino de artes nas escolas formais contribui para desenvolvermos soluções para as demandas de ampliar espaços de se exercitar a produção e compartilhamento de saberes com artes com objetivo de explorar a capacidade que o ensino de arte e cultura visual tem para se pensar a formação do olhar. Quais são as dificuldades encontradas hoje para mediação de práticas criativas com capacidade para poder dialogar com os, citando Michell (2004) “discursos trazidos pelas imagens” (Michael, 2004)? Disso pudemos trazer as pistas deixadas neste texto tendo como referência a live 2.0. Que aconteceu durante o ensino remoto no curso de Educação do Campo: habilitação em Artes Visuais e Música da Universidade Federal de Goiás. A metodologia participativa de alunos e professoras na produção e disposição dos conteúdos exigiu um espaço pedagógico, aqui entendido como espaço a/r/tográfico, para através da produção artística pesquisar pelas referências visuais a partir de uma das peças musicais da obra Clube da Esquina 2 (Milton Nascimento, 1978) - a escolha de cada estudante - e realizar experimentações diversas para produção de conteúdos visuais a serem catalogados no roteiro que foi executado do planejamento até a live. A esse espaço empregamos o conceito de a/r/tografia, pois, como apresenta Irwin:

Desta forma, práticas de educadores e artistas tornam-se locais de investigação. Além disso, como investigadores, eles se constituem

em pesquisadores. Aqui, pesquisa já não é mais percebida a partir de uma perspectiva científica tradicional, mas sim de um ponto de vista alternativo, onde investigar é uma prática viva intimamente ligada às artes e à educação. (Irwin, 2013, p. 28)

Essa perspectiva se adequa aos princípios da educação do campo mediante reconhecimento de manifestações populares de comunidades e o esforço de não abordar as questões na academia como um cientista tradicional, mas procurar formas de ver e transformar aspectos da comunidade considerando participantes da pesquisa como colaboradores, tal qual acontece na pesquisa-ação. A comparação com a pesquisa-ação é colocada por Rita Irwin sob a justificativa de que a a/r/tografia, muitas vezes, tem um caráter intervencionista. Pensar nas atividades realizadas em sala de aula para a produção da live Túnel do Tempo 2.0 propiciou buscar ver como as pessoas envolvidas como a/r/tógrafos, reunindo seus esforços com objetivo de melhorar as práticas do seu processo de formação para atuar profissionalmente com mediações em arte e educação. Essa prática permite compreender os processos criativos para a produção de uma live de uma perspectiva diferente, e/ou usar suas práticas para influenciar as experiências diversas da sala de aula para o mundo. Facilitou principalmente o estímulo a olhares críticos em relação aos materiais pedagógicos que podem ser encontrados nas escolas do campo. De acordo com o entendimento trazido por Irwin (2013), é possível afirmar a demanda por experiências ricas em contextos educacionais e em experimentações artísticas que reconhecem nosso “ser singularmente plural” como artistas e educadores em formação. Artes e educação juntas, em suas palavras: “incentivam um compromisso contínuo para com a aprendizagem em, pela, com e

das Artes e da Educação” (Irwin, 2013, p. 160). Mas como podemos nos preparar para o engajamento pessoal? Essa questão também foi trazida do pensamento de Irwin (2013) por facilitar ver a eficácia das ferramentas de análise pensadas especificamente para investigação com arte. Ela permite pensar como “a/r/tógrafos percebem a si mesmos como artistas e educadores/aprendizes que continuamente desenvolvem suas habilidades, aptidões, e expertises ao longo do tempo” (Irwin, 2013, 160). As experiências em ensino e aprendizagem têm mais chances, assim, de se ampliarem para o reconhecimento e descobrimento de saberes que envolvem o coletivo. Incentivar pessoas a investigar o mundo, manter-se inventivos, questionadores com potência para entrelaçar questões pensando em soluções fortalecedoras da comunidade é importante por fazer compartilhamento das imagens potentes para carregar reflexos de diálogos acerca das resistências percebidas para e pelo grupo. Assim é possível ver que o ensino das artes pensado dessa forma está além das salas de aula, mas também em diálogos com diversos saberes, improvisos e produções contemporâneas criativas expressadas sobre a comunidade com artes em fotografias, vídeos, instalações e performances das obras transmitidas na videoconferência intitulada Túnel do Tempo 2.0 e que dá parte do título deste trabalho por ter permitido vivenciar uma experiência a/r/tográfica. O conteúdo final da live que aconteceu no tempo previsto, no dia 6 de julho de 2021, teve quase três horas de duração e, apesar de ter sido produzido com cunho educativo, o que nos daria direito ao uso, foi banido da plataforma a qual foi transmitida por acusação de ferimento de direitos autorais. Entretanto a cópia do acervo de conteúdos ali transmitidos permanece salvo nos arquivos de cada uma das pessoas que participaram da live. As complicações para se compreender trâmites

no navegar pela web dificultam o acesso a pesquisas por conteúdos audiovisuais cujas qualidades garantem resultados para se ver na tela obras desassociadas dos perigos de ataques cibernéticos com hackers querendo roubar informações sobre nossos costumes, e em troca, por programas de inteligência artificial, cujas ideologias estão voltadas para o consumo de ideias, processam o trânsito não visível de tantas imagens. Essa questão fica na finalização deste artigo em forma de ensaio textual como uma deixa para continuar buscando brechas para atuar no ensino de artes visuais como resistência.

Referências

- Bezerra Neto, L. (2004). A educação rural no contexto das lutas do MST. *Revista HISTEDBR On-line*, (20)133-147. https://fe-old.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/4851/art13_20.pdf
- Caldart, R. S. (2001). O MST e a formação dos sem terra: o movimento social como princípio educativo. *Dossiê Desenvolvimento Rural*, 15(43). <https://doi.org/10.1590/S0103-40142001000300016>
- Cusicanqui, S. R. (2016). Clausurar el pasado para inaugurar el futuro: Desandando por una calle paceña. *Agenda 21 da Cultura*. <https://bit.ly/2Plgw0I>
- Didi-Huberman, G. (2015). Devolver uma imagem. Em E. Alloa (Org.), *Pensar a imagem* (pp. 205-225). Ed. Autêntica.
- Irwin, Rita L. (2013). A/r/tografia. In V. Dias & R. Irwin (orgs.), *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Ufsm.

- Martins, A. F. (2012). Arena aberta de combates, também alcunhada de cultura visual - anotações para uma aula de metodologia de pesquisa. Em R. Martins & I. Tourinho (Org.), *Culturas das imagens: desafios para a arte e para a educação*. Editora UFSM.
- Martins, A. F. (2017). Sobre aprender com o cinema. *Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais - LAV*, 10(2), 6-16. <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/28783/pdf>
- Martins, A. F. (2018). A experiência poética na educação promovida em escolas do campo. Em H. T. Silva, & M. Guerson (orgs.), *Artes visuais na educação do campo: contextos, tramas e conexões* (1a ed., Vol. 1, pp. 141-158). Ed. EDUFT.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual* (P. García Segura, trad.). Ediciones Paidós.
- Mitchell, W. J. T (1994). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual* (Y. Hernández V., trad.). Ediciones Akal S.A.
- Palermo, Z. (2009). Introdução: El arte latinoamericano en la encrucijada descolonial. Em Z. Palermo (comp.), *Arte y Estética en la Encrucijada Descolonial* (pp. 15-26). Ed. Del signo.
- Reynolds, J., Holland, S., & Howe, J. (Escritores), & Cendrowski, M. (Diretor). (2014). The Prom Equivalency (Temporada 8, Episódio 12) [Episódio de série de TV]. Em C. Lorre, B. Prady, S. Molaro, E. Kaplan, M. Ferrari, & D. Goetsch (Executive Producers), *The big bang theory*. Chuck Lorre Productions; Warner Bros. Television.

Rifà-Valls, M. (2018). *Processos de fabricação visual do protesto no espaço público através de Hanna Arendt* [Palestra de abertura]. Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia, GO, Braasil. https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/PALESTRA_ABERTURA_IISIPACV2018.pdf

Spielberg, S. (Diretor). (1984). *Indiana Jones e o Templo da Perdição* [Filme]. Lucasfilm; Amblin Entertainment.

CAMPO MUSICAL *INDIE* Y PLATAFORMAS DIGITALES. ¿NUEVOS CONDICIONAMIENTOS EN EL SECTOR?

Einath Apel¹

El mundo ha sufrido cambios profundos y significativos con el surgimiento de internet, primero, y de la popularización de las plataformas digitales y del uso de teléfonos celulares, luego. Se han visto modificados los modos de hacer ciencia, de estudiar, de transportarse, de vincularse socialmente, entre otras múltiples actividades de los sujetos, entre las cuales se encuentra crear, difundir y consumir arte.

Habitamos un mundo regido por la convergencia (Jenkins, 2006) y ubicuidad, en el que las plataformas digitales toman una importancia sin precedentes en todos los ámbitos de la vida (Aguado et al., 2014; Fernández, 2018; Scolari, 2015; Srnicek, 2018), dentro de los cuales

1. Maestranda en Comunicación Digital Interactiva por la Univ. Nacional de Rosario.
apel.einath@gmail.com

presenta sus características el campo artístico en general, y el musical en particular. El proceso de producción/consumo se ha visto profundamente modificado con cada nueva técnica y especialmente con el surgimiento de internet, la popularización del *P2P* y la explosión de plataformas de suscripción y contenido *on demand*.

La teoría de los campos aplicada a las artes (Bourdieu, 2006) nos otorga conceptos claves para el análisis de la música y las estructuraciones y reestructuraciones del campo, hacia dentro y fuera. Se pone de relevancia aquí una división del campo que responde a dos maneras diferentes de producir: de la mano de las *majors* o sin ellas, lo que da como resultado dos grandes subcampos: uno *mainstream* y otro, independiente.

Muchos artistas crean de manera independiente porque no pueden acceder a la industria. Sin embargo, existe otro sector que elige estos modos, principalmente por motivos ideológicos: para jerarquizar, entre sus intereses, sus libertades (creativas, de tiempos, económicas). Del punk y *hardcore* surge un nuevo modo de hacer: el *Do It Yourself (DIY)*. De esa escuela de modos de producción, pero con guitarras más limpias y audiencias más *naife*, nace el *indie*.

El presente artículo retoma las teorizaciones, conceptos y entrevistas realizadas en nuestra tesis de maestría, que aborda las particularidades del campo en un recorte geográfico determinado, a saber: Tucumán, una pequeña provincia del norte argentino.

Aquí, y a modo de resumen, ahondaremos en dos aspectos. Por un lado, exploraremos la definición de *indie*. Por el otro, las continuidades y rupturas suscitadas ante la aparición de las plataformas digitales en el siglo XXI. Mientras que las grandes productoras encuentran el

envión para recuperar (al menos parcialmente) las pérdidas sufridas con los inicios de internet, la música independiente halla una suerte de democratización del mercado, aunque —como veremos más adelante— relativizada. El *indie*, por su parte, encuentra mayores posibilidades de producción y difusión y una audiencia más cuantiosa a la que potencialmente llegar. Como contraparte surgen nuevas regulaciones, nuevos tiempos y exigencias que condicionan la manera de producir. Es entonces cuando nos preguntamos: ¿el *indie* está condicionado por el mercado? ¿La música usa las plataformas, o es al revés?

El *Indie*

Para definir al *indie* primero es necesario ubicarlo dentro del gran campo que lo contiene: la música. La música es, por un lado, una manifestación artística. Pierre Bourdieu (2006) echa mano a su concepto de campo y a los de capitales, reglas y actores, para explicar que el arte es, precisamente, lo que los sujetos que la conforman aceptan como tal. Además, sostiene sus reglas y capitales de manera autónoma, con su propia *illusio*. Para ser considerada como arte, una producción debe mantenerse al margen de condicionamientos externos, al cuidado de su autonomía relativa. Christoph Menke (2011), como idea superadora, propone que el campo artístico es profundamente soberano, es decir, que tiene la capacidad y potencia de trascender sus límites e involucrarse con otros sectores.

Hay numerosos ejemplos de manifestaciones artísticas que, a través de réditos económicos, de la militancia política, de su intercambio con lo tecnológico, por mencionar algunos, dan como resultado una producción artística sin dejar atrás sus características intrínsecas, su

autonomía relativa, su impacto y el reconocimiento de los miembros del campo como arte.

Las mixturas, rupturas e intersticios del campo del arte con otros sectores han sido analizados profusamente en los recorridos de los estudios culturales, dando como resultado conceptos y nociones como “cultura popular”, “cultura masiva” y “cultura de elite”, por mencionar algunos de los acuñados por la Escuela de Birmingham (Thompson, 1989; Williams, 1980) en referencia a la autonomía del arte de élite y a sus intercambios con la industria, la política, la economía, las audiencias. Esta interacción soberana también ha dado lugar y surgimiento a géneros musicales, movimientos artísticos y culturas íntegras.

Hacia mediados del siglo XX, el intercambio de los campos artísticos con la producción industrial y con las tecnologías gestó una nueva realidad y un nuevo concepto en el sector de los estudios culturales: el de industrias culturales (Adorno & Horkheimer, 1988). Hacia ese entonces, y sobre todo hacia fines del siglo, se popularizó un modo de hacer arte que, según analizan los autores, sigue las reglas de las demás industrias: repetición, serialización, masificación. Este modo fue velozmente aprovechado, impulsado y generalizado por la industria musical, dando como resultado empresas de enormes ingresos e influencia en el campo artístico. Hacia fines del siglo XX, la industria a nivel mundial llevaba 3 mil millones de discos vendidos y una expansión incomparable con otros sectores de la industria cultural (Wikström, 2014). Similar a lo que ocurre cuando las industrias añaden una tecnología a sus procesos productivos, esto permitió ahorrar costos y ampliar márgenes de ganancia también en la música, sin que esto signifique necesariamente una pérdida en la calidad artística.

Este modo de hacer música mantuvo la hegemonía del campo durante gran parte del siglo XX. No sólo económica y material, sino fundamentalmente cultural y discursiva, en los términos en los que Gramsci (2000) reconoce a la hegemonía. Hacia mediados de la década de 1980 y hasta fines del siglo XX, cinco *majors* (Universal/Polygram, Sony Music Entertainment, EMI, Warner Music Group y Bertelsmann Group) controlaban el 80% del negocio a nivel mundial (Sánchez Lorenzo, 2015).

El intercambio del campo con el sector industrial generó un *statu quo* de industrias culturales, un estado estructural en el momento histórico. Si este fue el modo hegemónico de hacer música (y por hacer nos referimos a componer, difundir, tratar, comercializar e incluso escuchar), una de las propuestas contrahegemónicas se presenta a través del sector independiente, que se rige por otras reglas, se vincula con otros protagonistas y sectores a través de su propia soberanía, crea otras maneras de relacionarse con sus audiencias y con la industria tradicional en general.

En sus intercambios soberanos, también las diferentes manifestaciones musicales generan distintas experiencias. Independiente es un coplero que toca en bares, un rapero que se lanza al estrellato por *YouTube*, un folclorista que tiene su propio sello, y también lo son *Los Redonditos de Ricota* y *La Renga* (ambas bandas argentinas independientes de culto), que generaron culturas propias en torno a sus bandas, al margen de las *majors* y los medios de comunicación masiva pero con enorme llegada y réditos económicos.

Dentro de estas manifestaciones independientes se encuentra el *indie*, con sus sonidos particulares y un valor fundamentalmente identitario (Boix, 2017). En este sentido, consideramos que la música no puede escapar “a su condición instrumental, a sus irreductibles funciones

sociales como agente intencional, cuyo valor está en lo que se hace por nosotros y para nosotros” (López Cano, 2014, p. 7). El *indie* se diferencia de lo *mainstream* en su modo de ser/hacer arte, en su modo de producir y, por añadidura, en su condición instrumental.

Desde las propias bases, el subcampo se define por sus interacciones soberanas con otros sectores de la música en un sentido amplio. El término *indie* proviene de la palabra independiente. Es decir, el movimiento surge por antonomasia a una industria musical *mainstream* que, incluso hasta después de mediados de siglo XX, parecía posicionarse como la única manera de producir.

Busca alejarse de los condicionamientos de la industria y de sus modos de producción, difusión y comercialización, centrados en la comercialización de las piezas, con pocas libertades creativas otorgadas a los artistas. En términos de Guillermo Quiña (2014), la música independiente tiende a definirse en contraposición a las *majors* en cuanto a los artistas con los que trabajan, la estructura organizativa que revisten, la calidad de sonido que desean lograr, los conceptos que le otorgan a las obras, sus modos de producción, sus vías de difusión, las audiencias.

Pero el *indie*, además de ser un modo por oposición al *mainstream*, es un género de música específico, con sus cadencias, sus sonidos, sus calidades de grabación, letras y estética particulares.

¿Podemos hablar de un sonido *indie*? El término (abreviatura de ‘independent’) se acuñó en 1986, en Inglaterra, a partir de la aparición del casete C86, que editó la revista New Musical Express y que incluía una recopilación de 22 bandas de sellos pequeños (Creation, Vinyl Drip, Subway Organization) como *Primal Scream*, *The Soup Dragons* y *The Pastels*. A 10 años del estallido punk, esta escena emergente se caracterizaba por el sonido de las guitarras Rickenbacker (bien sesenta, a lo *The Byrds*), la autogestión, la devoción

por los fanzines, cierto comportamiento asexual y aniñado, y el pelo de corte taza. ‘Fue el nacimiento de la música *indie*’, postula Bob Stanley, periodista de la revista Melody Maker y miembro del grupo *Saint Etienne*, en las notas al pie de la reedición en CD de 2006. El rock de guitarras, la ideología DIY (Hazlo tú mismo) y las actitudes punk residuales se unieron en una explosión de nuevas bandas. (Igarzábal, 2018, p. 26)

Dentro del campo artístico, considerando a la música como manifestación indiscutida del arte, existe una configuración intrínseca del campo que separa a las experiencias según géneros, un aspecto más formal (en términos de forma) de la música. Existen ciertas producciones que, indiscutiblemente, pertenecen a un género específico. Con el *indie*, existen más matices.

“Una primera aproximación al concepto de obra es entenderla como el espacio de juego donde el artista despliega su idea sonora y donde ésta convivirá con la audiencia” (Bordoy, 2017, p. 7). En este espacio de juego se despliegan instrumentos, composiciones, modos de grabar, sonoridades, letras y emociones subjetivas que dan lugar a un resultado estético concreto y compartido.

Se vincula con el *underground* estadounidense y el rock alternativo de los ‘80s, con algunas diferencias (...). Se distancia del *mainstream* por varias razones: la música puede ser inocente, muy rara, muy sensible y melancólica, muy suave y delicada, muy somnífica e hipnótica, muy personal y reveladora en sus letras, muy *lo-fi* y de bajo presupuesto, muy angular en sus melodías y riffs, muy cruda, con guitarras ruidosas, muy oblicua y fracturada en las estructuras de la canción, muy influenciada por estilos musicales experimentales o impopulares. (Indie Rock, s.f., pár. 1)

De todas las definiciones que pueden hacerse en cuanto a sus particularidades técnicas, sonoras y líricas, lo cierto es que varían enormemente de una banda a la otra y que lo común es no solo una manera concreta de hacer las cosas al margen de las grandes productoras, lo cual da como resultado un sonido más rústico, letras más personales y un estilo particular; sino, sobre todo, un movimiento que genera representaciones identitarias que trascienden el sonido de una guitarra.

Así, mientras los géneros son etiquetas creadas por la industria musical y los medios para organizar las ventas (Guerrero, 2012), el *indie*, que se aleja de estas definiciones, no puede (ni quiere) reducirse a un sonido en particular, a una autonomía formal, en los términos en los que Bourdieu planteó la caracterización del campo artístico de vanguardia.

Me gusta más la palabra “alternativo” o “contracultural”. La primera vez que leí “*indie*” fue en MySpace. Y pensaba: ¿Independiente de qué? ¿Independiente por qué? ¿Es una condición o una elección? Hoy por hoy “*indie*” es una banda que va a ver poca gente, pero que tiene prestigio. Nosotros venimos todos de la misma escuela. Somos los perdedores, esta es la revancha de los músicos marginados. Somos bandas de más o menos todos de la misma edad que compartimos un circuito de lugares, con influencias y público en común. Y aunque algunos sean más bluseros, más pop, o más *noise*, nos une la sensibilidad por la canción. (Jo Goyeneche, de *Valentín y los Volcanes*, citado en Igarzábal, 2018, p. 72)

Existe cierto consenso en torno a la explosión del movimiento como entorno identitario, alrededor de los años 70’, de la mano de “bandas que editaban sus propios discos, promotores locales que organizaban recitales, colectivos de músicos que creaban espacios para que las bandas pudieran tocar, pequeñas revistas y fanzines funcionando como medios de comunicación alternativos” (Reynolds, 2010, p. 42), como

un sector multidisciplinario, transmediático y multicultural, en el que los públicos fluyen entre unos y otros recitales, festivales de cine y música, presentaciones de poesía, exposiciones de fotografía, con una estética peculiar y una impronta característica.

Los primeros *indies* de los años 60' se identificaron con un estilo de vida contrario al *American Way of Life*, vinculado con lo *hipster*, al margen de ciertas modas, pero muy en contacto con los “fetiches culturales del momento” (Reynolds, 2010, p. 37). Conocer al desconocido se presentaba entonces, y aún se presenta, como virtud y pertenencia a un grupo social determinado.

Los grupos presentan ciertas actitudes habituales compartidas: la desconfianza frente a la comercialización, la negativa a la imitación de artistas populares, el deseo de subversión y la insumisión a los dictados del marketing. Cuando esto sucede, “los artistas viven su proyecto en un relativo estado de ambivalencia propio de una minoría anómica” (Seca, 2001, p. 27). La noción de minoría anómica es tomada de Moscovici (1979) para designar a aquel sector que se mantiene al margen de las normas, es ambigua en sus objetivos y dependiente de los grupos dominantes, en oposición a la minoría nómica, que tiene un estilo propio, un pensamiento organizado y una posición frente a las problemáticas políticas y socioculturales.

Estos autores que analizan el componente ideológico/político, según Lamacchia (2017), emparentan el *indie* a lo *underground*, lo amateur, el *DIY*, lo emergente, los mercados de nicho, el “amor al arte”, la autodidaxia, la juventud, lo alternativo. Lxs integrantes del campo se suman al juego que propone, se interesan por el *illusio* del mismo, vinculado a todas estas cualidades.

Desde su surgimiento, se desarrolla en dos direcciones diferentes, pero no opuestas: por un lado, la producción al margen de las grandes empresas; por otro, una dimensión estética determinada por su música, de marcadas cualidades. Ninguna de las dos funciona con independencia de la otra y la combinación de ambas da como resultado una cultura íntegra de la cual participan tanto artistas y productores como las audiencias, que registran una identidad en consonancia con la música que escuchan y su manera de crearse: al margen del sistema, pero con consonancias y coherencias identitarias hacia adentro (Arias Franco, 2012). Como parte del arte, el *indie* se rige por sus propias reglas, presenta sus propios sonidos y es allí dentro donde también se construyen identidades y vinculaciones sociales que responden a las reglas y costumbres del sector en los términos autónomos en los que Bourdieu (2010) describe al arte, y sobre todo a las vanguardias.

Pero es a través de su intercambio soberano con otros sectores Menke (2011) que obtiene una definición más completa y compleja. Su propia definición está hecha por antonomasia a otra cosa: lo *mainstream*. En el ejercicio de su soberanía, se opone a las industrias musicales tradicionales y es en este movimiento que adquiere sus sonidos particulares, sus modos identitarios, los medios para difundirse, su modo particular de hacer arte.

En el mismo ejercicio, su vinculación con cierta ideología gestiona universos de subjetividades identitarias que lo ubican en las antípodas del subcampo *mainstream*, por un lado, y en relación con ciertos valores ideológicos, estéticos, sonoros y formales que toman dimensión en su ejercicio de la escena.

Para analizar cómo las tecnologías han modificado al campo es necesario, primero, observar la constitución del campo tecnológico.

Las Plataformas Digitales

McLuhan (1996) habló de la extensión humana que operan los medios de comunicación masiva. Hoy, esa extensión se ha vuelto literal: según Renó (2015), los *smartphones* son la continuación del brazo humano, una herramienta constitutiva de la vida cotidiana para resolver problemas, obtener servicios y otras facilidades antes distribuidas en una multiplicidad de dispositivos. En el mismo sentido se expresa Igarza (2010) cuando refiere a la falta de límites entre ocio y trabajo, en donde la vida se vuelve una constante persistencia de la pantalla, de la conexión a internet, del bombardeo informativo, sobre todo en tiempos en los que todo parece pasar por el filtro de una pantalla.

En un contexto de ubicuidad y nomadismo, el celular, las telecomunicaciones y las plataformas vivencian un momento especialmente expansivo. En este nuevo paradigma en el que las plataformas son protagonistas (Aguado et al., 2014), la música no es la excepción.

Cuando una tecnología disruptiva (Christensen, 1997) se introduce en los campos, transforma industrias e incorpora nuevas maneras de organizar producción y distribución y echa por los aires estrategias de negocio ampliamente afianzadas (Di Maggio, 2014). En este contexto de incorporación de técnicas para el crecimiento del mercado y abaratamiento de costos, las industrias encuentran un entorno propicio para florecer.

Nick Srnicek ha dado el concepto “capitalismo de plataformas” en su obra homónima de 2018. Allí, realiza un análisis del contexto

socioeconómico actual, en el que las tecnologías tienen un rol clave en los procesos de producción.

La simple apuesta del libro es que podemos aprender mucho acerca de las empresas de tecnología más importantes tomándolas como actores económicos dentro de un modo capitalista de producción. Esto significa abstraerlas como actores culturales definidos por los valores de la ideología californiana, o como actores políticos que buscan ejercer el poder. Por el contrario, estos actores están obligados a intentar obtener ganancias para ahuyentar a la competencia. (Srnicek, 2018, p. 10)

El capitalismo, en sus inicios, implicó una modificación profunda en las dinámicas de producción. Surgió, así, un sistema competitivo en el que los capitalistas tenían (tienen) la constante necesidad de abaratar costos mientras acaparan más mercado. Una de las tácticas más usuales para lograrlo es a través de los avances tecnológicos de diversas índoles.

Con una “prolongada caída de la rentabilidad de la manufactura, el capitalismo se volcó hacia los datos como un modo de mantener el crecimiento económico y la vitalidad de cara al inerte sector de la producción”. Allí, “la plataforma emergió como un nuevo modelo de negocios, capaz de extraer y controlar una inmensa cantidad de datos” (Srnicek, 2018, p. 13).

En este contexto, se propicia la aparición de empresas dedicadas a acopiar y comercializar datos, ya sea en formato de plataformas industriales, publicitarias o de productos.

Uber, la compañía de taxis más grande del mundo, no posee vehículos. Facebook, el propietario de medios más popular del mundo, no crea contenidos. Alibaba, el minorista más valioso, no tiene inventario. Y Airbnb, el mayor proveedor de alojamiento del mundo, no posee

bienes inmuebles. (Tom Goodwin, cit. por McAfee & Brynjolfsson, 2017, p. 13)

¿Qué tienen, entonces? Datos. El gran aliado del capitalismo de plataformas y de la globalización en general es internet. En principio, trajo grandes ilusiones en cuanto a las posibilidades que se generaban en torno a la expansión de la información y el conocimiento, pero, además, los esfuerzos se orientan a optimizar los procesos de producción al tiempo que se suman conocimientos sobre los usuarios, en un *loop* que otorga más herramientas de poder.

Si los datos son la materia prima, las plataformas son las nuevas fábricas. En ella los sujetos se mueven por todos los sectores de su vida (y cada vez más), dejando datos en diferentes lugares disponibles para su sistematización y análisis a fin de otorgar a cada uno la experiencia más adecuada para cada subjetividad.

Para Srnicek (2018), esta promesa inicial de internet se convirtió en posibilitadora de la continuidad ininterrumpida del capitalismo. En un sistema que se retroalimenta a sí mismo, en el que las personas ingresan a las redes sociales y son fidelizadas (Igarza, 2010) por ellas, el combustible que mueve a ese sistema son los datos y su ecosistema de recopilación, circulación y consumo son las plataformas.

Música y Tecnología: un intercambio soberano

La introducción de nuevas técnicas en el ecosistema mediático (McLuhan, 1996) modifica la totalidad de su estructura y sus intercambios con otros sectores. Existieron, a lo largo de la historia, una multiplicidad de tecnologías gracias a las cuales la música se vinculó, desarrolló

y expandió. La invención del fonógrafo y los discos de pasta fueron el puntapié para empezar a comercializarla fuera de los recintos en las que se reproducía. Luego vinieron soportes físicos más transportables, los derechos editoriales, el *merchandising*, los intercambios con grandes medios de comunicación. Esta configuración del ecosistema mediático colocó a las industrias musicales, vinculadas en su soberanía con el mercado, como el sector hegemónico del campo, en coherencia con lo que sucedía en el resto de los sectores productivos. La contrahegemonía fue el sector independiente, al margen de las lógicas mercantilistas y, en algunos casos dentro del sector, en contacto con posicionamientos ideológicos que priorizaban la libertad por sobre los condicionamientos del mercado.

Con el surgimiento de internet, esta configuración -que supo mantenerse y crecer durante más de medio siglo, ampliando los réditos y la producción de una industria cultural- sufrió un gran cimbronazo que impactó los modos de producción, difusión y consumo y, por lo tanto, las definiciones de los subcampos que conforman el sector y su correlación. La nueva configuración del ecosistema, con las plataformas *P2P* y los servicios de descarga, laceraron aquellos sectores que dependían de la venta de contenido en soportes físicos y de los derechos de autor para subsistir y crecer. La curva de ganancias de la industria musical empezó a decrecer y el sector debió salir en búsqueda de nuevas alternativas. Primero con cruzadas judiciales contra los servicios de descarga; luego, con la implementación de mecanismos similares a la venta en soportes físicos, pero esta vez en entornos digitales (como iTunes, por mencionar el más popular).

Hoy, el ecosistema se ha modificado: las plataformas tecnológicas atraviesan todos los rubros comerciales e institucionales y se conforman como la base de las ganancias, regalías y del modo de funcionamiento

del sistema. Los sujetos nos relacionamos, compramos, vivimos, (nos) educamos, discutimos, nos informamos (y desinformamos), nos enamoramos, comemos, nos comunicamos, entre muchas otras actividades, a través de ellas.

Este fenómeno, junto con la popularización en el uso de redes sociales y un mayor acceso a las tecnologías, ha cambiado la forma de producir, consumir y difundir música desde sus propias bases. Los avances han facilitado el acceso a la grabación, mientras que las plataformas y las redes sociales brindan permeabilidad de autores y facilidades para el usuario. Esto tiene sus efectos en la industria tradicional y, también, sus influencias en la producción independiente e *indie*. Tanto así, que Morris (2020) habla de una transformación de artistas a *contenidistas*, desarrolladores, *datistas*.

En el sector independiente, las promesas de libertad y mayor alcance de la digitalidad abren la puerta a más autores, al menos en apariencia. Específicamente para el *indie*, el precio a pagar por este intercambio soberano parece ser el condicionamiento y la aparición de reglas propuestas por un nuevo sistema, lo que genera un efecto directo sobre un campo contrahegemónico que históricamente se ha mantenido al margen de dichos condicionamientos como parte de su capital, de su autonomía. Si las plataformas proponen modos de producción y difusión, así como nuevos conceptos de obra y conocimientos necesarios para producir, ¿qué lugar ocupa el *indie* ante todo esto?

Independencia y Capitalismo de Plataformas

En los inicios de internet, los servicios de descarga *P2P* generaron un contexto en el que el sector independiente parecía tener mayores

posibilidades. Las tecnologías de producción ya no eran potestad exclusiva de las *majors* y para difundir sus obras ya no era necesario acceder a un medio de comunicación masiva, o al menos eso parecía. Una parte considerable de la música que comenzó a circular en ese entonces fue generada, producida, mezclada y masterizada en estudios caseros o pequeños, independientes, a los que se puede acceder sin la necesidad de que intervenga una productora de gran monta en el medio, o siquiera una gran suma de dinero.

El surgimiento de las plataformas de producto también ilusionó al sector, que vio allí más posibilidades de crecimiento, al compartir el contexto de difusión con producciones de todos los géneros y sectores.

Acceder a *Spotify* es gratuito e incluir una canción entre las listas que la plataforma arma no requiere mucho esfuerzo, aunque sí ciertas capacidades de negociación (Di Maggio, 2014). De ahí, las redes sociales hacen lo suyo. Aunque este alcance es relativo, las posibilidades de expansión que brinda el *networking* son mucho mayores que las previas, ofreciendo a cualquier artista la posibilidad de difundir su obra (al menos en ciertos círculos) prescindiendo de los grandes medios de comunicación.

Como hemos visto, lejos de lacerar el bienestar comercial de las *majors*, el uso de plataformas ha redistribuido los números dentro del mercado de la música. Según el informe WINTEL 2018, de la Worldwide Independent Network, los autores independientes aumentaron su cuota de mercado mundial hasta llegar al 39,9% del total. Los ingresos crecieron un 10,9% respecto de 2016, superando a las multinacionales (9,7%) y el mercado en general (10,2%). A su vez, el 47% del sector independiente ha apuntado que el *streaming* ha supuesto un crecimiento de sus ingresos (García, 2018).

Con todo, pareciera que el sector independiente vive una oportunidad única de escapar de las *majors* y posicionarse por sí mismo, con una llegada más amplia que la que podían alcanzar previo al contexto de capitalismo de plataformas. Sin embargo, esto es relativo:

Si bien en los inicios de internet el acceso a los bienes musicales, como a tantos otros bienes culturales, parecía remitir a una extrema anarquía y democracia de los bienes culturales, el espacio de internet actual dominado por las redes sociales no parece caracterizarse por la libertad. (Wortman, 2019, p.1)

Consolidándose como el medio hegemónico de difusión dentro del nuevo ecosistema digital, este nuevo ecosistema exige no solo destrezas comerciales, sino también técnicas y, fundamentalmente, dinero. Las *P2P* abrieron las puertas al sector independiente, pero las plataformas subieron la vara de competencia. “Puede decirse que se ha dificultado el acceso a un mercado musical más densamente poblado” (DiMaggio, 2014, pár. 42).

Sobre este tema, Calvi (2006) advierte que, al igual que en el mercado off line, en el ciberespacio la distribución de productos musicales a audiencias masivas es económicamente inviable sin la mediación de las grandes compañías discográficas. De acuerdo a este autor, en los medios digitales también resulta difícil para los artistas la obtención de una retribución directa por su trabajo. En este sentido, sostiene que Internet no cambia la estructura de la industria de la música, sino que enfatiza la concentración en las ventas y el dominio de las *majors*. Además, Calvi destaca que aparecen nuevos intermediarios como las empresas de hardware y software que suministran las plataformas de distribución y comercialización de música, los sistemas de cobro y de gestión de derechos, los operadores de redes digitales (telecomunicaciones, proveedores de acceso a Internet, cadenas de radio y televisión digital), y el sector de la electrónica que adquiere progresivamente un peso mayor. (Lamacchia, 2014, p. 147)

Si en los inicios acceder a la difusión en medios masivos era prácticamente imposible para el sector independiente, el surgimiento de internet abrió las posibilidades de llegada. La piratería laceró la industria musical, pero ésta logró reponerse rápidamente a través de las plataformas. Si bien el acceso parece haberse democratizado, la realidad es que impone nuevos requerimientos técnicos y comerciales a productores y artistas (Morris, 2020).

En la nueva configuración ecosistémica, el sector independiente retoma un lugar más periférico que el que había podido lograr en los inicios de internet. El contexto parece haber devuelto el poder a las *majors* y elevado las varas de competencia. Ante esto, debe ponerse a tono con los requisitos de las plataformas si quiere lograr difusión y, en el mejor de los casos, ganancias.

Nuevos parámetros de producción, tiempos, ritmos, nuevas tecnologías y sonidos, nuevos aprendizajes y roles se ponen en juego en la competencia por llegar a las audiencias. En este movimiento soberano de vinculación arte-tecnología, las industrias musicales tradicionales se reconfiguraron y, en paralelo, también lo hizo el sector independiente, que abarcó un espacio mayor en dicha configuración.

Al igual que las productoras tradicionales, el sector independiente presenta una multiplicidad de géneros, artistas, productores y músicos/as que conforman un ámbito diverso. Es allí donde podemos hallar condicionamientos más claros y una adhesión a las nuevas normas del mercado. Si bien ciertos sectores sostienen su independencia en tanto no forman parte de grandes productoras, esta independencia no es tal en lo que respecta al mercado. Se vinculan soberanamente con las industrias y adoptan una postura mercantilista en la que se prioriza

el rédito a la autogestión o la calidad musical, aunque esta última no sea necesariamente opuesta a la primera. En esta nueva configuración, un gran sector del campo independiente ha adoptado las reglas que proponen las plataformas para lograr una mayor llegada.

La optimización de la cultura (Morris, 2020), demanda nuevos requerimientos y roles que se asemejan más a creadores de software y analistas de datos que productores y artistas. Esto sucede tanto en las industrias musicales como en el sector independiente, que, con más competencia, debe afinar sus habilidades para mantener una llegada considerable.

La realidad es que, desde antes de la existencia de las plataformas digitales, y siguiendo la filosofía del *DIY*, el *indie* ha desarrollado una producción prolífica al margen de las disposiciones generales de las *majors* y de la gran audiencia. El campo *indie* adoptó una difusión más reticular, en los márgenes de la masividad, de la mano de técnicas previas al surgimiento de internet, con el boca en boca, la camaradería, la difusión a pequeña escala, el *DIY*. Esta difusión reticular encontró su momento de esplendor con los primeros pasos de internet y la posibilidad de difundir música para lograr una llegada aún mayor que la que posibilitaban los soportes físicos, expandir los límites geográficos y los intercambios que posibilita el *networking*.

La optimización de la cultura halla resonancia en todos aquellos sectores que desean ampliar su radio de acción, muchas veces hipotecando las libertades artísticas y adoptando condicionamientos en pos de aumentar ganancias o llegada. Esto ocurre, según observamos en el análisis teórico y las entrevistas realizadas, por igual en el campo *mainstream* y en el independiente.

Sin embargo, el *indie* parece mantenerse aún al margen de dichos condicionamientos, al menos parcialmente. Si bien hay artistas (entrevistados para enriquecer el corpus de la tesis de maestría y otras opiniones recopiladas en la bibliografía) que reconocen que piensan en las plataformas a la hora de crear, no existe una modificación profunda en las reglas del sector que marque una ruptura significativa respecto al modo previo de producir, difundir y consumir. Esto ocurre, según observamos, porque el posicionamiento relativo que el *indie* ocupa en el campo musical en general y por cómo se vincula soberanamente con otros sectores. Lo que lo caracteriza tiene que ver con un sonido particular, identificable de acuerdo a las caracterizaciones realizadas en el recorrido de este estudio; pero sobre todo a un modo horizontal de producir, gestionar y crear; y una independencia de los condicionamientos, principalmente del mercado. Es, en sí, un modo-de-hacer que trasciende a productores y abarca a todos los actores. Es un posicionamiento político e ideológico por oposición a la hegemonía. Ese es el intercambio soberano que prepondera. Sobre lo tecnológico-artístico, lo político/ideológico-artístico.

La contrahegemonía, el DIY, la cercanía con el público, la independencia con respecto de lo comercial, la organización, el sonido, la intencionalidad, son elementos que lo distinguen del resto del campo independiente. ¿La digitalidad ha generado nuevos condicionamientos para el *indie*? Sí. ¿Lo ha modificado desde sus propias bases? En principio, pareciera que no.

La autonomía del campo, en los términos de Bourdieu, subsiste en el *indie* a pesar de (e incluso gracias a) su vinculación soberana con las plataformas de producto. Éstas sí han generado nuevos condicionamientos

al sector musical en su totalidad, pero en el *indie* ocurren movimientos particulares que lo mantienen exento de dichas presiones. Esto ocurre debido a que las bases ideológicas contrahegemónicas del movimiento (parte de su constitución autónoma) regulan el intercambio soberano y lo limitan a las consecuencias relatadas en artistas, difusión y consumo.

Contrahegemónico por definición, la relación soberana que entabla con la tecnología es más superficial. No deja que ésta, al menos según la información que pudimos recopilar, intervenga en sus procesos creativos, sus tiempos o sus modos. Es una herramienta más que una protagonista de sus producciones.

Así, podemos decir que el sector sostiene sus bases políticas e ideológicas. Se conforma como un campo identitario con los valores explicitados a lo largo de este estudio. Y, a pesar de que las nuevas tecnologías transforman los modos en los que todo el campo produce, difunde y consume, el *indie* continúa eligiendo mantenerse al margen de estos condicionamientos o, mejor dicho, independiente de los mismos.

Referencias

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1988). *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana.
- Aguado Terrón, J. M., Feijóo, C., & Martínez Martínez, I. J. (coords.) (2013). *La comunicación móvil. Un nuevo ecosistema digital*. Gedisa.
- Albornoz, L. A., & Gallego, I. J. (2011). Setor da música... independente? Apontamentos sobre a trama empresarial espanhola. En M. Herschman (ed.), *Nas bordas e fora do mainstream musical: novas tendências da música independente no início do século XXI*. FAPERJ.

- Arias Franco, E. (2012). *Las identidades juveniles urbanas ante la industria cultural: el consumo de música independiente* [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de México].
- Boix, O. (2011). *Yo toco la guitarra como soy: Una aproximación etnográfica a la escena indie platense* [Tesis de grado, Universidad Nacional de La Plata].
- Boix, O. (2017). Identificaciones y vinculaciones: una propuesta de intersección para analizar la música indie de la ciudad de La Plata (Argentina). *Papeles del CEIC*, (2017/2), papel 179. UPV/EHU Press. <http://dx.doi.org/10.1387/pceic.17889>
- Bordoy, G. (2017). *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias* [Tesis de grado, Universidad de Buenos Aires].
- Bourdieu, P. (2006). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
- Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Siglo XXI.
- Christensen, C. (1977). *The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. Harvard Business Press.
- Di Maggio, P. (2014). La influencia de internet en la producción y el consumo de cultura. Destrucción creativa y nuevas oportunidades. En *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas*. BBVA. <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/>

Fernández, J. L. (coord.). (2014). *Postbroadcasting. Innovación en la industria musical*. La Crujía.

Fernández, J. L. (2018). *Plataformas mediáticas. Elementos de análisis y diseño de nuevas experiencias*. La Crujía.

García, E. (2018, 11 de diciembre). Informe WINTEL 2018: Estudio del Mercado Musical Independiente. *La Cúpula*. <https://www.lacupulamusica.com/blog/informe-wintel-2018/>

Gramsci, A. (2000). *Cuadernos de la cárcel*. Era.

Guerrero, J. (2012): El género musical en la música popular: algunos problemas para su caracterización. *Trans-Revista transcultural de música*, 16.

Igarza, R. (2010). Nuevas formas de consumo cultural: Por qué las redes sociales están ganando la batalla de las audiencias. *Comunicação, mídia e consumo*, 7(20), 59-90. <https://robertoigarza.files.wordpress.com/2013/06/art-por-quc3a9-las-redes-sociales-estc3a1n-ganando-la-batalla-de-las-audiencias-igarza-2010.pdf>

Igarzábal, N. (2018). *Más o menos bien. El indie argentino en el rock post cromañón (2004-2017)*. Gourmet Musical.

Indie Rock. (s.f). Recuperado de <https://www.allmusic.com/>

style/indie-rock-ma0000004453

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York University Press.

Lamacchia, M. C. (2017). *La música independiente en la era digital* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Quilmes]. <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/727>

Latorre, M. (2019, 3 de octubre). Dharma & Flora: “Decir que el indie es un género de música es poco”. *Indie Club*. <https://www.indieclubargentina.com/dharma-flora-decir-que-el-indie-es-un-genero-de-musica-es-poco/>

McAfee, A., & Brynjolfsson, E. (2017). *Machine, Platform, Crowd. Harnessing our digital future*. Norton.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.

Menke, C. (2011). *La soberanía del arte. La experiencia estética según Adorno y Derrida*. Visor.

Morris, J. W. (2020). Music platforms and the optimization of culture. *Social Media and Society*, 6(3), 1-10. doi.[10.1177/2056305120940690](https://doi.org/10.1177/2056305120940690)

Quiña, G. (2014). De la autogestión al modelo de negocios 360°. La producción musical independiente en vivo en la ciudad de Buenos Aires (Argentina). *Revista Aposta*, (60).

- Renó, D. (2015). Movilidad y producción audiovisual: cambios en la nueva ecología de los medios. En C. A. Scolari (ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- Reynolds, S. (2010). *Después del rock. Psicodelia, postpunk, electrónica y otras revoluciones inconclusas*. Caja Negra.
- Sanchez Lorenzo, J. J. (2015). *Análisis de la evolución de industria de la música. Impacto de iTunes en su transformación* [Trabajo de grado, Universidad Pontificia Comillas]. <https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/4559/1/TFG001281.pdf>
- Scolari, C. A. (2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- Seca, J. M. (2001). *Los músicos underground*. Paidós.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de Plataformas*. Caja Negra.
- Thompson, E. P. (1989). *La formación de la clase obrera en Inglaterra*. Crítica.
- Trejo Delarbre, R. (2009). *La Red en su circunstancia. El entorno digital y la cooperación para la comunicación y la cultura* [Trabajo presentado en congreso]. II Seminario Iberoamérica: un espacio para la cooperación en cultura-comunicación en la era digital, Buenos Aires, Argentina.
- Williams, R. (1980). *Marxismo y literatura*. Península.

Wikström, P. (2014). La industria musical en una era de distribución digital. En *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas*. BBVA. <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-industria-musical-en-una-era-de-distribucion-digital/>

Wortman, A. (2019). Entre la estandarización y la individualización. Internet, plataformas digitales y gustos musicales de los adolescentes de CABA. *Hipertextos*, 7(11), 200-224. <https://revistas.unlp.edu.ar/hipertextos/issue/view/548>

MONSTROS GIGANTES NO CINEMA: GRANDES HISTÓRIAS E CONTEXTOS DO SUBGÊNERO CINEMATOGRAFICO

*Vicente Gosciola¹
Caio Furuya Pacheco Carucci Nami²*

De alguma forma, criaturas enormes sempre estiveram presentes no imaginário popular, basta olhar, por exemplo, as mais diversas mitologias conhecidas: os gregos imaginavam os titãs, além de curiosamente descreverem uma criatura gigantes chamada Talos que, muito antes da invenção do conceito de um robô, se assemelhava muito a um. Já os nórdicos diziam que o planeta foi criado com os restos de um gigante primordial chamado Ymir, além de sua mitologia incluir uma serpente tão grande que, em algum momento, daria a volta ao mundo e alcançaria sua própria calda. De modo similar, a mitologia chinesa descreve Pan Ku como o ser primordial cujo corpo deu origem a todo

1. Universidade Anhembi Morumbi

2. IC RTVi UAM

o planeta. Os japoneses descrevem serem gigantes como Umibozu, que seria capaz de afundar barcos e, assim, a lista segue. Não é difícil supor o motivo de criaturas tão grandes fazerem parte de tantas culturas ao redor do mundo, mesmo sem evidências de contato entre elas, afinal, a humanidade conviveu com criaturas de grande porte, sobrando para o imaginário humano muitas vezes apenas extrapolar o limite do que seria possível para usá-las em suas respectivas mitologias.

Até na literatura, posteriormente, surgiram criaturas gigantes, algumas mais mundanas em seu formato, porém anormalmente grandes para sua espécie, como o cachalote em *Moby Dick*, de Herman Melville, primeiramente publicado em 1851, ou a entidade Cthulhu, em *O Chamado de Cthulhu*, de H.P. Lovecraft, publicado originalmente em 1928. Com as criaturas gigantes tão enraizadas no imaginário popular e a consolidação do cinema no início do século XX, era natural imaginar que ambas em algum momento iriam se convergir, especialmente no cinema. O seguinte estudo, ainda em fase inicial, visa demonstrar a importância dos monstros gigantes no cinema, principalmente para os cinemas estadunidense e japonês, demonstrando a relevância para o seu desenvolvimento técnico e tecnológico, como nos efeitos especiais e visuais. Busca também elucidar sua importância artística e seu uso mais simbólico nas artes audiovisuais, propondo, assim, que possa ser encarado com um subgênero de importância histórica e que merece um maior aprofundamento. Os filmes de monstros gigantes estariam, a princípio, dentro do gênero Ação, pelo alinhamento de seus conteúdos, formas textuais, reconhecimentos culturais de públicos imprensa e indústria, como diria Jason Mittell (2012, p. 10), mas, nas suas próprias palavras

As fronteiras entre os gêneros e subgêneros são muito contingentes e fluidas para atravessar diferentes momentos históricos ou culturais - o que é um subgênero hoje pode facilmente se tornar o gênero de amanhã por meio de uma circulação cultural mais ampla. (Mittel, 2004, p. 11)

Assim, como se ampliou consideravelmente o número de títulos que empregam tal temática, podemos dizer que já se configura como um subgênero -que poderia se tornar um gênero-, que aqui chamaremos de subgênero Monstros Gigantes. Importa, aqui, verificar a colaboração dos monstros gigantes do cinema para a revolução dos efeitos especiais e visuais desta linguagem. Para fins de estudo, é importante determinar a diferença entre ambos os tipos de efeitos, uma vez que sua predominância também está diretamente ligada a seu período histórico. Efeitos especiais (SFX), no geral, são considerados os efeitos práticos, ou pelo menos, efeitos feitos durante as gravações, sendo a primeira forma de manipular a realidade em filme. São efeitos ópticos que, por exemplo, dependem de jogos de lente e diferentes ângulos para manipular o tamanho dos objetos de cena, ou efeitos mecânicos, como o uso de maquetes e mecatrônicos. Já efeitos visuais são aqueles feitos durante a pós-produção, predominantes nos grandes *blockbusters* do cinema contemporâneo (embora atualmente, muitos filmes apostem em efeitos híbridos, usando de efeitos práticos e visuais para alcançar resultados mais realistas).

Um das grandes tendências atuais do cinema, por exemplo, é o uso de *CGI* (*Computer-Generated Imagery*), que vem alcançando níveis cada vez maiores de realismo. Entre os nomes mais proeminentes dos efeitos especiais e visuais da história do cinema (tais quais Georges

Méliès, Ray Harryhausen, Phil Tippett, Eiji Tsubaraya e George Lucas), é observável que muitos trabalharam com técnicas competentes de sua época em prol de resultados que favoreceram o impacto das criaturas gigantes no público.

A segunda versão cinematográfica de *O Ladrão de Bagdá* (1940) de Zoltan Korda, Michael Powell, Ludwig Berger, Tim Whelan & William Cameron Menzies, foi um grande pioneiro em outra tecnologia usada para representar uma personagem em sua forma gigante, o *chroma key*. Nesse filme, o Gênio da Lâmpada, amargurado por seus anos de confinamento, ficava gigante e tentava pisotear seu libertador. O efeito na época impressionou público e crítica e rendeu um Oscar de melhores efeitos visuais para o filme.

Diversas técnicas foram usadas ao longo dos anos para dar vida aos monstros gigantes, nos primórdios do cinema. Era bem comum o uso de efeitos ópticos, sobreposição, *stop motion*, *suitmation*, maquetes, mecatrônicos, além do predominante uso de CGI atual. Assim, somos levados a entender que monstros gigantes, por terem participado de tantas revoluções, merecem seu lugar de destaque na história do cinema. E desde o seu início, porque ainda em 1901, Georges Méliès viria a experimentar a mudança de tamanho, com seus revolucionários efeitos especiais, no curta *The Dwarf and the Giant*. Méliès seguiria fazendo experimentações impressionantes com efeitos visuais nos anos seguintes, como em *Le Voyage de Gulliver à Lilliput et chez les Géants* (1902), além de ser um marco para o cinema, incentivando outros produtores a experimentarem mais efeitos visuais também. Observando a história do cinema, torna-se claro que fascínio com seres gigantes era tanto que o cinema passou a explorá-lo logo em seu início, no entanto, o cinema

como um todo sofreria um grande impacto em 1933, com a chegada de *King Kong*, de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack.

King Kong e sua Influência: o cinema de monstros estadunidense

Ainda em 1933, os EUA sofriam com a crise de 1929, a taxa de desemprego e de pessoas falidas era extremamente alta, e ainda não havia previsão para o retorno da vida como ela era antes da crise. *King Kong* (1933) de Cooper e Schoedsack é até hoje considerado o mais importante filme do mito Kong (Cárcel, 2013). O filme se apropria da crise, não apenas como contexto histórico, mas também para gerar empatia imediata com a trama. Na trama, o cineasta Carl Denham vai até a misteriosa Ilha da Caveira gravar seu próximo filme, levando com si a atriz Ann Darrow, que aceita o trabalho de imediato por ser uma das afetadas pela crise. Através deste contexto, além de seu apelo visual e primor técnico do *stop motion*, o filme gera uma imediata simpatia do público, que passa pelas mesmas dificuldades da personagem.

Já a criatura que dá nome ao filme, Kong, o gorila de aproximadamente 7 metros, era um ser muito mais trágico e digno de empatia do que poderia se esperar de um monstro, ele imediatamente se afeiçoa à atriz Ann Darrow e faz o que está ao seu alcance para protegê-la, e em seu trágico e climático final, quando cai do *Empire State*, abatido pelos aviões, Denham afirma que sua morte se deu não pelos aviões, mas sim “a bela que matou a fera”, fazendo uma alusão ao conto *A Bela e a Fera*. Os debates em torno do filme abrangem o medo da natureza inexplorada, do desconhecido, até mesmo do domínio que as mulheres têm sobre as mentes dos homens, mesmo os mais fortes, além de ter se tornado uma imensa influência na carreira de diversos profissionais da

indústria do cinema, como o animador Ray Harryhausen e o diretor Peter Jackson (que anos mais tarde, viria a dirigir um *remake* de King Kong).

Ainda em 1933, o filme ganhou uma sequência, *O Filho de Kong*, de Ernest B. Schoedsack, sendo um filme curto e de orçamento consideravelmente mais modesto (apenas 269.000 dólares, contra aproximadamente 675.000 de seu predecessor). A popularidade de Kong transgrediu barreiras nacionais e se popularizou no Japão, onde foi feito um filme em duas partes chamado *King Kong Appears in Edo* (1938), de Sôya Kumagai, usando a técnica de *suitmation* em vez do tradicional *stop motion*, por questões de orçamento. O filme hoje é considerado perdido, acredita-se que todas as cópias foram queimadas nos bombardeios nucleares ocorridos no fim da segunda guerra mundial (Fisher, 2017). Na década de 1960, porém, ele retornaria ao Japão, novamente usando *suitmation*, para as produções *King Kong vs Godzilla* (1962, Ishiro Honda), o primeiro encontro daqueles que são, muito provavelmente, os monstros gigantes mais populares do cinema. Em *A Fuga de King Kong* (1967, Ishiro Honda), Kong escapa de seu cativeiro e é apresentado a seu inimigo metálico, Mechani-Kong. Posteriormente, a convenção de usar uma contraparte robótica para um monstro gigante seria também aplicada ao Godzilla.

Após tantos anos sem outra produção americana, Kong ganhou um *remake* em 1976, *King Kong* que, sob a direção de John Guillermin, conta a história de um navio que parte para lugares desconhecidos em busca de petróleo, financiado por uma empresa petrolífera retratada como maligna, que exploraria a natureza de forma inconsequente para ganhos pessoais. A expedição, no entanto, se encontra com Kong, o gorila gigante, agora não animado, mas com uma roupa especial, como

foi feito no Japão. Foi inovador para seu tempo, porque deu à criatura expressões faciais. O filme passou por uma mudança de contextualização, isso se deve ao fato de que em 1973 havia se iniciado uma crise petrolífera. Assim, para se adequar a audiências modernas, além de outras mudanças, Kong, ao final do filme, escala o *World Trade Center*, ao invés do *Empire State*. Uma vez que, se *King Kong* em 1933 teve um grande apelo para sua audiência com uma crise contemporânea, os produtores optaram por repetir a fórmula.

Dez anos após o lançamento do *remake*, uma sequência intitulada *King Kong Lives* (1986), também de John Guillermin, foi produzida, e assim como no passado, a sequência usufruía de um orçamento bem reduzido (apenas 18 milhões de dólares, contra os 24 milhões do filme de 1976), além de todo o espaço de tempo entre os filmes ter prejudicado o interesse da audiência. Kong foi, então, deixado de lado sem um novo grande filme, por anos. Até que, em 2005, o cineasta Peter Jackson lançou sua versão de *King Kong*. Desta vez o monstro foi animado por impressionantes efeitos de CGI de última geração, com a ajuda da captura de movimentos de Andy Serkis, que já havia trabalhado com Peter Jackson na trilogia *Senhor dos Anéis* (2001 – 2003), fazendo também captura de movimento para o personagem Gollum. Jackson optou por homenagear o clássico voltando às origens, ambientando o filme na década de 1930, fazendo dele um filme de época e retomando o contexto em que se passava, com a crise econômica e seus antigos personagens.

Em 2017, foi lançado o filme *Kong: A Ilha da Caveira*, de Jordan Vogt-Roberts, sendo a maior versão do monstro desde *King Kong vs Godzilla* de 1962. Naquela versão de 1962, Kong tinha aproximadamente 45 metros, isso para poder enfrentar em pé de igualdade com o seu

rival Godzilla. Já na nova versão, ele tem aproximadamente 30 metros, porém é descrito como um jovem que ainda não atingiu seu tamanho adulto e novamente, para que pudesse enfrentar Godzilla, assim como no filme de 1962, agora que ambos fazem parte do mesmo universo cinematográfico. O Confronto ocorreu em 2021, no filme *Godzilla vs Kong*, de Adam Wingard, onde os monstros têm sua revanche, agora com uma produção hollywoodiana, efeitos em CGI e um orçamento de 155 milhões de dólares. *King Kong* segue sendo uma grande inspiração, e seu sucesso moldou o que se tornaria todo um gênero cinematográfico. A partir da década de 1950, outros filmes do gênero apareceriam nos EUA.

Em 1953, baseado no conto *The Fog Horn* (1951) de Ray Bradbury, o diretor Eugène Lourié, com a ajuda do animador Ray Harryhausen, lançou o filme *O Monstro do Mar*. O filme se tornou muito influente no gênero e Ray Harryhausen se consolidou como um dos melhores animadores de *stop motion* para efeitos cinematográficos de sua época. Desde então, o gênero se consolidaria ao longo da década de 1950, com filmes como *20.000 Léguas Submarinas* (1954), de Richard Fleicher, *Tarântula* (1955), de Jack Arnold, *The Deadly Mantis* (1957), de Nathan Juran, *A Ameaça vem do Polo* (1957), de Fred F. Sears, *O Monstro Submarino* (1959), de Eugène Lourié e Douglas Hickox e vários outros títulos ao longo dos anos.

Apesar do *stop motion* ser, nessa época, o estilo predominante de animação do gênero, vários filmes passaram a usar de efeitos criativos para trazer seus monstros para as telas com orçamentos menores. *Tarântula*, por exemplo, em usava uma tarântula real e a colocava por sobreposição no filme durante a pós-produção. Outros filmes como

The Deadly Mantis e *A Ameaça vem do Polo* usaram modelos reais de seus monstros. Porém, não foi apenas nos EUA que o gênero passou a fazer um grande sucesso e gerar obras icônicas, nesta época o Japão também trabalhava fazendo uma de suas maiores franquias.

Gojira (ou Godzilla), a Bomba Atômica e o Subgênero Japonês dos *Kaijus*

O poder atômico era uma novidade e uma memória recente ainda muito traumática na década de 1950. No documentário *The Decision to Drop The Bomb* (1965), de Fred Freed & Len Giovannitti, o diretor do projeto Manhattan, Robert Oppenheimer, descreve a sua reação ao primeiro teste bem-sucedido da bomba atômica:

Sabíamos que o mundo não seria mais o mesmo. Algumas pessoas riram, algumas pessoas choraram, a maioria ficou em silêncio. Eu me lembrei de algumas linhas do texto sagrado hindu Bhagavad-Gita. Vishnu tentava convencer o príncipe de que ele deveria cumprir o seu dever, e para impressioná-lo, assume sua forma com múltiplos braços, e diz: ‘Agora eu me tornei a morte, a destruidora de mundos’. Suponho que todos nós pensávamos assim, de uma forma ou de outra. (Periscope, 2021)

O Japão, na década de 1950, passava por sentimentos conflitantes, apesar de estar se recuperando economicamente com surpreendente rapidez desde o final da Segunda Guerra Mundial. A bomba atômica não poderia ser representada em nenhuma forma de mídia, pois com a reaproximação dos EUA e sua ocupação no Japão, que durou até 1951, críticas ao governo estadunidense eram censuradas (Melo & Cordaro, 2016). Com o fim da ocupação, viriam a se juntar três dos nomes mais importantes da história do gênero de monstros gigantes no Japão: o

diretor Ishiro Honda, o compositor Akira Ifukube e o diretor de efeitos visuais Eiji Tsuburaya. O trio seria responsável pelo enorme sucesso de *Gojira* (1954), até hoje um ícone cultural de fama mundial.

Apesar do filme ter inspirações do cinema estadunidense, como *O Monstro do Mar* e *King Kong*, *Gojira* (ou *Godzilla*, como se tornaria conhecido no ocidente) se diferenciava por sua carga política e forte discurso antiatômico. Nessa película, o monstro Gojira é uma criatura colossal, de aproximadamente 50 metros, que absorve a radiação de testes nucleares e desperta de seu longo sono, emergindo do mar e atacando o Japão. O filme deu origem ao gênero *Kaiju*, filmes japoneses de monstros gigantes (Manz, 2013), que tem suas peculiaridades em relação aos filmes americanos. A mais importante dentre elas era de que filmes americanos eram muito mais voltados para formas de superar dificuldades e derrotar os monstros, já em *Gojira*, o monstro surge por culpa da humanidade, torna-se quase indestrutível e sua derrota ao final do filme é também uma derrota para a humanidade, uma vez que ele só pode ser vencido com a criação de arma ainda mais poderosa que a bomba atômica, denominada *Oxygen Destroyer*, que não era motivo algum de orgulho para os japoneses. O monstro do filme tinha seu nome de uma mistura das palavras *Gorira* (Gorila) com *Kujira* (Baleia), e seu design era uma mistura de conceitos aplicados aos dinossauros em sua época. Seu poder de absorver radiação e mesmo de usá-la como arma (uma vez que conseguia soltar um raio atômico de sua boca), somava-se a uma violência sem propósito e fazia dele um avatar da bomba, um ser vivo capaz de causar a mesma destruição que, 9 anos antes, havia destruído duas cidades.

Mesmo com a derrota do monstro, o filme termina dizendo: “se continuarmos conduzindo testes nucleares, é possível que um outro Gojira possa aparecer em algum lugar do mundo, outra vez”. O impacto da mensagem estava em reconhecer a culpa da humanidade pela destruição causada pelo monstro, além de reconhecer a gravidade de se desenvolver uma outra arma para destruir o monstro, com seu inventor constantemente preocupado com o que fariam com esta arma se a descobrissem. O sucesso do filme foi tanto que teve um corte feito pelos estadunidenses para distribuição nos EUA. Nessa versão, intitulada *Godzilla: King of the Monsters!* (1956) de Ishiro Honda e Terry O. Morse, além de receber seu nome americano, Godzilla, o filme sofre o acréscimo de uma personagem estadunidense, um repórter chamado Steve Martin, que presencia o ataque. Nos anos seguintes, o cinema de *kaijus* seria um gênero muito presente na cultura japonesa. Na época, em plena ascensão econômica do Japão pós-guerra e com o constante desenvolvimento de novas tecnologias, o filme servia também como um alerta, ao indicar que avanço tecnológico desenfreado levou a humanidade para a destruição em massa.

A técnica usada para animar *Gojira* e os outros *kaijus* nos anos seguintes era a *suitmation*, uma fantasia desenvolvida para que fosse possível um ser humano dar vida às criaturas fictícias, e a destruição de cenário era feita através de maquetes realistas. A técnica era consideravelmente mais barata que o *stop motion*, que o cinema japonês não seria capaz de financiar, mas se tornou parte do que faz dos filmes icônicos, uma vez que Eiji Tsubaraya mais tarde viria a trabalhar em franquias de séries, como *Ultra Q* (1966) e *Ultraman* (1966). Além disso, a técnica seria utilizada também no ocidente com o *remake* de *King Kong* de 1976.

A franquia *Godzilla* ao todo já contém mais de 30 filmes, sendo parte deles americanos, e o kaiju já enfrentou diversos outros monstros em seus filmes como *Mothra*, *King Gidorah*, *Mecha Godzilla*, *Space Godzilla* e mesmo *King Kong*, além de ter tido um filho, como é mostrado em *O Filho de Godzilla* (1967), de Jun Fukuda, e ter inspirado concorrência, como *Gamera, the Gaint Monster* (1965), de Noriaki Yuasa, sendo que essa última se tornou uma franquia que até hoje, acumula um total de doze lançamentos no cinema.

Como era de se esperar, a pressão mercadológica para o lançamento constante de novos filmes afetou bastante a proposta original, o filme uma vez sério e denso com discurso antiatômico vinha se tornando por vezes mais infantil, retomando o tom mais sério na década de 1980. O monstro também se tornou inconstante em suas diversas produções, por vezes sendo a força antagônica da humanidade, em outras sendo quase um anti-herói, um ser que protege a humanidade ao desafiar outros monstros que, por sua vez, são a real ameaça.

O primeiro *Godzilla* feito inteiramente nos EUA foi produzido apenas em 1998, dirigido por Roland Emmerich. O filme contava com um *Godzilla* completamente diferente do que o público estava acostumado na época, além de ser o primeiro produzido em CGI no lugar da tradicional técnica de *suitmation*, o monstro agora tinha um *design* completamente diferente do que era o habitual, apesar de manter o aspecto de dinossauro, e ele era bem mais vulnerável. Logo depois disso, a franquia voltou para o Japão. Anos mais tarde ele viria a retornar para os EUA, na franquia cinematográfica que dura até a atualidade, tendo tido seu primeiro filme em 2014, intitulado também apenas *Godzilla*, de Garreth Edwards, uma sequência em 2019, intitulada *Godzilla 2:*

O Rei dos Monstros, dirigida por Michael Dougherty, seguido do seu reencontro com Kong em *Godzilla vs Kong* (2021), de Adam Wingard.

Tendo em consideração que o filme de 2014 havia sido lucrativo, a produtora original de *Godzilla*, a Toho, decide trazer o monstro para casa, no que é até hoje, o último filme japonês dele, intitulado *Shin Godzilla* (2016), de Hideaki Anno e Shinji Higuchi, foi o primeiro *Godzilla* japonês a usar CGI, e diferente da versão estadunidense mais recente, onde *Godzilla* era anti-herói, agora retornaria a ser a força antagônica quase invencível que era no original. Mas esta não foi a única semelhança com o clássico de 1954, uma vez que, novamente, o Japão usou o *Godzilla* como uma forma de representar um evento real e trágico.

Em 2011, o Japão, nação que notoriamente lida com catástrofes naturais como terremotos e tsunamis, sofreu um desastre ambiental: um maremoto de magnitude 8.7 provocou um tsunami, que atingiu uma usina nuclear em Fukushima, causando o derretimento de 3 dos seus 6 reatores, gerando novamente um desastre radioativo. É então que *Shin Godzilla* surge como uma maneira de expressar os medos contemporâneos de seus realizadores e boa parte da população, isso porque o filme mostra também toda a política em torno do ataque, a burocracia e a ineficiência do Japão de lidar com desastres imprevistos. O filme retrata, por exemplo, inundações consequentes do monstro emergindo da água e subindo para a terra firme, além de uma cena em que o raio atômico de *Godzilla* incinerava toda uma região com seu poder radioativo. Desta forma, *Shin Godzilla* fez algo bem próximo ao que *Godzilla* havia feito em 1954, deu forma a um monstro que representasse os anseios da população de sua época, ambas envolvendo o perigo radioativo, mas agora envolvendo também desastres ambientais e fatores políticos.

Monstros Gigantes do Cinema Contemporâneo e a Reinvenção do Gênero

No ano de 1993 foi lançado o primeiro filme da franquia *Jurassic Park*, de Steven Spielberg, baseado no livro homônimo de Michael Crichton, onde seres humanos descobriam uma maneira de, através da ciência genética, reconstituir dinossauros. Para fins lucrativos e pelo fascínio do financiador milionário do projeto, foi decidido que os animais seriam a principal atração de um parque temático. O filme, desta forma, debate os limites éticos do avanço desenfreado da ciência genética pelo ser humano, um “complexo de Deus”, onde seriam reconstituídas estas criaturas, separadas dos humanos por milênios de diferença, e os humanos, mesmo cientes de seu tamanho e do quão perigosas são, assumem serem capazes de mantê-los em cativeiro e controlar quando e como poderiam se reproduzir.

A franquia se expandiu para além do filme original, tendo hoje diversos outros derivados e sequências, em uma delas, o *Jurassic World* (2015, Colin Trevorrow), o tema de seres humanos ultrapassando barreiras científicas sem se importar com as implicações éticas ou mesmo os riscos retorna, quando decidem produzir uma criatura geneticamente modificada a fim de impressionar clientes e conseguir mais lucros. A criatura, porém, projetada para ser extremamente inteligente e habilidosa, consegue de fugir de seu cativeiro. A temática dos filmes -reincidência dos mesmos erros sendo cometidos por humanos-, não deixa de ser convincente e atual, afinal, “a reação mais comum da mente humana a uma conquista não é satisfação, e sim o anseio por mais” (Harari, 2015, p. 24). Dentro deste raciocínio, se antes bastava

para os humanos reconstituir os dinossauros (mesmo com péssimas consequências), anos depois, faria sentido que a progressão natural da conquista seria passar a manipulá-los geneticamente para que pudessem ser criaturas novas, modificadas e melhoradas. Novamente, o cinema usaria criaturas gigantes para expressar nossos medos contemporâneos, agora com um teor de ficção científica, trazendo criaturas separadas de nós por milhares de anos, com as quais nós, portanto, não estaríamos preparados para lidar

Além de seu sucesso na abordagem temática, a franquia demonstrou desde seu início ser muito bem-sucedida no uso de efeitos visuais em CGI, desenvolvendo um dos efeitos mais impressionantes de sua época, talvez até para os padrões atuais. Curiosamente, foi cogitado o uso de efeitos em *stop motion* para o filme, utilizados por bastante tempo na produção, tendo ainda alguns vídeos preservados de cenas testando os efeitos com bonecos disponíveis para quem quiser ver na *internet*. Porém, com a comprovação de que os efeitos em CGI poderiam gerar excelentes resultados, o filme adotou esta nova técnica, tornando-o até hoje um marco na indústria, lembrado como um dos efeitos de CGI mais impactante em um filme, deixando para trás e era do *stop motion*.

Apesar da fórmula de filmes representando ameaças colossais e destruições em grande escala continuarem sendo produzidas, outros filmes surgiram aplicando grandes criaturas em diferentes fórmulas e contextos. O filme *Meu Monstro de Estimação* (2007), de Jay Russell, por exemplo, conta a de forma fantasiosa a origem do monstro do lago Ness, na Escócia, devido a uma famosa lenda de que o lago era lar de uma grande criatura desconhecida. Já *O Caçador de Troll* (2010), de André Overdal, é um filme norueguês em formato de falso documentário, que

mostra um grupo de estudantes que descobre um caçador de trolls na vida real, pago pelo governo da Noruega para eliminá-los em segredo. *Colossal* (2017), de Nacho Vigalondo, mostra uma mulher insegura que de alguma forma, tem uma relação com a aparição de uma criatura enorme em Seul, na Coreia do Sul. *Sete Minutos Depois da Meia-Noite* (2016) de Juan Antonio Bayona, acompanha a história de um garoto cuja mãe sofre de câncer, e um monstro gigante (que na verdade era uma grande árvore próxima a casa do garoto) decide que irá contá-lo três histórias, sendo que o garoto deverá contar para ele uma quarta.

Assim, o uso de monstros no cinema ficou mais variado, assumindo diferentes significados. Eles poderiam, por exemplo, assumir papéis dóceis, como em *Meu Monstro de Estimação*, já as criaturas de *Colossal*, apesar de gigantes, são demonstradas como reflexo de pessoas específicas, deixando a critério da protagonista se equilibrar emocionalmente para não causar uma grande destruição, tanto interna quanto literal para a cidade de Seul, onde surge o monstro. Em *Sete minutos Depois da Meia-Noite*, é possível se argumentar que o real monstro do filme é o câncer, não a grande criatura da árvore, uma vez que esta se prova com boas intenções.

Além destes, diversos outros filmes com seres gigantes foram produzidos nos últimos anos, nos mais diversos gêneros, filmes como *O Nevoeiro* (2007), de Frank Darabont, *Monstros vs Alienígenas* (2009), de Conrad Vernon e Rob Letterman, *Rampage: Destruição Total* (2018), de Brad Peyton, *Ameaça Profunda* (2020), de William Eubank e diversos outros. Ainda assim, há um filme que merece destaque por sua curiosa inspiração: *Cloverfield – Monstro* (2008), de Matt Reeves. Buscando fazer algo similar ao que *Godzilla* havia feito em 1954, o produtor J. J. Abrams e

o diretor Matt Reeves fizeram o filme *Cloverfield – Monstro* sobre um evento trágico e real, no caso, o atentado terrorista ocorrido no *World Trade Center*, no dia 11 de setembro de 2001.

No filme, um grupo de amigos em Nova York está comemorando a despedida de um deles, que se mudaria de país devido a uma promoção, quando um monstro gigante começa a atacar a cidade. O filme faz uso do estilo *found footage*, que simula gravações (geralmente amadoras) encontradas após os acontecimentos retratados no filme. Através deste estilo, o filme intencionalmente simula as mais diversas gravações amadoras do atentado terrorista, além disso, diferente do que era comum nos filmes estadunidenses do gênero, o monstro não apresentava nenhuma fraqueza conhecida nem era derrotado, desta forma, assim como foi o atentado, tanto o governo quanto aqueles que presenciavam os acontecimentos de perto não foram capazes de impedi-lo. Tal estrutura narrativa era bem mais comum nos filmes de *kaiju* japoneses.

Esta influência é assumida pelo produtor e criador da franquia, J. J. Abrams, em um depoimento durante a Comic-con de 2007 (IFCvideo, 2007), onde diz que teve a ideia em uma viagem para o Japão, pois enquanto estava no país para divulgar seu mais recente filme, *Missão Impossível 3* (2006), viu diversos bonecos do monstro Godzilla. Vendo a força do ícone cultural, achou que era uma boa hora para que os EUA tivessem seu próprio monstro, um que fosse menos “adorável” do que o King Kong, de acordo com ele.

Assim, pode-se dizer que, até certo ponto, pelo menos no que diz respeito a intenção artística, *Cloverfield* nasceu com a intenção de ser um *Godzilla* estadunidense, ou pelo menos, ser para os estadunidenses aquilo que o filme de 1954 havia sido para os japoneses: um monstruoso

avatar de um dos maiores desastres da história recente de sua nação. Apesar de ter gerado uma franquia, *Cloverfield* abandonou os monstros gigantes em seus até então dois filmes subsequentes: *Rua Cloverfield, 10* (2016), de Dan Trachtenberg e *O Paradoxo Cloverfield* (2018), de Julius Onah.

Considerações até o Momento

Pelo que pudemos verificar até aqui, neste início dos estudos sobre a presença de monstros gigantes na cinematografia mundial, vislumbramos que eles têm uma importância significativa na história das culturas humanas e suas mais diversas narrativas, nos mais diversos lugares do mundo. Nas telas dos cinemas, além de participarem dos avanços tecnológicos da indústria, geraram também ícones culturais de grande importância, debates à cerca de assuntos como humanidade contra a natureza, o conceito de monstruosidade, desastres ambientais e limites da ética humana.

Seus tamanhos, apesar de serem muitas vezes tomados como capricho técnico para mero entretenimento do público, representavam muito bem os riscos, dores e aflições de seus idealizadores, e mesmo que sejam diversas vezes como uma forma de diversão contida e despretensiosa em seus filmes, com seus espetáculos visuais e destruições em grande escala, os ícones culturais que são estas criaturas se mantêm relevante até a atualidade, mesmo décadas após a criação dos mais famosos.

Em meio a crises econômicas, bombas, atentados terroristas e outros medos da humanidade, torna-se claro que as histórias por trás dos monstros, mesmo que pareçam banais, são extremamente ricas e repletas de marcantes acontecimentos. O fato de existirem até o momento, é

porque este subgênero ainda pode representar os medos da sociedade. Em diversos lugares do mundo, as nações ainda têm seus próprios monstros gigantes para enfrentar.

Referências

- Cárcel, J. A. R. (2013, June). The Cry of King Kong: Crisis and Male Fear of the other, of the Woman. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(11), 276-285. http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_3_No_11_June_2013/30.pdf
- Fisher, K. (2017, 10 May). Uncharted Cinema: The story of Japan's lost King Kong films. *Diabolique Magazine*. <https://diaboliquemagazine.com/uncharted-cinema-japans-lost-king-kong-films/>
- IFCvideo. (2007, julho 27). *J. J. Abrams on Cloverfield* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yc99ppTHgUw>
- Lovecraft, H. P. (2019). *O Chamado de Ctulhu*. Editora Principis.
- Manz, N. (2013). *Metáforas Políticas no Gênero Tokusatsu: A metamorfose dos signos na mídia japonesa* [Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo].
- Melo, M. T. R., & Cordaro, M. N. H. (2016). As reminiscências da guerra no mangá e no animê. *Revista Anagrama*, 2(10), 1-16. <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/118021>
- Melville, H. (2019). *Moby Dick*. Editora 34.

Mittell, J. (2004). *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. Routledge.

Periscope. (2021, abril 18). “*THE DECISION TO DROP THE BOMB*” 1965 DOCUMENTARY w/ CHET HUNTLEY HIROSHIMA ATOMIC BOMB 90984 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VvsiSpfd5XY&feature=youtu.be>

ARTE E ESTÉTICA AUDIOVISUAL: O GROTESCO NAS WEBSÉRIES

Regilene Sarzi Ribeiro¹
Ana Carolina Severino Guelfi²

A presente comunicação busca investigar as modelagens assumidas pelo grotesco na estética audiovisual contemporânea, a partir do estudo das webséries *Llamas with Hats* (2009-2015), de Jason Steele; *La Frecuencia Kirlian* (2017-2020), de Cristian Ponce e Pedro Saieg e *Interface* (2017 -), de u m a m i (Justin Tomchuk). Nessas três produções audiovisuais constatamos as características que delineiam o grotesco, de acordo com a conceituação elaborada por Wolfgang Kayser (1906-1960), em seu livro *O grotesco: configuração na pintura e na literatura* (2013). Além de apresentar o

-
1. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Docente permanente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia e dos cursos de graduação em Artes Visuais e RTVI da FAAC UNESP, Bauru.
regilene.sarzi@unesp.br
 2. Graduanda do 5º ano de Artes Visuais – Bacharelado da FAAC UNESP, Bauru, membro do labIMAGEM e bolsista PIBIC da UNESP.
ana.guelfi@unesp.br

formato websérie e o grotesco como elementos comuns e agregadores, a seleção e posterior estudo das três webséries também pautou o fato de que são animações digitais produzidas dentro de um recorte proposto que abrange o período a partir do ano de 2010 até atualidade, visando assim, relacionar a cultura digital à luz da categoria do grotesco de Kayser.

A pesquisa qualitativa, de caráter exploratório-descritiva, surge das seguintes questões: será o grotesco capaz de nos oferecer ferramentas para compreender como se dá a experiência estética em ambientes digitais, os quais, por sua vez, afetam a estrutura da criação artística audiovisual, em interface com a comunicação e a mídia? Caso sim, como ele se configura frente a esses processos? Para tanto, lançamos mão dos seguintes instrumentos metodológicos: o levantamento bibliográfico, coleta de dados primários e secundários e material iconográfico e videográfico que serão as fontes para análise das webséries. É apresentada uma breve revisão sobre o grotesco nos autores Victor Hugo (1827), Sodré e Paiva (2002) e Kayser (1957), sendo que este último foi aplicado como base para investigar as referidas webséries e descrevê-las como um fenômeno artístico audiovisual grotesco inserido na cultura digital contemporânea. A partir do pensamento e desenvolvimento teórico de autores como Flusser (1983), Benjamin (1935), Machado (2000, 2010), Lucena Jr. (2005), Sánchez Vázquez (1992) deslocamos o termo para o domínio das tecno-imagens, a fim de compreender de que forma o fenômeno grotesco se desdobra para os nossos dias.

Um Breve Histórico do Grotesco

Em seu livro *O grotesco: configuração na pintura e na literatura*, com a primeira edição publicada em 1957, Wolfgang Kayser, filólogo e

erudito literário alemão, investiga a natureza do grotesco a partir da sua presença nas artes visuais e na literatura europeias, desde o período final do Renascimento - o qual considera seu marco inicial -, alcançando ao fim, o século XX, contemporâneo ao autor. Segundo Kayser, o grotesco contém em si o hostil e o absurdo, atravessando sensações contraditórias como o medo, o horror, a repulsa, alcançando o riso desprezível, ou até mesmo cruel. O seu caráter *non-sense* pode ser provocado pela mistura de domínios, abolição da estática (mutação e movimento), perda da identidade, distorção das proporções e aniquilamento de toda ordem, seja ela espacial, temporal ou formal.

Baseando-se em sua ampla perspectiva histórica e conhecimento linguístico, Kayser nos oferece uma definição do termo, delineando suas características essenciais:

O grotesco é uma estrutura. Poderíamos designar a sua natureza com uma expressão, que já se nos insinuou com bastante frequência: o grotesco é o mundo alheado (tornado estranho). [...] Para pertencer a ele, é preciso que aquilo que nos era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro. Foi pois, o nosso mundo que se transformou. O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco. [...] O horror nos assalta, e com tanta força, porque é precisamente o nosso mundo cuja segurança se nos mostra como aparência. [...] No caso do grotesco não se trata de medo da morte, porém de angústia de viver. Faz parte da estrutura do grotesco que as categorias de nossa orientação no mundo falhem. (2013, p. 159)

No entanto, antes que o grotesco e seus efeitos fossem reconhecidos pelo campo da Estética, um percurso histórico e conceitual foi trilhado. Segundo Kayser (2013, pp. 17-18) o termo “grotesco” tem sua origem etimológica na palavra italiana *grotta* - que corresponde à “gruta” no português - e que, por sua vez, designava os monumentos da Roma antiga,

descobertos durante escavações no período do Renascimento, dos quais temos na *Domus Aurea*, construída para o imperador Nero (37-68), o mais célebre exemplo. Isso não quer dizer, contudo, que não possamos depreender a experiência do grotesco em outros momentos históricos anteriores, mas sim que o autor identifica seu marco inicial quando o fenômeno passa a ser nomeado, ainda que não possua o sentido figurado pelo qual o conhecemos atualmente. Do termo italiano se desenvolve a designação *la grottesca*, ou ainda, *grottesco*, para indicar os ornamentos encontrados nessas ruínas, ricos em figuras híbridas entre linhas entrelaçadas, flores, frutos e animais. Estes sítios arqueológicos foram amplamente frequentados por artistas renascentistas com o propósito de desenvolver estudos inspirados na sua ornamentação, contribuindo assim, para a disseminação das imagens e elementos que compunham os afrescos romanos - entre eles, Domenico Ghirlandaio (1448-1494), Pinturicchio (1454-1513), Filippino Lippi (1457-1504), Rafael (1483-1520), Giovanni da Udine (1487-1561).

Ainda em Roma, a ornamentica grotesca já fora condenada por pelo arquiteto Vitrúvio (Kayser, 2013), devido ao fato de sua estrutura ser composta pela combinação de elementos de modo considerado “antinatural”. A mistura dos domínios nos grotescos, por detrás de sua faceta lúdica e fantasiosa, escapava às ordens naturais que regem o nosso mundo, abrigando algo de angustiante e sinistro.

Conforme se difunde e cruza as fronteiras italianas, o grottesco irá se desenvolver nos campos do desenho, da pintura, da gravura, da tapeçaria, da escultura, sendo definido como arte ornamental de cunho fantasioso. Tal circunstância é reforçada no século XVI, com o surgimento de uma outra denominação para a ornamentação grotesca: *sogni dei pittori*.

Aqui fica destacado que, desde a sua gênese, o grotesco compõe um domínio em que qualquer tentativa de ordenação é vencida pelo seu caráter imaginário, participando assim, de mundo diferente, ainda que seus elementos possam nos soar familiares.

Figura 1

Domus Aurea: sala de Heitor e Andrômaca, séc. I d.C. Afresco. Roma (Itália)



Nota. Arquivo fotográfico do Parco archeologico del Colosseo, adaptado de

Figura 2

Pilastra decorada em estilo grotesco na capela Carafa, Filippino Lippi, 1489-1493. Afresco. Roma (Itália)



(“La riscoperta delle grottesche”, s.d.)

Paralelamente à sua disseminação pelo território europeu, o grotesco passa a adquirir um sentido figurado. Com a mistura dos reinos vegetal, animal e humano, o monstruoso surge como característica do grotesco, assim como o desproporcional e o desordenado. Por outro lado, a partir do século XVII, o adjetivo *grotesque* tem seu sentido alargado. A presença do termo em dicionários (Kayser, 2013) o revela como sinônimo de ridículo, cômico, mas principalmente, burlesco, sofrendo um processo, considerado por Kayser, esterilizante, já que

a palavra parece perder seu caráter temeroso. Devido à herança desse período, o grotesco se divide em duas vertentes: a fantástica, ligada ao sinistro e ao lúdico; e a satírica, ligada ao escárnio e ao riso.

Figura 3

Balli di sfessania, Jacques Callot, c. 1622, gravura. MET Museum



Callot (1622)

Figura 4

Dulle Griet, Pieter Brueghel, o Velho, 1561. Óleo s/ tela. Museu Mayer van den Bergh



Bruegel (1561)

Com a ampliação do termo, há, por parte de eruditos, “a tentativa de dar contornos definidos ao conceito de grotesco, enquanto categoria estética” (Kayser, 2013, p. 30), motivados pela insuficiência de outras categorias em abranger a contradição e a angústia suscitadas por certas obras artísticas e literárias, que por sua vez, possuíam estruturas que escapavam à ideia “da arte como reprodução da bela natureza, ou seja, sua elevação idealizante” (Kayser, 2013, p. 30). Entre elas, podemos indicar as reflexões que se desenvolveram durante o século XVIII acerca da caricatura; sobre as pinturas de Pieter Brueghel, o Velho (1525/1530-1569); ou ainda, sobre o caráter “quimérico” da *commedia dell’arte*, tão bem ilustrado por Jacques Callot (1592-1635).

É durante o Romantismo, contudo, que o caráter sinistro do grotesco será aguçado e explorado em profusão. Seu programa, com forte apelo às paixões e aos sentidos, toma como cerne o sujeito, dando vazão à subjetividade, ao fantástico e à imaginação, ao tempo que procura romper com o racionalismo iluminista e com a estética neoclássica e seus princípios de ordem, equilíbrio e objetividade, numa tentativa de retorno idealizado à natureza humana primária. Agregados à imagem desse sujeito moderno cindido, os opostos passam a ser valorizados. Devido a isso, a temática da sombra e do duplo se traduzem como metáforas para sua crise de identidade.

A variante do grotesco romântico assume, portanto, contornos existenciais, trazendo à tona a angústia perante o desconhecido, às forças ocultas e estranhas que, independentemente da vontade do homem, irrompem em sua realidade. Artistas como Johan Heinrich Füssli (1741-1825), Francisco de Goya e Lucientes (1748-1828), E. T. A. Hoffmann (1776-1822), o movimento *Sturm und Drunge*, e mais tardiamente já no século XIX, Edgar Allan Poe (1809-1849), souberam elaborar, de forma assombrosa, suas cenas em consonância com a atmosfera desse período.

Por sua vez, Victor Hugo (1802-1885), outra figura expoente desse cenário e autor do célebre *Notre-Dame de Paris* (1831), faz em seu *Prefácio à Cromwell* (1827) a defesa do drama romântico, concebendo assim, a primeira relevante teoria sobre o grotesco, legitimando-o enquanto categoria estética. Hugo rompe com os preceitos classicistas que ditavam a lei das três unidades dramáticas, herdadas de Aristóteles, e a pureza dos gêneros literários, que, numa conjuntura maior, se traduz numa atitude subversiva em relação ao cânone clássico e seus defensores. O autor alega, “tudo na criação não é humanamente belo,

o feio existe ao lado do belo, o disforme perto do gracioso, o grotesco no reverso do sublime, o mal com o bem, a sombra com a luz” (Hugo, 2002, p. 26). Assim, a ambivalência presente no mundo também deveria estar presente na dramaturgia, se orientando pelos contrastes, causando a sensação de mundo invertido, fora dos eixos (Kayser, 2013) - como já fora feito por Shakespeare (1564-1616), por exemplo. Nessa perspectiva antagonista, Hugo faz a defesa do grotesco como meio de contraste ao sublime e da união entre esses dois pólos, surge o dito homem moderno, assim como a arte de seu tempo.

Figura 5

The Nightmare, Johan Heinrich Füssli, 1781. Óleo s/ tela.
Detroit Institute of Arts (EUA)



Fuseli (1781)

Figura 6

The Sleep of Reason Produces Monsters, Francisco de Goya e Lucientes, 1797-1799. Gravura.
Museu Nacional del Prado (Espanha)



Goya y Lucientes, F. de. (1797-1799)

Nas artes visuais do século XX, o grotesco também foi um solo nutritivo à produção das vanguardas em sua tendência anticlássica. Identificamos sua presença especialmente nos movimentos expressionista

e surrealista, devido aos seus programas serem marcados, cada um em sua singularidade, à oposição deliberada a qualquer imagem racionalista do mundo, sob os efeitos da I Guerra Mundial. Destacamos aqui, James Ensor (1860-1949), o famoso pintor de máscaras; De Chirico (1888-1978) e a estranheza frente a heterogeneidade de suas paisagens habitadas por manequins; Max Ernst (1891-1976), que espregueia em nos tirar o chão sob os pés através de cores vivas e brilhantes, e formas que relembram a herança ornamental do grotesco. Podemos evocar ainda, Francis Bacon (1909-1992) e seus espaços pictóricos cúbicos que mais se parecem com gaiolas, encerrando figuras sombrias e perturbadoras.

No grotesco, verdades subterrâneas e obscuras nos são escancaradas sarcasticamente, é “algo que ameaça continuamente qualquer representação (escrita, visual) ou comportamento marcado pela excessiva idealização. Pelo ridículo ou pela estranheza, pode fazer descer ao chão tudo aquilo que a ideia eleva alto demais” (Sodré, 2002, p. 36). Ele se revela estar intimamente relacionado ao sentimento de angústia e desnorreamento, como se mirássemos um abismo, em concordância com Jacob Guinsburg (1921-2018), tradutor da edição publicada em 2013 do livro de Kayser:

a criação artística tem encontrado nele [no grotesco] uma das formas mais expressivas das tendências do espírito contemporâneo, dos problemas que o assaltam e das significações que suas linguagens pretendem transmitir. Para as moldagens do grotesco, parecem haver convergido as angústias e as contradições de uma época que se vivencia e se concebe como a de um apocalipse absurdo. Tal confluência o converteu numa categoria estética exponencial da modernidade. (p. 156)

Sendo uma categoria estética, o grotesco como estrutura aponta “para os três domínios, o processo criativo [a criação], a obra [e sua estrutura]

e a sua recepção [os efeitos da obra no espectador], é significativo e corresponde às coisas, indicando que o conceito encerra o instrumento necessário a uma noção estética fundamental” (Kayser, 2013, p. 156). Os mecanismos capazes de suscitar a experiência de *mundo alheado*, característica do grotesco, são atualizados conforme nossas próprias angústias também o são, ainda que motivos, formas e temas possam se repetir no decorrer da História. Sodré e Paiva (2002, p. 19) identificam o grotesco como uma *constante supratemporal*. O compreender a partir da experiência audiovisual inserida no ambiente digital nos permite investigar suas modelagens e sua participação na vida contemporânea.

Webséries de Animação sob a Ótica das Tecno-Imagens

No século XIX, o advento da fotografia, que tem como pioneiros Joseph Nicéphore Niépce (1755-1833) e Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851), inaugurou o universo das imagens técnicas, ou seja, imagens produzidas por *aparelhos* (Flusser, 1985). Para Arlindo Machado,

a fotografia retirou da cena pictórica o último gesto artesanal, representado pela mão do homem, abrindo a possibilidade de uma produção inteiramente automática e tecnológica da imagem, dando nascimento, portanto, a uma imagem da qual a intervenção do homem pode ser excluída. (1997, p. 169)

Se antes, as imagens ditas “tradicionais” eram codificadas numa relação objeto - sujeito - imagem; a partir do século XIX são os aparelhos - dispositivos que produzem, manipulam e armazenam símbolos - os agentes responsáveis pela codificação das imagens. É no interior dos aparelhos, através do mecanismo de *input* e *output*, que ocorre o processo codificador, o camuflando até mesmo para aquele que o opera;

daí o conceito desenvolvido por Flusser de *caixa-preta*. Esta imagem técnica surge como resultado direto da iconografia renascentista do *Quattrocento*, fundamentada nos princípios da racionalidade, objetividade, da reprodução mimética da natureza (o que é visível) e da construção matemática imagética a partir de recursos tecnológicos, como a câmera obscura e a perspectiva monocular (Machado, 1997).

Conforme avançam os processos de automação e mecanização no decorrer do século XX, este marcado pela revolução tecnocientífica-informacional, observamos a eclosão de novos mercados no setor cultural, com destaque ao audiovisual que é inaugurado pelo cinema, avançando depois para o vídeo e a televisão. Entre esses segmentos, também está a animação, que, derivada do termo *animare* (“dar vida a”), é caracterizada por gerar ilusão de movimento a partir de objetos inanimados. Ainda que possamos encontrar na história da arte diversos exemplos do desejo do homem em sugerir movimento, a técnica da animação *stricto sensu* só seria possível durante o século XX, através dos dispositivos tecnológicos que possibilitaram capturar, manipular e projetar imagens em sucessão, aliados à comunhão da sintaxe visual do desenho, da pintura, da fotografia e do cinema (Lucena Jr., 2005).

Os formatos e linguagens audiovisuais teriam na reprodutibilidade técnica condição imprescindível para sua produção e difusão (Benjamin, 1985), indicando assim, um processo ao qual Benjamin identifica como “refuncionalização da arte” (1985, p. 53), no qual as imagens, como hoje podemos atestar com firmeza, devido à uma lógica de consumo, são produzidas visando sua exteriorização à um grande número de pessoas, numa circulação acelerada.

A aproximação entre o domínio estético-artístico e o domínio econômico-tecnológico se intensifica ao ponto de desencadear a transição, entre os anos 1980 e 1990, para um modelo global de economia capitalista pautada na informação e no conhecimento, esta

composta por setores de alta e média-alta intensidade tecnológica, como os componentes computacionais, os *softwares*, os dispositivos digitais de tecnologia móvel, como os *smartphones*, a computação em nuvem, a Internet das coisas, a inteligência artificial, os serviços de conteúdos em pesquisa, desenvolvimento, educação, comunicação, arte, entretenimento e cultura”. (Alves, 2019, p. 132)

Segundo Castells (1942), esse sistema de comunicações mediado através de computadores e dispositivos digitais é essencialmente multimídia, “caracterizado pela integração de diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo” (Castells, 1999, p. 450). Através da Web 2.0, termo cunhado para designar a segunda geração da *World Wide Web*, o que observamos é uma profusão dessa característica, acentuada pelo fato de que “usuários, ou engajados digitais, produzem, distribuem e consomem cerca de 75% de todo o conteúdo digital global” (Alves, 2019, p. 135), culminando assim, num processo que Alves designa como “digitalização do simbólico”.

A animação será, portanto, absorvida por esse ambiente, que agirá como um facilitador para o processo de produção da animação, tão dispendioso através do método tradicional *frame-a-frame*. O advento da computação gráfica na década de 1980, automatizou e permitiu a criação de animações digitais que por sua vez, encontraram no ambiente virtual uma plataforma catalisadora para sua difusão e recepção, onde destacam-se sites de compartilhamento de vídeo, redes sociais e *streamings*.

Justamente em decorrência das especificidades do digital, observamos o surgimento de novos formatos audiovisuais específicos para a Web, dentre eles, a websérie, que tem não apenas sua produção, mas também seu modo de circulação e consumo diretamente afetados. A convergência das mídias é o principal fator que viabilizou sua existência, enquanto a possibilidade de interatividade em tempo real é uma estratégia de engajamento do público.

Ainda que a televisão não tenha criado a forma seriada de narrativa - presente também nos folhetins, por exemplo -, foi nela que encontrou a forma de estruturação principal dos seus produtos audiovisuais. Estes, por sua vez, têm seu enredo organizado em capítulos ou episódios, reunidos em temporadas. Os episódios são subdivididos em blocos, intercalados com os *breaks* comerciais, entre os quais os ganchos e os *flashbacks* funcionam como ferramentas para manter o interesse do espectador e o situar na narrativa. Arlindo Machado define a *serialidade* “como essa apresentação *descontínua e fragmentada* do sintagma televisual” (2005, p. 83).

No caso da animação, o formato seriado foi uma estratégia de mercado adotada pelos estúdios estadunidenses entre os anos 1920 e 1930 para suprir a demanda por produções em massa, adaptando seus cenários e personagens num jogo entre os anseios do público *versus* o vasto acervo de procedimentos técnicos já difundidos na época (Lucena Jr., 2005). O que observamos atualmente com o fenômeno das webséries é a adaptação desse formato frente a possibilidade de interatividade e escolha por parte do espectador. Atualmente, por exemplo, as séries de animação compõem os catálogos dos *streamings*, um mercado competitivo em ascensão, abarcando desde o público infantil até o público adulto.

Nesse sentido, as webséries são produtos audiovisuais híbridos em sua linguagem, fruto da migração das narrativas seriadas para a Web, mantendo e referenciando aspectos das mídias anteriores. Por outro lado, não podemos as confundir com uma simples atualização frente à Internet e os dispositivos digitais. Com um maior número de câmeras e computadores acessíveis, o telespectador adquire autonomia para assumir o lugar de produtor de conteúdo, aproximando sua temática do cotidiano e do ambiente privado, na “constituição de um discurso que coloca em evidência o internauta” (Zanetti, 2013, p. 75). No que tange à difusão dessas produções audiovisuais, ela conta com uma ampla rede de Internet que permite sua disponibilização, tanto em sites de disponibilização e compartilhamento de vídeo (redes sociais, *Youtube* e *Vimeo*, por exemplo) - o que facilita o acesso à amadores -; quanto em sites de *streaming* ligados a produtoras independentes ou de grande porte. De qualquer forma, o que se nota é que esses conteúdos são distribuídos através de um mercado de nichos e não estão exclusivamente vinculados às grandes empresas do setor de comunicação.

Por serem essencialmente difusas, não atreladas à uma programação como na televisão, qualificamos essas mídias como não-massivas. Sua interface gráfica será elaborada para ser assistida em uma só tela, e o telespectador consumirá o conteúdo de forma personalizada, de acordo com seus interesses. A possibilidade de interatividade desses espectadores entre si e com os próprios produtores, através de visualizações, curtidas, comentários e compartilhamentos, é o que permite a participação ativa do público, ao tempo que mensura seu engajamento frente a essas produções audiovisuais.

O Grotesco nas Webséries de Animação

Os artistas sempre tiveram sua produção circunscrita aos recursos e instrumentos disponíveis à sua produção, os manipulando a fim de favorecer sua elaboração visual. No entanto, o que ocorre a partir do invento da ciência moderna durante o Renascimento, é a apropriação de dispositivos científicos enquanto ferramentas para além do que foram ideadas, subordinadas às criações e reflexões do domínio artístico. Tal fato nos parece estar em confluência com o conceito de “formatividade” desenvolvido por Luigi Pareyson (1918-1991), através do qual compreendemos que a arte

é um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer. [...] É uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis. [...] De modo que, pode dizer-se que a atividade artística consiste propriamente no “formar”, isto é, exatamente num executar, produzir e realizar, que é, ao mesmo tempo, inventar, figurar, descobrir. (Pareyson, 1997, p. 26)

Traçado o percurso através das tecno-imagens, nos cabe ressaltar que o grotesco se fez presente, correndo paralelamente ao desenvolvimento técnico. Já no cinema expressionista, constatamos a estética grotesca em suas temáticas relacionadas à angústia, à loucura e ao fantástico, acrescida à direção de arte antirrealista e à dramaticidade conferida pelas sombras contrastantes. Mais tarde, renomados diretores do cinema italiano irão abordar o grotesco em suas produções: em *Salo, o le centoventi giornate di Sodoma* (1975), por exemplo, Pier Pasolini (1922-1975) narra o encontro entre integrantes de um regime fascista permeado por imagens repulsivas e violências de toda ordem

aderindo à vertente do grotesco escatológico-chocante, porém ainda crítico. Na América do Norte, o canadense Cronenberg (1943) fica “a meio-caminho entre a fantasia científica, o terror e o grotesco” (Sodré & Paiva, 2002, p. 89) com sua temática perpassada por corpos híbridos biológico-tecnológicos; enquanto Lynch (1946), tem sua cinematografia perpassada pela temática dos *freaks* e das monstruosidades físicas e psíquicas. Burton (1958), por sua vez, imprime uma estética gótica em seus filmes, que habitam uma atmosfera sombria, excêntrica e fantástica, o que o permite transitar com algumas de suas produções - não sem abandonar o tom perturbador - entre o público infantil. Aliás, não chega a ser uma surpresa para nós constatar que uma de suas referências é o artista Švankmajer (1934), conhecido por suas animações surrealistas em *stop-motion*, que também influenciaram os animadores Gilliam (1940) e os irmãos Timothy e Stephen Quay (1947).

Aliás, no que se concerne ao grotesco em animações, em *Shrek* (2001), lançado pela DreamWorks e dirigido por Adamson (1966) e Jenson (1960), faz uma numa paródia irreverente dos contos de fada ao estilo Disney, deslocando seus personagens do seu lugar comum: um ogro assume a figura do herói e tem em um burro, seu fiel escudeiro; o príncipe com baixa estatura assume a figura de vilão e a princesa, por sua vez, humana e bela durante o dia, em todo o anoitecer se vê transformada em ogro. Também o público adulto foi conquistado por essa e outras animações grotescas, através das camadas narrativas que permitem a leitura de públicos de diversas faixas etárias. A propósito, atualmente, o nicho de animações para adultos tem ganhado força principalmente através da ascensão dos *streamings* (Rodrigues, 2020) e o grotesco já se revelou um solo fértil para seu desenvolvimento, comprovado na televisão pelos

pioneiros *Os Simpsons* (1989), de Matt Groening; *South Park* (1997), de Trey Parker e Matt Stone; o programa *Liquid Television*, transmitido pela MTV na década de 1990 e o bloco *Adult Swim*, inicialmente transmitido pelo Cartoon Network na década seguinte.

Visto que a Estética “é a ciência de um modo específico de apropriação da realidade, vinculado a outros modos de apropriação humana no mundo e com as condições históricas, sociais e culturais em que ocorre” (Vázquez, 1999, p. 47), a compreendemos em constante intercâmbio com outras esferas da realidade. No que toca ao grotesco, os elementos que o moldam podem estar sujeitos a ressignificação - sem, no entanto, perder o que lhe é essencial - conforme a própria sociedade e sua época se atualizam. Daí, surge o interesse desta pesquisa no estudo das modelações do grotesco nos diferentes tempos históricos, ao qual buscamos contribuir através do enfoque dado às webséries de animação, pois compreendemos que estas se constituem, respectivamente, como formato e linguagem específicos da contemporaneidade digital. Elencamos, portanto, três produções da última década que consideramos ilustrar as singularidades do grotesco em suas variantes.

Llamas with Hats (2009- 2015), de Jason Steele

“*Started as a dark comedy, and slowly evolved into a psychological tragedy*” [Começou como uma comédia de humor sombrio e lentamente evoluiu para uma tragédia psicológica]. O comentário de um usuário na página do Youtube da série *Lllmas with Hats* já nos indica o rumo perturbador que será trilhado pela série de doze episódios, criada por Steele (1985) através de sua produtora independente FilmCow, a qual também dá o nome do seu canal no Youtube, onde ele compartilha suas

animações há mais de dez anos. Entre 2009 e 2010, a série teve quatro episódios bem recebidos pelo público, devido ao seu humor mórbido. Após uma pausa de alguns anos, ressurgiu com outros oito episódios publicados entre 2014 e 2015, agora com um desvio para uma temática mais obscura.

Já no primeiro episódio, o tom *nonsense* e a violência gráfica que irão caracterizar a série nos são apresentados através da situação em que se encontram os personagens Carl, uma lhama cinza que usa chapéu verde e Paul, uma lhama bege que usa chapéu vermelho com uma flor. Frente um ao outro, Paul indaga Carl sobre o homem que está entre eles, morto numa poça de sangue, sem os antebraços. Com naturalidade e sem demonstrar qualquer tipo de arrependimento, Carl revela ser ele o responsável pelos ferimentos causados ao homem, além de ter comido suas mãos simplesmente por sentir fome, como se fosse lhe fosse algo muito natural, e não compreende a revolta misturada com arrependimento na pergunta que Paul lhe faz “O que tem de errado com você Carl?”, ao que Carl lhe responde ironicamente: “Bem, eu mato pessoas e como mãos. São duas coisas”.

Figura 7

Llmas with hats



FilmCow (2015)

O espectador não chega a ver Carl em ação, sendo que, quando o quadro nos é apresentado, toda a tragédia já ocorreu, de forma que acesamos a narrativa a partir do diálogo travado entre os dois personagens. Justamente devido a isso, há pouca movimentação nos personagens, a não ser na região da boca; provavelmente um recurso técnico ao qual Steele lançou mão para facilitar e acelerar o desenvolvimento da série.

Paulatinamente, a cada episódio, os crimes de Carl tornam-se mais surreais, grandiosos e absurdos. Justamente devido a esse fato, o fim da série foi facilmente previsto pelo público, que calculou que culminaria em Carl destruindo o mundo, fazendo com que Steele a reformulasse. No sexto episódio, Paul abandona Carl, farto de sua perversidade, o que faz com que nos episódios subsequentes Carl procure substituir seu amigo com uma máscara de seu rosto e converse com ela como antes conversava com Paul. A partir de um momento, a máscara começa a lhe responder, ganhando inteligência, e passa a pressionar Carl constantemente para “terminar o seu trabalho”, sem que ele desconfie que aquele não é o seu amigo realmente. O aparecimento da máscara na série, talvez o verdadeiro personagem antagonista, é concomitante ao início do processo de decadência de Carl, conforme ele destrói toda a vida na Terra, até que, ao descobrir os restos mortais de Paul, ele se joga de uma ponte, dando um fim trágico à websérie.

Além do fato de serem lhamas antropomorfizadas em figurinos e situações *nonsense*, na primeira fase da série, entendemos que outro fator em que o grotesco em sua vertente cômica é a partir do confronto do diálogo entre os personagens em relação ao que está posto na imagem. Enquanto Carl empreende sua escalada violenta de crimes absurdos, Paul reage num misto de surpresa e revolta a cada novo ato do amigo.

Ao ser questionado, no quarto episódio, porque age dessa forma, Paul responde: “Provavelmente porque sou um psicopata perigoso com histórico de violência. Não entendo como você continua esquecendo isso”. Sentimos, então, a sensação de mundo invertido pois, se Paul é tão racional, porque permanece complacente às atitudes de Carl, que não as dissimula e, pelo contrário, constantemente alerta seu amigo sobre seu próprio comportamento? Será que há, afinal, como manter uma postura lógica e moral, enquanto permanece na companhia de Carl? Provavelmente, a cisão entre manter os seus valores ou a sua amizade com Carl, foi o que levou Paul a se afastar.

Na segunda fase da série, numa guinada para sua fase mais obscura e trágica, é curioso notar a temática da máscara entre os protagonistas, sendo que esta é um dos motivos tradicionais do grotesco. Na série, a presença da máscara à semelhança de Paul nos parece indicar, justamente, uma ausência melancólica do personagem, enquanto seu comportamento, como se ela estivesse tomada por alguma força sobrenatural maligna, coage Carl às últimas consequências, retomando ao modo dos românticos, a temática da loucura e do duplo.

La Frecuencia Kirlian (2017 - presente), dirigido por Cristian Ponce

A série argentina lançada em 2017 é dirigida por Cristian Ponce e produzida numa colaboração entre Tangram Cine, Decimus Labs e o Instituto e Arquivo de Rádio Kirlian. Sua primeira temporada foi lançada num primeiro momento nas plataformas *Youtube* e *Vimeo*, e atualmente, está disponível no catálogo brasileiro do serviço de *streaming* Netflix como “A Frequência Kirlian”. Já os episódios da segunda temporada, vem sendo publicados em 2020 no canal do *Youtube* da Tangram Cine.

Cada episódio tem cerca de dez minutos e contam histórias independentes que giram em torno de acontecimentos sombrios na cidade Kirlian, a qual não consta em nenhum mapa oficial.

Acompanhamos a trama através de um programa radiofônico da década de 1980 que possui o mesmo nome da série e é veiculado sempre à meia noite. Seu locutor misterioso, quase que onisciente, - uma figura que faz as vezes entre narrador, formador de opinião e benfeitor -, nos revela pouco a pouco, por meio de relatos e através das ligações que recebe dos próprios moradores, as histórias sinistras que rondam essa cidade perdida envolvendo monstros e criaturas não humanas. O grotesco aqui é assumido através de sua vertente fantástica, sob a temática de uma cidade em que, sob seu aspecto comum de cidade pacata, o sombrio e o sobrenatural espreitam.

Figura 8

A Frequência Kirlian, Cristian Ponce, 2017



Ponce (2019)

Figura 9

Fotografia Kirlian



Kirlian Photography and the “Aura” (s.d.)

Para favorecer o clima macabro, a animação opta por representar seus personagens como silhuetas, sem muito detalhamento, ampliando assim, o destaque da cidade enquanto um conjunto em detrimento da

individualidade de cada personagem. O contraste dessas sombras com os detalhes neon, fazem referência à estética própria da denominada fotografia Kirlian, uma técnica em que a foto apresenta uma luminescência no contorno das figuras, que já foram entendidas no passado como registros de “áureas” ou ligadas ao sobrenatural. Em compensação, a dublagem e a trilha sonora são bem elaboradas, fazendo jus ao universo radiofônico em que se ambienta a série.

Ainda que, segundo seu locutor, de fora todo mundo conheça alguém de Kirlian, ninguém sabe ao certo como chegar ou sair de lá e esse grande mistério fundamenta o universo da série, fazendo com que a cidade seja a personagem principal e seu estado de isolamento permita que as histórias estranhas e sobrenaturais ocorram. A websérie tem diversos elementos que referenciam programas e filmes do gênero fantástico, sendo os próprios programas de rádio noturnos uma influência direta. A temática da cidade pequena e estranha, que parece se situar paralela à realidade, também é um recurso já utilizado em outras produções na criação da atmosfera sombria, como a cidade *Lugar Nenhum* que ambientava o desenho animado aqui já citado *Coragem, o cão covarde* (1999-2002); a série de animação produzida pela Disney, *Gravity Falls* (2012-2016); a série *Twin Peaks* (1990-2017), dirigida por David Lynch; o podcast *Welcome to the Night Valley* e os universos criados por Stephen King.

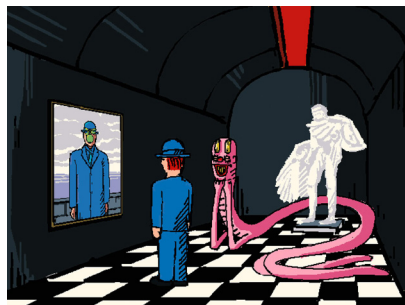
Interface (2017-presente), de u m a m i (Justin Tomchuk)

Interface é uma websérie de animação criada pelo canadense Justin Tomchuk, também conhecido como *u m a m i*, nome de seu canal no *Youtube*, onde publica os episódios. Graduado em Belas Artes na Universidade NSCAD, sua formação no campo das Artes Visuais

fundamenta a idealização do projeto, aliado às referências ecléticas. Segundo Tomchuk, em sua entrevista para o site *StirWorld*, “*Interface* se baseia em uma amálgama de filmes, música e videogames que ressoam em mim; livros, histórias em quadrinhos, notícias, pinturas, arte e minha imaginação”. Soma-se a isso, o fato de fazer parte de uma geração de artistas que assistiu às primeiras animações da Internet, como *Salad Fingers*, de David Firth.

Figura 10

Interface (episódio 5: O filho do homem)



u m a m i. (2018)

Interface é feita em baixa resolução, no formato 640x480, o que força o artista a economizar nos detalhes, em suas linhas e cores. Tal fato, no entanto, não necessariamente deve ser visto como um obstáculo, já que ao explorar a bidimensionalidade como estética, Tomchuk confere à série uma identidade marcante. A trilha sonora, por sua vez, foi gravada pela banda *HEXSYSTEM*, da qual Tomchuk também participa e está disponível em álbum digital, em CD e em vinil.

Numa atmosfera constantemente crepuscular, a série nos acomoda num mundo muito familiar ao nosso, mas que na verdade, se revela

totalmente outro. O enredo da série acompanha a jornada de dois personagens díspares: Henryk , um homem silencioso que não envelhece e Mischief, um palhaço de aparência assustadora que tem a capacidade de se transformar em diversas formas, segundo ele, resultado de uma experiência da II Guerra Mundial, que também será responsável por gerar a “energia cerebral” (tradução nossa), uma espécie de eletricidade responsável por toda a degradação do mundo mas que também dá impulso a uma revolução tecnológica. Juntos, eles exploram uma cidade de Montreal pós-apocalíptica em busca da bisneta de Henryk, a única família que lhe resta. A onipresença de tecnologia cada vez mais avançada na sociedade, manipulação inconsequente da ciência e a solidão do ser humano na contemporaneidade são disparadores da série, apoiados em angústias contemporâneas.

Apesar de sua aparência, Mischief se revela de personalidade gentil e bem-humorada, contrastando com o austero Henryk. Enquanto palhaço, o personagem cumpre função cômica na série, sem, no entanto, perder sua profundidade e se alinhando, portanto, ao comentário de Sodré e Paiva (2002):

o Palhaço, é das criações do grotesco crítico aquela que provavelmente obteve o maior alcance simbólico (poético e filosófico) na cena ocidental.

Herdeiro dos loucos que frequentavam as cortes dos monarcas orientais (introduzidos pelos Cruzados no Ocidente e posteriormente conhecidos como “bufões”), o palhaço saiu da *Commedia dell’arte* para os picadeiros circenses e para os espetáculos ambulantes, divertindo crianças e adultos com seus tombos e trapalhadas, mas também desmontando a ordem pretensamente “natural” das coisas. O artista-palhaço é aquele que, tirando as máscaras sociais de seus portadores, faz esfumarem-se os artifícios de domesticação do olhar e abrirem-se os caminhos para uma outra verdade no mundo.

Em sua arte, o que diverte é igualmente o que inquieta: da surpresa ou do espanto, juntamente com o riso, vem um outro tipo de saber, arrancado do absurdo. (Sodré & Paiva, 2002, pp. 93-94).

A série se desenrola de forma lenta, com seus episódios carregados de um tom extremamente surreal e onírico, permitindo assim a abertura de arcos que o expandem através de outros temas. A websérie, que segundo seu criador irá terminar no vigésimo quarto episódio, atualmente, conta com 23 episódios disponíveis em seu canal do *Youtube*.

Conclusão

Visto que a pós-modernidade se caracteriza nas Artes Visuais pelo fim do enquadramento histórico (Belting, 2012), ou seja, o fim de uma narrativa que recorta o objeto artístico, nos interessamos aqui em investigar as moldagens do grotesco através das web séries de animação, pois as compreendemos enquanto produto característico da cultura digital e da convergência de meios, podendo assim contribuir para a compreensão das singularidades de nosso tempo.

No mundo virtual, é possível sintetizar e simular realidades: “trata-se de figurar aquilo que é modelizável” (Couchot, 1993). Tal ambiente demonstra-se, portanto, ideal para hospedar o grotesco, visto que ele parte da intencionalidade da imaginação, a fim de figurar imagens de mundos que não o nosso, mas que, por sua vez, contém contraditoriedades familiares. Desde o período inicial da ornamentica grotesca até a atualidade, foi possível constatar a repetição de motivos tradicionais do grotesco, articulados aos contrastes e angústias aos quais os sujeitos contemporâneos estão vulneráveis: a exposição constante à tecnologia; a realidade simulada na virtualidade; as relações de poder na sociedade

capitalista; a própria concepção de loucura; as remodelagens do que é considerado ridículo ou bizarro, são alguns exemplos. O grotesco se adapta às estéticas contemporâneas e aos novos meios e mídias, migrando também para a internet, espaço capaz de abarcar linguagens híbridas, integrando-as, criando o seu próprio código para legitimar a estética do grotesco em plataformas midiáticas próprias da vida contemporânea. A interatividade também se demonstra um fator que enriquece estes produtos audiovisuais, num sentido de obra aberta para o mundo, sujeita às interpretações que podem ser externalizadas num diálogo horizontal entre artista - obra - público.

Não há dúvida que esgotar o tema seria uma tarefa para estudos posteriores e este não é o objetivo da presente comunicação, visto a amplitude dos temas abordados, sendo eles transversais aos domínios das Artes, das Comunicações e dos Estudos da Cultura Visual. Procuramos, através de nosso recorte, esboçar a atualidade do grotesco na experiência audiovisual contemporânea, sendo esta inserida dentro do processo de digitalização da cultura, já que “a cultura disjunta e fragmentada que chamamos de pós-modernismo é melhor imaginada e compreendida visualmente, assim como o século XIX foi classicamente representado no jornal e o romance” (Mirzoeff, 1999, pp. 3-4).

Referências

Alves, E. P. M. (2019). A digitalização do simbólico e o capitalismo cultural-digital: a expansão dos serviços culturais-digitaís no Brasil. *Sociedade E Estado*, 34(01), 129-157. <https://periodicos.unb.br/index.php/sociedade/article/view/19429/21741>

Belting, H. (2012). *O fim da história da arte*. Cosac Naify Portátil.

Benjamin, W. (1987). *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Brasiliense.

Bruegel, P. I. (1561). Mad Meg. *Museum Mayer van den Bergh*. <https://www.museummayervandenbergh.be/en/page/mad-meg>

Callot, J. (1622). Frontispiece, from the Balli di Sfessania. *The Met*. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/681449>

Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. Paz e Terra.

Couchot, E. (1993). Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In A. Parente (org.), *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual* (pp. 37-48). Ed. 34. http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/couchot/couchot.htm

FilmCow. (2015, maio 09). *Llmas with hats 1-12: The Complete Series* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jJOwdrTA8Gw&t=7s>

Flusser, V. (1985). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Hucitec.

Fuseli, H. (1781). The Nightmare. *Detroit Institute of Arts*. <https://www.dia.org/art/collection/object/nightmare-45573>

Goya y Lucientes, F. de. (1797-1799). The Sleep of Reason Produces Monsters. *Museo del Prado*. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-sleep-of-reason-produces-monsters/>

e4845219-9365-4b36-8c89-3146dc34f280?searchid=11838272-500c-da82-25ba-96fa2a6ac8

Hugo, V. (2002). *Do grotesco e do sublime: tradução do Prefácio de Cromwell* (2 ed.). Perspectiva.

Kayser, W. (2013). *O grotesco: configuração na pintura e na literatura*. Perspectiva.

Kirlian Photography and the “Aura”. (s.d.). Recuperado de <https://web2.ph.utexas.edu/~coker2/index.files/kirlian.shtml>

La riscoperta delle grottesche. (s.d.). Recuperado de <https://raffaellodomusaurea.it/la-riscoperta-delle-grottesche/>

Lucena Jr., A. (2005). *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. Ed. Senac.

Machado, A. (2000). *A televisão levada a sério*. Ed. Senac.

Machado A. (2010). *Arte e mídia* (3. ed.). Ed. Jorge Zahar.

Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge. https://www.academia.edu/34798599/Nicholas_Mirzoeff_An_Introduction_to_Visual_Cult_Book_Za_org?auto=download

Pareyson, L. (1997). *Os problemas da estética* (3 ed.). Martins Fontes.

Ponce, C. (Produtor executivo). (2017). *A frequência Kirlian*. [TV series]. Tangram Cine e Decimu Labs. <https://www.netflix.com/br/title/81045308>

Rodrigues, M. (2020, junho 24). A Evolução das Séries de Animação Adulta: do escracho de Os Simpsons à melancolia de Bojack Horseman. *Rolling Stone*. <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/evolucao-das-series-de-animacao-adulta-do-escracho-de-os-simpsons-melancolia-de-bojack-horseman/>

Sharma, M. (2021, 06 de janeiro). Exploring the bizarre world of Justin Tomchuk's 'Interface'. *StirWorld*. <https://www.stirworld.com/see-features-exploring-the-bizarre-world-of-justin-tomchuk-s-interface>

Sodré, M., & Paiva, R. (2002). *O império do grotesco*. Mauad.

u m a m i. (2018, março, 13). *Interface* | Episode 05 | The Son of Man [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/GDHbeBun7Vc>

Vázquez, A. S. (1999). *Convite a Estética*. Civilização Brasileira.

Zanetti, D. (2013). Webséries: narrativas seriadas em ambientes virtuais. *Revista GEMInIS*, 4(1), 69-88. <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/128/100>

ANÁLISES

SUPERMAN E CRISTIANISMO: AS CORES ESTADUNIDENSES NO CONTEXTO DA DIREITA CRISTÃ

*Renan Claudino Villalon*¹

O universo proposto pelo diretor Zack Snyder se inicia com *Man of Steel* (2013), filme que reinsere a visão idealista do super-herói Superman (Kal-El de Krypton) e de seu alter ego Clark Kent (interpretado por Henry Cavill) de um modo mais melancólico (em sua camada sensível) e religioso (no seu sentido estético-narrativo). Nessa observação de um personagem que se sente consideravelmente preso em seu passado desconhecido e pela identificação de personagens mitológico-religiosos na presença figurativa e simbólica ao redor do super-herói, minhas sensações pelas atmosferas às ambiências se aproximam de certos conceitos pautados pelos cineastas, ainda que não se limitem por eles.

1. Doutorando e Mestre em Comunicação
Professor e Pesquisador na Universidade Anhembi Morumbi
renan.villalon@gmail.com

A relação entre o que sinto e o que foi previamente pensado por Snyder e sua equipe também pressupõe questões políticas dialéticas.

Separei para este artigo algumas cenas e sequências que me propõem sentir e observar como a formação do super-herói no universo de Zack Snyder é pautada por uma presença produzida pelo amálgama midiático de adaptações do coletivo narrativo da DC Comics, além de quadrinhos da editora, observando uma produção de sentido religiosa-política a partir de minhas interpretações particulares sobre a obra. Vamos à cena de abertura do filme...

Escutamos os primeiros sons da melodia de Hans Zimmer... E ouvimos batimentos cardíacos que vão ficando mais intensos... O rosto de uma mulher aparece, com leves desfoques de imagem, esta é Lara Lor-Van (Ayelet Zurer), e os batimentos cardíacos correspondem ao seu coração, ao percebermos que a mulher está em trabalho de parto. Enquanto Jor-El segura a sua mão, vemos o robô Kelor (Carla Gugino) nos mostrar as condições fisiológicas de Lara: seu metal líquido se molda para mostrar o coração da mãe, e em seguida mostra o bebê Kal-El, prestes a nascer. Jor-El acompanha todo o procedimento, enquanto Lara se esforça com gritos profundos, até o momento em que a criança nasce, retirada levemente pelo pai. Este observa o bebê com atenção que, ao chorar com grito intenso, desperta a atenção de toda a fauna que ali por perto se encontrava... Kal-El nasce de forma natural.

É interessante que a primeira sensação provocada pelo filme seja de predestinação, pois ainda que pareça o simples nascimento de uma criança, há elementos em seu entorno material que nos ligam a narrativas próximas daquela que acompanhamos em Krypton. O clima que a atmosfera assume nesse momento não é numa iluminação difusa, ou

com uma aparência das mais limpas esteticamente, mas sim obscura, com os atores iluminados com uma fonte luminosa em recorte e, como se não bastasse, com leves desfoques na lente que ressaltam o tom de tensão trabalhado sobre a cena, trata-se de um nascimento em segredo. Em todo o caso, nos fica claro pela trilha sonora (com “ares divinos” pelo uso de um coral orquestrado) que não se trata do nascimento de um ser do mal, mas de um ser predestinado a realizar maravilhas, de uma criança que, pela trilha e pela reação que causa na fauna do local, possivelmente carrega em si um forte sentimento de esperança. Tamanho presságio de bonança futura e de predestinação divina me conduzem à presença do seguinte trecho bíblico:

21 E dará à luz um filho, Seu nome será Jesus, porque Ele salvará Seu povo de seus pecados. 22 Tudo isso aconteceu para que se cumprisse o que foi dito pelo SENHOR por intermédio do profeta, quando disse: 23 Eis que uma virgem conceberá e dará à luz um filho, Seu nome será Emanuel, que traduzido é: Deus conosco. (Bíblia, 2010, pp. 1069-1070)

Ainda que num primeiro momento possa parecer exagero a associação de Cristo com Superman, guardadas as devidas proporções, posso citar que a cena seguinte ao do nascimento de Kal-El corresponde exatamente à uma espécie de súplica de Jor-El diante dos líderes do Conselho de Krypton – que indica exatamente quais foram os pecados cometidos por esse povo. Ao mesmo tempo em que guarda segredo do nascimento de seu filho, o cientista Jor-El tenta avisá-los que o núcleo do planeta está se desintegrando, devido à extração de recursos naturais do núcleo, o que acelerou o processo de implosão do planeta, e pede aos líderes a entrega do códex (dados genéticos da raça kryptoniana) para consiga

salvar a raça do planeta, indicando que ele segurou a esperança da vida em suas mãos (uma analogia ao nascimento do seu filho). A presença de Jor-El como profeta apocalíptico, mas também de esperança, gera a compreensão da presença de seu filho como predestinado, uma motivação narrativa muito próxima da série animada *Superman* (1996-2000), em que Jor-El (Christopher McDonald) avisa ao Conselho de Krypton que o núcleo do planeta está se deteriorando e que o mesmo irá causar a sua destruição, suplicando aos líderes sua confiança e dizendo que precisariam de apenas um homem, noutra planeta, para restaurar a raça – a esperança da raça kryptoniana sustentada numa única existência, assim como na narrativa cristã. Mas em quê o segredo do nascimento de Kal-El se conecta ao nascimento de Jesus? Outra sequência de cenas nos indica algumas respostas diante da esperança em segredo do cientista.

Em meio a tentativa de golpe de Estado pelo militar general Zod (Michael Shannon), Jor-El foge de sua escolta de soldados, com ajuda do robô Kelex, e contata Lara para que ela ative a máquina de lançamento, enquanto ele sobrevoa Krypton com a ajuda de um animal nativo do planeta, de nome H'Raka. Ao chegar no poço natural onde fica o códex genético da raça kryptoniana, o cientista confirma com Kelex a localização do artefato, o robô em vão tenta alertá-lo que invadir as câmaras genéticas é crime na lei do planeta, mas Jor-El mergulha no poço, afim de encontrar o local. Acompanhando o nado do cientista por dentro da câmara, as imagens nos mostram diversos casulos de bebês, em que um deles é retirado por uma máquina que fará o seu nascimento de forma artificial, assim como ocorre cada gestação. Jor-El chega à superfície por dentro da câmara genética, observa o códex (uma espécie de caveira com dados biológicos orgânicos) e o retira de lá, ativando o

alarme de invasão do local e nadando de volta à entrada. Ao sair, uma das espaçonaves militares de Zod aparece, dando uma ordem clara ao invasor: “Jor-El, por ordem do general Zod: entregue o Códex”, mas ele pula do precipício na superfície do poço e é resgatado por H’Raka, sobrevoando com o animal até voltar ao seu laboratório, enquanto é perseguido pelos militares.

Figura 1

Krypton sob Golpe de Estado

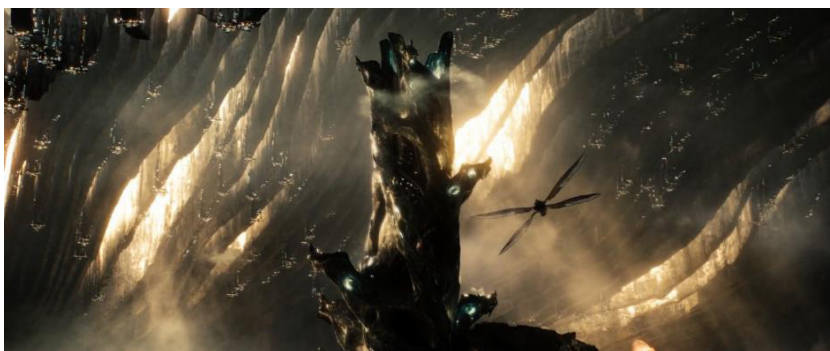


Nota. Adaptado de Snyder (2013).

A sensação de urgência diante de uma atmosfera de tom bélico, com explosões, naves militares atacando a guarda planetária de Krypton (Figs. 1 e 2) – ações do golpe de Estado de Zod – e a intensa perseguição aos líderes políticos e ao cientista Jor-El, se aproxima da atmosfera de Krypton na série de quadrinhos *Superman: Birthright #1* (2003) (Fig. 3), mas com presentes diferenças pelo seu *design*, e do clima ameaçador em *Superman* (1996-2000).

Figura 2

Jor-El sobrevoando Krypton com H'Raka



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Figura 3

Ambiência tecnológica e orgânica de Krypton em ruínas



Nota. Adaptado de Alanguilan et al. (2003, p. 6 e p. 8-9).

Na HQ, a sociedade kryptoniana possui elementos tecnológicos e até uma certa integração com a natureza, além de sua ambiência geral do planeta, sob tons de cor e presença de seres animais que trazem

à mente a colorização da ambiência de Krypton e a presença de H'Raka em *Man of Steel*, mas a proximidade visual se encerra por aqui. E isso porque tanto no conceito trabalhado pela equipe de cineastas quanto pela estética presente na obra, uma das regras na elaboração da Krypton em *Man of Steel* é que não há conceitos em linhas retas (Jor-El, 2017) – o que é o inverso na ambiência da HQ –, pois a cultura arquitetônica do planeta no filme é baseada nas formas das plantas e nas formas orgânicas. Sobre a série animada *Superman* (1996-2000), a perseguição a Jor-El se dá através da inteligência artificial chamada Brainiac (Corey Burton), em que a inteligência planejava em segredo deixar Krypton sucumbir e, devido a isso, sabotava as pesquisas de Jor-El, dizendo que estava errado, orientando toda a guarda planetária para que o prendesse, gerando uma perseguição na narrativa, já que há também uma cena de perseguição de veículos de locomoção. Além disso, a perseguição a Jor-El, assim como no filme de Zack Snyder, acontece a partir do momento em que o mesmo, na série, chega numa câmara onde está guardada toda a memória de Krypton, mas não numa câmara genética.

O que fica evidente neste contexto é que o livre-arbítrio é impossível, já que cada criança já nasce com uma condição social pré-determinada, e com base nesta percepção enxergo a presentificação do mesmo conceito usado na HQ *The Man of Steel #1* (1986), na qual diante do cataclisma previsto por Jor-El – como de costume nas narrativas de origem do Superman –, o cientista retira a matriz genética de seu filho das câmaras de gestação de Krypton (que na HQ também é um ato contra a lei) e constrói uma espaçonave com a ajuda dos robôs Kelex e Kelor (outra presentificação na obra de Snyder) para enviar o seu

filho especificamente para o planeta Terra². Percebo aqui a relação de esconder o ato do nascimento do filho correlato à proibição pela lei de Krypton em algumas versões dos quadrinhos e também pelos indícios narrativos presentes na bíblia cristã: “eis que um anjo do Senhor apareceu em sonho a José e disse: Levanta-te, toma o Menino e Sua mãe, foge para o Egito e permanece lá até que eu te diga; porque acontecerá que Herodes buscará o Menino para matá-lo” (Bíblia, 2010, p. 1070), em que esta percepção fica mais esclarecida quando Zod (assim como Herodes) tenta assassinar Kal-El (como a criança Jesus) numa das últimas cenas sobre Krypton no filme.

Ao compreender o amálgama estético narrativo presente nos momentos fatídicos da Casa de El diante do cataclisma em Krypton, uma questão: o que todas essas ambiências e atmosferas têm em comum a partir do *stimmung*³ (Gumbrecht, 2014, p. 12)? O que essas narrativas trazem de discurso religioso ao super-herói? Em primeiro lugar, acredito que essa resposta pode ser encontrada novamente nas narrativas bíblicas, mas não especificamente na história de Jesus Cristo. Sensações de predestinação, urgência, perda e descoberta também se encontram na atmosfera textual das narrativas de Moisés, uma história pela qual um bebê, diante de uma perseguição tirana numa sociedade de leis injustas, também é

-
2. Aqui percebo uma correlação, de fato, com a descrição do contexto narrativo neste universo indicado pelo roteirista David S. Goyer, pois a minha sensação com a referência e com o filme são comparáveis através de alguns diálogos entre os personagens Lara Lor-Van e Jor-El, ainda que a estética seja um tanto diferente em cada obra.
 3. A partir do conceito de Hans U. Gumbrecht compreendo que a sensação *stimmung* se manifesta como se o nosso corpo se “afinasse”, ou seja, se colocasse em condição de intimidade ou de indissociação (pelos sentidos humanos) com o objeto artístico com o qual estamos em contato, como se essa sensação nos causasse um sentir de união com o que está diante de nós, daí a noção de afinamento/afinação de dois corpos como aponta o termo no livro do autor.

colocado numa espécie de manjedoura (arca de junco) e enviado ao desconhecido, na esperança de ser salvo e acolhido:

22 Então, Faraó ordenou a todo seu povo, dizendo: Lançai no rio todos os filhos que nascerem dos hebreus, mas as filhas, vós as deixareis com vida. [...] 2 Um varão da família de Levi foi e tomou por mulher uma filha de Levi, a qual concebeu e deu à luz um filho; e, vendo que era formoso, escondeu-o por três meses. 3 Mas, não podendo ocultá-lo por mais tempo, tomou uma pequena arca de junco, calafetou-a com betume e pez, e pondo nela o menino, colocou-o num carriçal à beira do rio. 4 A irmã do menino ficou de longe para ver o que lhe aconteceria.

5 A filha do Faraó desceu para se banhar no rio, suas donzelas passeavam pela borda do rio; vendo ela a pequena arca entre os juncos, enviou sua criada para que a tomasse. 6 Quando abriu, viu o menino; e eis que o menino chorava. E tendo compaixão dele, disse: Dos meninos dos hebreus, é este. (Bíblia, 2010, pp. 72-73)

Ainda que a reviravolta em *Man of Steel* não seja tão irônica narrativamente como o que reconheço pelas mesmas sensações na história bíblica, é interessante ressaltar que a chegada de Kal-El na Terra ao encontro de uma família acolhedora ocorre assim como o destino divino orienta Moisés, em que destaque que a presença fílmica de Jor-El se encontra análoga a de três personagens bíblicos. O primeiro é Deus, no sentido de orientar o seu único filho para conduzir o povo terráqueo, ao dizer no primeiro ato: “Ele será como um Deus para eles”; o segundo é José, no ato de manter em segredo o nascimento de Kal-El (como Jesus) diante do presságio de perseguição por Zod (como Herodes); e o terceiro é a figuração do varão da família de Levi que esconde o Moisés devido à lei local imposta pelo faraó (comparável à lei de Krypton) e que o envia, num momento em que não havia mais como guardar a criança. Devido a todas essas correlações narrativas, tanto as histórias

de Jesus Cristo como de as de Moisés mostram-se presentificadas pela estrutura narrativa em *Man of Steel*, o que não significa que não há a possibilidade de identificação com um personagem quase divino, isso quando pensarmos que a estrutura de seus poderes vem exatamente desta premissa (DiPaolo, 2011, p. 139).

Para abordar brevemente algumas questões interpretativas a serem investigadas mais adiante, considero que a parcela de identificação do Superman com os ideais da esquerda estadunidense se dá, como afirma o DiPaolo, exatamente pela representação de “uma forma de liberalismo [social] patriótico transcendentalista” [a form of patriotic, transcendentalist liberalism] (2011, p. 139) carregada por ele. Mas se foi perdida a fé neste movimento e se ele “caiu em desuso desde o repúdio da Revolução Reagan à política do New Deal e a erosão da Grande Sociedade de Lyndon Johnson” [has fallen out of favor since the Reagan Revolution’s repudiation of the politics of the New Deal and the eroding of Lyndon Johnson’s Great Society] (DiPaolo, 2011, p. 139), a época de lançamento de *Man of Steel* (2013) seria diferente? É possível incorporar os valores em *Man of Steel* (2013) do modo como fez Barack Obama em sua campanha presidencial de 2007: “o primeiro líder liberal em décadas a incorporar os valores do Superman: esperança, patriotismo, liberalismo, transcendentalismo e um futuro utópico” [the first liberal leader in decades to embody Superman’s values: hope, patriotism, liberalism, transcendentalism, and a Utopian future] (DiPaolo, 2011, p. 140)?

Como é possível perceber, há uma questão dialética sobre o Superman de Snyder pela qual verificaremos o seu discurso de ordem à proteção da humanidade. Apenas nas breves questões aqui tratadas já existem

dois aspectos nítidos. Pelo lado da esquerda, a questão ambiental pelo discurso a favor da ciência contra o negacionismo faz do Superman um defensor das “iniciativas científicas para proteger o meio ambiente e diminuir os efeitos destrutivos das mudanças climáticas globais” [scientific research and space programs, and on scientific initiatives to protect the environment and lessen the destructive effects of global climate change] (DiPaolo, 2011, p. 140), natural de sua própria narrativa, em que além do desastre ecológico já presente nas histórias de origem do super-herói, neste filme temos o agravante que o mesmo é provocado pelas próprias políticas kryptonianas. Pelo lado da direita, a questão militarista na qual está presente o Superman de Snyder (como em materiais extra filme⁴) traz um aspecto neoconservador de crença “na cristalização da supremacia militar americana como geradora da identidade nacional assim como [a crença] que os EUA são um modelo de nação para o mundo por se sustentarem no tripé liberdade, democracia e livre iniciativa” (Finguerut, 2007, p. 6), considerando, claro, as cores do traje do super-herói como representação desta identidade estadunidense em seu manto (Robb, 2014, p. 55). Com toda a sua origem estruturada em narrativas bíblicas sob as figuras “da tradição religiosa judaico-cristã” [Judeo-Christian religious lore] (DiPaolo, 2011, p. 152) por Jerry Siegel e Joe Shuster, o paralelo entre Kal-El e Moisés ainda pode ser tido como o mais defensável:

Moisés foi encontrado por membros da família do Faraó e criado até a idade adulta como um deles. Ao atingir a idade adulta, Moisés

4. Zack Snyder produziu curtas-metragens propagandísticos sobre o treinamento da Guarda Nacional dos EUA, usado como base ao treinamento de atores (como Henry Cavill) em seu filme (Soldier Of Steel, 2013).

descobre seu parentesco com os judeus e descobre seu destino mais amplo – defender os judeus e libertá-los da servidão em uma terra estrangeira. Na narrativa do Superman desses eventos, [...] os pais adotivos de Moisés tornam-se os Kents [Moses was found by members of Pharaoh’s family and raised to adulthood as one of them. Upon reaching adulthood, Moses discovers his kinship with the Jews and discovers his broader destiny—to defend the Jews and liberate them from living in servitude in a foreign land. In the Superman retelling of these events, [...] Moses’ mother becomes Jor-El, the slaughter of the innocents becomes the destruction of Krypton, the basket is the Kryptonian rocket, the river is the vastness of space, and Moses’ adoptive parents become the Kents.] (DiPaolo, 2011, p. 152)

Se assim compreendemos a figuração do super-herói no filme de Snyder, começamos a nos aproximar dos ideais encontrados na direita cristã estadunidense, sob dois aspectos principais: (1) de uma pregação que “se apoia na defesa da família judeu-cristã e de seus valores”, pensando e olhando “a cultura americana sob as lentes das sagradas escrituras, buscando na política a ferramenta para a concretização de ideais de nação e de sociedade” (Finguerut, 2007, p. 1); e (2) na defesa de uma nação estadunidense com base em “raízes e valores culturais e religiosos tradicionais em torno dos quais [gravitam] a família, o lar e a igreja” (Andrade & Silva, 2013, p. 4). A presença divina cristã sempre é comparada aos atos heroicos de Clark, mesmo antes dele se revelar como Superman, haja visto a sequência seguinte no filme de Snyder, que se inicia com o adolescente Clark Kent (Dylan Sprayberry) salvando seus colegas de escola de um acidente de ônibus. Neste, o motorista perde o controle do veículo e o ônibus cai de uma ponte num rio, no qual todos os colegas de Clark morreriam afogados caso o futuro Superman não usasse da sua força e os resgatasse, emergindo o veículo das águas. Tamanho ato de compaixão é seguido por três fundamentais cenas às

noções da direita religiosa cristã tratada neste estudo, que também reforçam a presença de força e poder quase divinos do personagem.

Após o salvamento de Clark, Helen Ross (Heidi Kettenring), a mãe de Pete Ross (Jack Foley) – um dos colegas salvos por Clark – está na casa dos Kent e reage com vislumbre divino ao desfecho do acidente: “Meu filho estava lá, ele estava no ônibus. Ele viu o que Clark fez. [...] Foi um ato de Deus, Jonathan! Isto foi uma Providência”. Enquanto Martha Kent (Diana Lane), mãe de Clark, tenta acalmar a Sra. Ross, Jonathan Kent (Kevin Costner), o pai de Clark, sai para falar com o seu filho, que está sentado na traseira de sua caminhonete. Enquanto Clark tenta se explicar, Jonathan o avisa dos riscos que a humanidade corre por ele se expor, o que parece inevitável diante do discurso de proteção do rapaz: “Eu deveria deixá-los morrer?”. Após os dizeres do pai, ele pergunta se há algo de divino na sua existência, e Jonathan resolve revelar a verdade. Eles vão até o celeiro e o pai abre uma espécie de alçapão no qual está um objeto gigante coberto por um pano opaco. Clark o descobre e vemos a espaçonave que Jor-El e Lara Lor-Van o puseram em Krypton. O menino fica impressionado com o que vê e Jonathan, após entregar-lhe a chave de ignição da espaçonave, fala: “Você é a resposta, filho. A resposta para: ‘Estamos sós no universo?’”, acreditando que Clark foi enviado à Terra por uma razão. Ainda que Clark queira permanecer apenas filho dos Kent, seu pai adotivo o inquieta para que ele descubra quem é, e apenas após isso, decidir se vai se revelar à humanidade, ou não.

A sensação de predestinação na identificação com o personagem heroico nestas três cenas se concentra na última delas, exatamente por trazer um clima atmosférico obscuro – para ressaltar também o tom de

descoberta imposto na atmosfera (Figs. 4 e 5) – e que, embora já tenha sido retratado diversas vezes no coletivo de histórias sobre o Superman, me remete a duas ambiências aqui mescladas. A primeira presentifica a HQ *The Man of Steel #1* (1986), em que na narrativa, Jonathan resolve revelar o segredo de Clark após perceber que os seus poderes estão se desenvolvendo rapidamente e que ele está se destacando excessivamente nos esportes praticados pelo rapaz no colégio. A espaçonave está encoberta num campo próximo do Rancho dos Kent, dentro de um tipo de alçapão aberto por Clark a pedido de seu pai (Fig. 6), o que traz uma proximidade imagética com o filme de Snyder não só pelos elementos, mas também por parte da iluminação simulada na arte do quadrinho, que vai ficando mais escurecida ao passo que Jonathan vai revelando, vagarosamente, todo o *flashback* sobre a queda da espaçonave de Clark na Terra. A outra ambiência possui ainda mais proximidade com os elementos do filme, e trata-se da série animada *Superman* (1996-2000), no qual a revelação é feita por ambos os pais de Clark quando adolescente (Fig. 7) – novamente devido à extensão rápida dos seus poderes. Mas duas características que não estão presentes na HQ de 1986 é que no episódio de 1996 a espaçonave se encontra no celeiro do Rancho dos Kent, ambiência análoga à ambiência fílmica, e a chave de ignição da espaçonave, assim como o objeto de cena dado por Jonathan a Clark, também está presente, ainda que num *design* totalmente diferente. Esta última referência é compreendida aqui apenas como uma referência narrativa, já que, assim como no filme de 2013, a chave da espaçonave é o objeto que revela a Clark qual é o seu passado, a diferença é que isso ocorre logo após a revelação do veículo que trouxe Clark à Terra,

mas segue-se o mesmo conceito visto no filme: a consciência de Jor-El é o que revela a trajetória de Kal-El.

Figura 4

Jonathan revela a espaçonave para Clark



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Figura 5

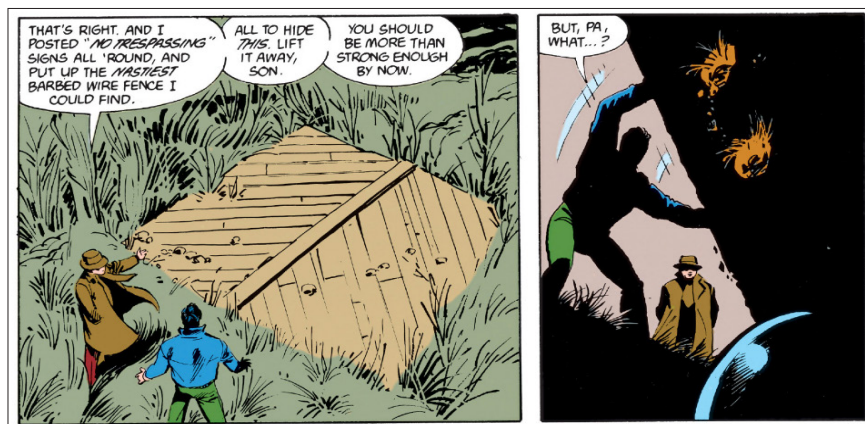
Clark diante da espaçonave



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Figura 6

Jonathan revela a história de Clark



Nota. Adaptado de Byrne & Giordano (1986).

Figura 7

Os Kent revelam o segredo de Clark



Nota. Adaptado de Geda & Jeralds (1996).

Conforme indicado sobre as bases da direita cristã (lar, família e igreja), a questão familiar aqui é a que me parece mais presente como sentido produzido a partir das ambiências presentificadas, pois em ambas

a orientação familiar surge como a base a ser seguida até o desenvolvimento do adolescente à fase adulta. Isso corresponde à uma pressão específica da Coalização Cristã nos anos 1990: pelo “comprometimento do governo, no âmbito doméstico, [com a] autonomia para os pais em relação à educação de seus filhos” (Finguerut, 2007, p. 3), sendo que tal coalização era o que sustentava a revolução republicana na década referente. A força de trazer a tradição conservadora familiar também se sustenta pela estruturação da família cristã (Jonathan/José, Martha/Maria e Kal-El/Jesus) ao compreender o filho adotivo como um enviado para um propósito divino (Bíblia, 2010, p. 1146) – no caso: o Superman como futuro protetor e condutor da raça humana.

O leitor deve ter percebido, neste ponto, que minha interpretação a partir desta sequência filmica de revelação por Jonathan se dá a partir de um palpite: que nas partes do filme que constroem a percepção de Clark sobre si mesmo como ser partem sempre de uma angústia diante dos segredos que envolvem a sua existência, mas direcionados à lógica do cristianismo como resposta, além de se referirem à extensão e à intensidade de seus superpoderes diante da realidade humana na obra. A discussão está sempre em movimento, e a presença do super-herói ao vestir o manto pela primeira vez (neste filme) nos dá mais caminhos ao sentido pressuposto. Vejamos o encontro de Kal-El (adulto) com o seu pai kryptoniano em *Man of Steel*.

Clark encontra a espaçonave de exploração kryptoniana que caiu há 20.000 anos atrás na Terra, e Jor-El se apresenta a ele, através da sua consciência transportada ao sistema eletrônico da nave a partir da chave de ignição que Clark usa para ativar o veículo. Na cena seguinte, um compartimento da nave se abre, mostrando um traje azul com

uma insígnia no peito e capa vermelha, e Jor-El dá uma missão a Kal: conduzir o povo da Terra para que eles não cometam os mesmos erros que sua raça fez, dando-lhes esperança – o pai mostra o emblema que se parece com uma letra “S” na insígnia do peito e diz: “O símbolo da Casa de El significa esperança”. A porta de entrada da nave se abre e vemos a imagem de Kal-El em contraluz, vestido com o traje azul, enquanto sua longa capa tremula atrás do personagem. Jor-El instiga seu filho a continuar testando os seus limites, e Kal-El decide aprender a voar, sabendo agora da condição nutritiva que a atmosfera da Terra dá ao seu corpo. Surge o Superman.

A cena do voo do herói provoca uma sensação de descoberta de início, pois a fotografia em contraluz do personagem em alguns enquadramentos fragmentados de cada parte do figurino, ao passo em que o maior destaque é na sua silhueta e na tremulação da capa, traz uma atmosfera densa e nebulosa pela qual enxergamos um ser imponente, sendo a primeira vez que vemos o super-herói com o seu traje característico (Fig. 8).

Figura 8

Superman saindo da espaçonave kryptoniana



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Já pode-se associar a figuração de um anjo da guarda com base na presença divina sobre o herói pela luz e pelo traje – assim como alguns dos depoimentos colhidos por Lois Lane (Amy Adams) assim apontam, no filme –, pois a silhueta do personagem trabalhada sob a tremulação de sua capa (como se fossem asas) emerge certa presença literária bíblica no Salmo 91:

1 O que habita no abrigo do Altíssimo morará sob a sombra do Onipotente; 2 direi ao SENHOR: Esperança minha, e castelo meu; meu Deus, em quem confio. 3 Porque Ele te livrará do laço do caçador, da peste destruidora. 4 Com Suas penas de cobrirá e debaixo de Suas asas estarás seguro; escudo e proteção é Sua verdade. (Bíblia, 2010, pp. 688-689)

Figura 9

Superman além da atmosfera terrestre

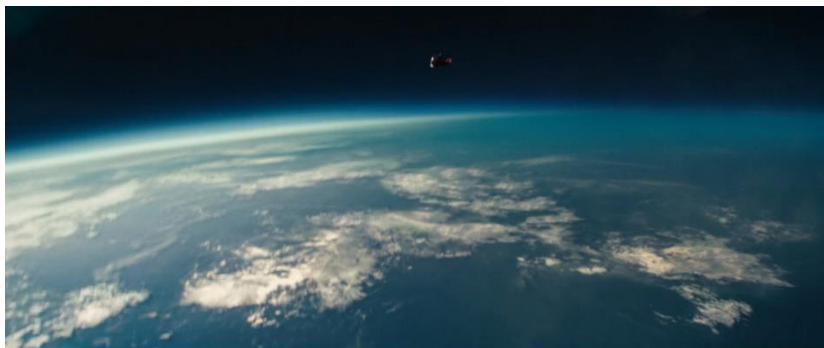


Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Há a supervelocidade de Superman no ato de voar, mas além desta intensa presença filmica, também se observa o Superman contornar o planeta Terra (Figs. 9 e 10).

Figura 10

Superman contorna o planeta Terra

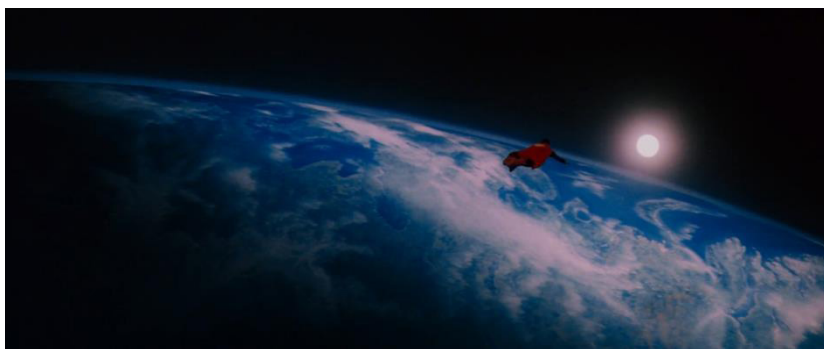


Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Esse último movimento como um anjo protetor ao redor do planeta traz sensações de proteção e de cuidado já sentidas na repetida cena final nos filmes do super-herói no universo de Richard Donner (Fig. 11 e 12), assim como na HQ *Superman: Peace on Earth* (1999), numa presença acolhedora pela representação de etnias protegidas pelo superser (Fig. 13).

Figura 11

Superman contornando o planeta Terra.



Nota. Adaptado de Donner (1978).

Figura 12

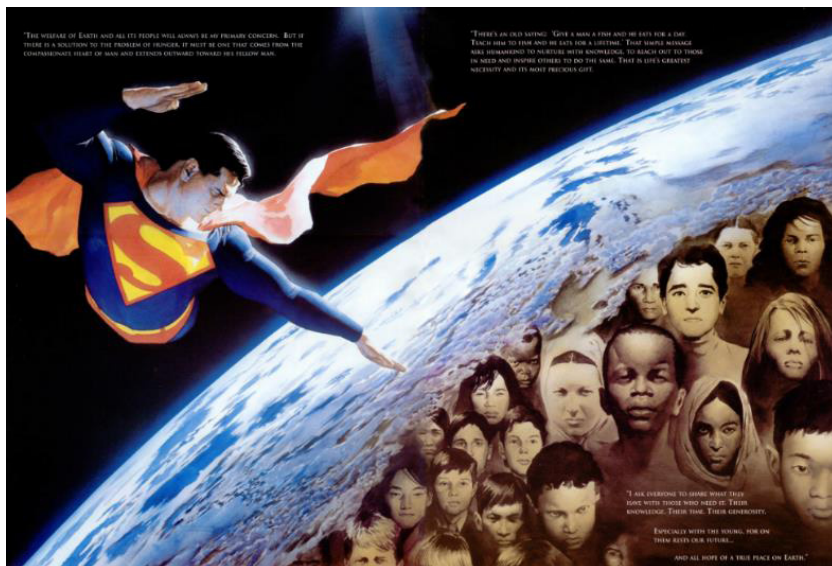
Superman observando o planeta Terra



Nota. Adaptado de Donner (1978).

Figura 13

Superman cuidando do planeta Terra



Nota. Adaptado de Dini & Ross (1999).

Em *Man of Steel* (2013) há o reconhecimento da presença simbólica cristã em toda essa noção significativa de esperança que envolve a obra, à qual cito novamente o Salmo 91 dos ensinamentos bíblicos como um trecho que se refere ao significado de esperança do filme – como o símbolo da Casa de El (“S”) no traje do Superman:

8 Certamente com teus olhos olharás e verás a retribuição dos ímpios. 9 Porque puseste ao SENHOR, que é minha esperança, ao Altíssimo, por tua habitação; 10 não te sobrevirá mal algum e nenhuma praga tocará tua morada. 11 Pois a seus anjos será dada ordem a teu respeito de que te guardem em todos os teus caminhos. (Bíblia, 2010, p. 689)

Perceba que a citação se encaixa parcialmente no discurso feito por Jor-El, ao convocar Kal-El à missão de proteger e de conduzir a humanidade, seguindo as premissas da consciência paterna (numa presença espiritual) como se o pai pudesse agir através do corpo do filho. Diante da citação, percebo que o elemento do lar, um dos componentes de sentido da direita religiosa, é bem representado aqui tanto pela primeira citação sobre o Salmo 91, que torna clara a presença de segurança diante da morada de Deus, quanto pela segunda citação acima, em que a presença divina através da habitação se dá por uma sensação de esperança instigada pelo texto.

Inicialmente, o primeiro versículo bíblico da citação indica uma espécie de punição divina a quem não possui fé, o que diante da “América Teocrática” corresponde a um ambiente “dito nacionalista [no qual] aqueles que optam por não considerar criticamente tais ‘posições bíblicas corretas’ são frequentemente hostilizados e rotulados de ‘antia-americanos’” (Stahlberg, 2008, p. 99, em Andrade & Silva, 2013, p. 9).

Como conseguinte, seguindo os pressupostos da direita cristã pela Maioria Moral⁵, a própria noção de esperança pela proteção do lar (a nação estadunidense) com base na morada divina indica uma sensação de medo e de distanciamento de um certo “mal”, pois os ativistas político-religiosos “eram do parecer que a sociedade norte-americana encontrava-se sob a ação de *grandes males* que estariam supostamente ameaçando seu país” (Andrade & Silva, 2013, p. 4). No filme de Snyder, os seus inimigos não estão exatamente “encaixados” na “lista de males” da Maioria Moral. Porém, a presença de Zod como o perseguidor Herodes, sempre contra Jesus Cristo, e a do Superman enquanto um superser que representa e atrai uma “América Cristã” (Robb, 2014, p. 55) faz com que o vilão e seus compatriotas estejam aqui como os ímpios, o mal a ser evitado através da proteção divina, o que se encontra com a narrativa fílmica, pois os kryptonianos possuem a intenção de destruir a Terra e formar uma Nova Krypton a partir dos destroços.

Ainda falta o componente da igreja para fechar a tríade. Para investigar tal presença e sentido no filme, começo com a percepção pela estética de Zod ao se apresentar aos terráqueos e ao Superman, em algumas cenas. Assumindo Zod como uma representação totalmente em oposição da figura de Jor-El e Kal-El no filme de Snyder, mantém-se ainda a ideia de Herodes, e na narrativa bíblica há o batalhar contra um mundo de dominação a partir da proteção divina:

11 Revesti-vos de toda a armadura de Deus, para que possais estar firmes contra as artimanhas do diabo. 12 Porque não temos de lutar contra sangue e carne, mas contra principados, contra potestades,

5. Organização político-religiosa estadunidense atuante entre 1979-1989 (Silva, 2016, p. 9).

contra os dominadores deste mundo tenebroso, contra hostes espirituais da maldade nas regiões celestes. (Bíblia, 2010, p. 1343)

Percebendo a importância dada a essa noção de revestir-se de uma certa armadura divina, tal aspecto pode ser interpretado de múltiplas maneiras através do filme, mas a que me parece mais correlata é a presença do Superman, na metade do filme adiante, como um aliado do exército estadunidense em busca de proteger a todos contra a ameaça de Zod – a proteção divina sustentando os seres humanos contra a ameaça de um mundo oposto à presença cristã. A sensação de sacrifício pela posição do personagem surge como algo fundamental.

Numa das cenas sobre esse tema, seu início se dá com uma pergunta: “O que se passa em sua mente?”. A frase é dita pelo padre Leone (Coburn Goss) a Clark, quando o rapaz entra numa igreja. Clark se senta num dos bancos do local e começa a conversar com Leone. Há alguns vitrais que contornam o ambiente da igreja, representando a figura de Jesus Cristo, e Clark confessa ao padre que ele é o ser alienígena que os militares kryptonianos estão buscando. O grande dilema é que Clark não sabe se Zod manterá a sua palavra de não destruir o planeta caso Clark se entregue⁶. O padre pergunta qual sua intuição e Clark responde: “Zod não é confiável. O problema é... Que não tenho certeza de que o povo da Terra também seja”. O padre fica sem reação e Clark se levanta, mas quando vai sair da igreja o padre o interrompe: “Às vezes é preciso dar um passo de fé primeiro... A confiança vem depois”. No início da cena

6. Neste momento do filme, o Terra está sob ameaça do general Zod, que destruirá o planeta caso o kryptoniano que vive entre eles não se entregue ao seu exército.

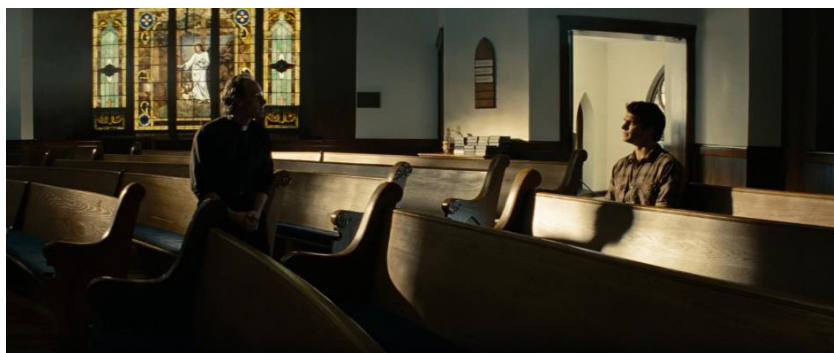
seguinte, Superman se entrega à humanidade, para que eles possam entregá-lo ao general Zod.

Uma sensação de sacrifício manifesta-se nesta curta cena em aspectos bem pontuais. Primeiro que o clima atmosférico é simbólico, e não especificamente por Clark estar numa igreja, mas sim porque a fotografia da cena utiliza a luz com uma função simbólica (Figs. 14 a 16), que segundo Jacques Aumont trata-se de uma função que...

liga a presença da luz na imagem a um sentido. [No] caso da luz, toca sempre o sobrenatural, o sobre-humano, a graça e a transcendência. As anunciações [...] comportam sempre um raio de luz, que cai, literalmente, do céu, materialização da graça especial concedida a Maria pelo Espírito Santo. (Aumont, 2004, p. 173)

Figura 14

Clark conversando com o padre Leone



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

A *mise-en-scène* trabalhada nesta cena traz uma condição de clemência ao superser. O enquadramento de Henry Cavill (Clark) em *close-up* e num leve *contra-plongée*, olhando para cima enquanto é iluminado

apenas pela luz lateral de preenchimento – como que recebendo uma luz angelical pelo vitral da igreja – dá um caráter de súplica ao personagem, como se ele estivesse se prostrando diante do padre para pedir ajuda a Deus (Fig. 15).

Figura 15

Plano em close-up de Clark



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Figura 16

Plano em close-up do padre Leone



Nota. Adaptado de Snyder (2013).

Coburn Goss (padre Leone – seu contraponto cênico) está menos iluminado pela luz de preenchimento (dando a ele uma característica menos divinizada da qual enxergamos em Clark), num enquadramento também em *close-up* (que permite que o clérigo seja visto, ainda que pouco iluminado), e também em *contra-plongée* (olhando levemente para baixo) (Fig. 16).

Toda essa composição imagética é análoga ao vitral que se encontra em segundo plano (em desfoque) no enquadramento de Henry Cavill (Fig. 15). Um vitral que segundo a narrativa bíblica identifica a passagem em que Jesus ora no jardim perto do Monte das Oliveiras:

40 Quando chegou àquele lugar, disse-lhes: Orai para que não entreis em tentação. 41 Ele se apartou deles cerca de um tiro de pedra; e de joelhos, orava, 42 dizendo: Pai, se queres, afasta de mim este cálice; mas não se faça a Minha vontade, mas a Tua. 43 E lhe apareceu um anjo do céu para fortalecê-lo. (Bíblia, 2010, pp. 1188-1189)

É certo que a angústia de Clark não se compara à angústia de Jesus diante dos textos bíblicos, a intensidade é bem diferente, afinal, na narrativa cristã Jesus sabia que estava se entregando ao seu julgamento e à sua morte (Bíblia, 2010, pp. 1190-1191), enquanto Clark se entrega apenas para que não haja sofrimento na Terra, o que também é muito simbólico se o compararmos com a figura cristã. Em todo caso podemos fazer paralelos, como o padre Leone representando a figura do anjo de Deus que desce para fortalecer Cristo, a prostração simbólica de Clark como o ajoelhar-se de Cristo à oração no jardim e, em partes, uma sombra de dúvida sobre qual é a melhor decisão a se tomar, que se compreende em ambas as figuras míticas.

Essa última figuração reconhecida do Superman como Cristo traz o terceiro e último pilar da direita cristã: a igreja. Ainda que possa parecer óbvio ao se tratar de uma direita pautada por um pensamento religioso, considerando o paralelo do Superman como protetor do mundo com Cristo como protetor da nação estadunidense, neste pensamento conservador, o aspecto de impedir ou recuperar a união entre igreja (Superman/Cristo) e estado (mundo/EUA) me parece uma associação nítida. Observo, por exemplo, o papel que o fundamentalista evangélico Jerry Falwell teve na elaboração e fundação da Maioria Moral, que posteriormente se tornaria a Coalizão Cristã, diante da política estadunidense. Amado e odiado em proporções bem polarizadas, “Falwell alcançou notoriedade por sua marcante condução da Maioria Moral” (Andrade & Silva, 2013, pp. 2-3), iniciada por ele com várias conferências realizadas em todos os estados com base na rubrica “Eu Amo a América”. Com o intuito de trazer uma certa consciência aos cidadãos de acordo com o seu pensamento fundamentalista (Liebman & Wuthnow, 1983, p. 58 em Andrade & Silva, 2013, p. 3), Falwell posicionava-se contra a separação entre igreja e estado, sobre o qual “teria sua opinião em relação a este princípio ao constatar o que considerou ser a decadência da moralidade em sua própria nação (Allitt, 2003, p. 152, em Andrade & Silva, 2013, p. 3).

Partindo desse fundamentalismo, a New Christian Right reagia negativamente a tudo o que eles consideravam como a descristianização de um EUA, que organicamente era judaico-cristão (Andrade & Silva, 2013, p. 3), e a busca pelo resgate das intituladas “raízes e valores culturais e religiosos tradicionais” é o que gera os três pilares: família,

igreja e lar. Não são todas as ideias atacadas por esta direita cristã⁷ que se encontram na narrativa de *Man of Steel* (2013) pela presença do Superman. No entanto, a luta contra a descristianização e contra o ateísmo são facilmente reconhecidas em seu desenvolvimento, sendo o discurso de ordem à proteção da humanidade do super-herói próximo das idealizações sobre a família, o lar e a igreja, aqui encontradas pelas percepções durante a materialidade com a obra de Zack Snyder. O que se complementa com o disfarce do Superman (como repórter Clark Kent) quando está em contato com as pessoas, o que pressupõe uma certa presença divina guardando os cidadãos.

Concluindo, a presença produzida por *Man of Steel* (2013) traz presentificações diante da sua destemporalidade e desistoricidade que se tornam comuns a partir da impossibilidade que temos de sustentar a ambiência fílmica numa única história já contada, e até mesmo num único tipo de mídia presentificada, pois o coletivo narrativo de histórias sobre o super-herói se apresenta com muita clareza. Ambiências e atmosferas situadas Eras dos Quadrinhos (Andreotti et al., 2017) estão presentes, mídias de diferentes expressões artísticas estão materializadas e a mitologia judaico-cristã é sentida quando o *stimmung* se manifesta quando se assiste ao filme. Encerrada aqui este estudo preliminar, considera-se que a Direita Cristã e seus pilares fundamentais para essa camada da ideologia política estadunidense mostra-se como uma nítida produção de sentido a partir da minha materialidade com a obra fílmica.

7. Como as afirmações de Falwell contra a homossexualidade, a legalização do aborto, o islamismo, o ateísmo, entre outras vertentes (Andrade & Silva, 2013, p. 2)

Referências

- Alanguilan, G., Yu, L. F., & Waid, M. (2003). *Superman: Birthright* (N. 1). DC Comics, Inc.
- Andrade, R. de S., & Silva, I. D. da (2013). *Religião e Política nos Estados Unidos: A Nova Direita Cristã e as Críticas dos Novos Ateístas*. Academia.edu. <https://goo.gl/sToDxR>
- Andreotti, B., Marangoni, A., & Zanolini, M. (2017). *Quadrinhos através da História: As Eras dos Super-Heróis*. Criativo.
- Aumont, J. (2004). *O Olho Interminável: Cinema e Pintura*. Cosac & Naify.
- Bíblia Sagrada* (2010). Sociedade Bíblica Intercontinental do Brasil.
- Byrne, J., & Giordano, D. (1986). *The Man of Steel* (Vol. 1, N. 1). DC Comics Inc.
- Dini, P., & Ross, A. (1999). *Superman: Peace on Earth*. DC Comics, Inc.
- DiPaolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Donner, R. (Diretor). (1978). *Superman* [Video]. Dovemead Limited.

- Finguerut, A. (2007). *Os Neoconservadores e a Direita Cristã nas administrações de George W. Bush* [Trabalho apresentado em Simpósio]. XXIV Simpósio Nacional de História, São Paulo, SP. <https://goo.gl/zxgQVD>
- Flashback FilmMaking. (2017, agosto 3). *Jor-El steals Codex 'Man of Steel' Behind The Scenes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RRa9pVfhEL4>
- Geda, C., & Jeralds, S. (Diretores). (1996). *Superman: The Last Son of Krypton – Part II* [Vídeo]. Warner Bros. Animation.
- Gumbrecht, H. U. (2014). *Atmosfera, Ambiência, Stimmung: Sobre um Potencial Oculto da Literatura*. Contraponto, Ed. PUC-Rio.
- National Guard. (2013). *Soldier Of Steel Episode 4 – MAN OF STEEL* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-uJylK2o6ng>
- Robb, B. J. (2014). *A Brief History of Superheroes*. Constable & Robinson Ltd., Running Press Book Publishers.
- Silva, I. D. da (2016). *Jerry Falwell e a Maioria Moral: Um Estudo sobre a Relação entre Religião e Política no Espaço Público Americano entre 1979 e 1989* [Tese de Doutorado, Universidade Federal de Juiz de Fora].
- Snyder, Z. (Diretor). (2013). *Man of Steel* [DVD]. DC Entertainment.

RACONTAR PARA NÃO ESQUECER: A FILMOGRAFIA DE PAZ ENCINA

Alice Fátima Martins¹

O projeto de pesquisa intitulado Cineastas Latino-Americanas: Ficções Cartografadas propõe mapear o trabalho de algumas diretoras de cinema que atuam na América Latina. Tem em vista situar a atuação dessas mulheres, perceber seus percursos de formação, e mapear seus trabalhos, buscando compreender os principais aspectos constituidores das narrativas que produzem. Assim sendo, importa, de um lado, seus trabalhos propriamente ditos no âmbito do cinema, e de outro lado os contextos sociais e culturais em que atuam e produzem.

No mapeamento em curso, destaca-se o trabalho de Paz Encina, diretora de cinema de nacionalidade paraguaia, com trânsito e reconhecimento

1. Doutora em Sociologia.
Professora Titular na UFG, Pesquisadora Associada do PACC, UFRJ.
Bolsista de produtividade em pesquisa pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq.
profalice2fm@ufg.br

internacional. É uma cineasta e artista que opera em múltiplas plataformas, cuja obra é marcada por rigor conceitual e formal singulares, capazes de delegar identidade a cada filme, a cada instalação, a cada ação.

No recorte aqui proposto, são trazidos alguns aspectos de dois de seus filmes. O primeiro filme de longa-metragem, *Hamaca Paraguaya* (Encina, 2006), e o filme realizado já sob o regime de pandemia, intitulado *Veladores* (2020). Estes dois trabalhos são os que Paz Encina considera serem os mais consistentes em termos formais.

Mulheres que Fazem Cinema

A presença feminina à frente de produções no cinema tem sido um tema cada vez mais presente entre pesquisadoras de vários países, face à desproporcionalidade histórica de diretoras em relação à dominância masculina seja nos catálogos de filmes dos estúdios mais influentes, seja nos circuitos de festivais, tanto os de maior reverberação, quanto os mais regionais ou localizados em contextos específicos. Estatísticas que operam com diversas fontes e critérios invariavelmente repetem tais dados, com avanços discretos mas ainda não relevantes o bastante para corrigir tais assimetrias. Tal constatação justifica, por exemplo, que se tornem dignas de nota as circunstâncias em que, nalgum festival e outros eventos importantes, haja paridade nos percentuais de filmes exibidos dirigidos com assinatura feminina e masculina. Ou, ainda, o júri seja presidido por uma mulher.

No contexto brasileiro, merece destaque o trabalho desenvolvido pela professora Holanda (2019), com pesquisas e publicações sistemáticas sobre mulheres que fazem cinema, e com uma atenção especial ao contexto latino-americano. Em artigo publicado nos *Cadernos Pagu*,

já no título a autora faz uma provocação: Por que não existiram grandes cineastas mulheres no Brasil? (Holanda, 2020), numa referência à pergunta formulada por Nochlin, em 1972: “Why have there been no great female artists?”. Holanda nota que as pesquisas mais recentes têm dado visibilidade ao trabalho de muitas mulheres que realizam trabalhos notáveis no cinema, do mesmo modo que no campo ampliado das artes. Dessarte, essas pesquisas dão clara demonstração quanto ao fato de que a história oficial, dominante, do cinema não tem em conta a produção feminina do mesmo modo que registra, justifica e defende a produção masculina, colocando-a como modelo universal e atemporal.

Contudo, do mesmo modo que Linda Nochlin, Holanda ressalta que a pergunta trás uma palavra-chave que não deve passar despercebida: grandes. Este adjetivo funciona como uma espécie de carimbo de validação por parte do sistema das artes, no caso do cinema, no contexto das relações de poder, e das desigualdades nas condições de instalação nas malhas sociais.

Sim, sempre houve mulheres produzindo arte e, mais recentemente, cinema. Bem a propósito, a linguagem filmica como ficção não foi inaugurada pela magia do prestigeador Georges Mèliès, mas por Alice Guy, no pioneiro *A fada do repolho*, *La fée aux choux* (Guy, 1896). No entanto, é necessário se discutirem as condições em que se dão tais produções, e as autorizações ou interditos quanto à possibilidade de circulação. Mèliès foi considerado o Homero do cinema. Alice Guy iniciou sua carreira na condição de secretária da Gaumont. Não seria considerada grande, a despeito da grandeza do trabalho realizado ao longo de mais de duas décadas.

Assim, é de se considerar que as circunstâncias, no ponto de partida, para a construção de um percurso de realizações no cinema, são sempre muito distintas para homens e não-homens. E essas diferenças se aprofundam quando o cenário inclui países empobrecidos, fora dos circuitos de produção, fora das vistas das grandes redes de distribuição da indústria cinematográfica. Tendo esses elementos em conta, o percurso de formação e atuação de Paz Encina ganha ênfases ainda maiores.

Antecedentes e Formação

O Paraguai, localizado no centro da América do Sul, acumula um histórico de guerras e ditaduras que deixaram marcas profundas na economia e nas dinâmicas culturais de sua população. A primeira foi a guerra impetrada pela Tríplice Aliança, entre os anos de 1870 e 1875. A Guerra do Paraguai, como é recorrentemente denominada no Brasil, mas que é referida como a Guerra Grande, ou a Guerra da Tríplice Aliança, como é referida no Paraguai, tem sido considerada por muitos historiadores como um genocídio, por ter resultado na morte da maior parte da população masculina paraguaia. No século XX, entre 1932 e 1935, a Guerra do Chaco também foi devastadora. O conflito travado entre o Paraguai e a Bolívia resultou da disputa pela região conhecida como Gran Chaco, ou Chaco Boreal. Considerado o maior conflito ocorrido na América do Sul no século XX, apesar da vitória paraguaia, ao final dos três anos computaram-se mais de 90 mil pessoas mortas. A ditadura de Alfredo Stroessner sucedeu a guerra, cerca de duas décadas depois. Tendo sido a mais longa das Américas, estendeu-se de 1954 a 1989. Paz Encina observa que esses três eventos resultaram num quadro pobre

em economia e em população masculina, o que leva a um patricarcado muito forte, marcado pela corrupção (Ars Mello, 2020).

Filha do período pós Guerra do Chaco, na qual familiares seus lutaram, Paz Encina nasceu durante a ditadura, tendo vivido a infância e a adolescência em meio ao que ela define como “espanto” (Ars Mello, 2020). Em sua formação, dominou a linguagem musical como primeira linguagem sistematizada, desde ainda criança. Tendo sido concertista de violão clássico, ela relata que a música constituiu sua primeira alfabetização. Ou seja, começou a ler e escrever música antes mesmo que as palavras. O que poderia parecer uma curiosidade, ou um dado tangencial, de fato não é: as referências da linguagem musical são estruturantes dos modos como ela produz suas narrativas fílmicas. Assim, quando na maioria das vezes os filmes são pensados a partir do texto, da palavra (uma história, um roteiro escrito), no caso do trabalho realizado pela cineasta paraguaia prevalecem as temporalidades, o movimento, o visual e as sonoridades que vão além das palavras. Segundo seu relato, o roteiro, não raro, se inicia pela sonoridade.

A cineasta ressalta que trabalhar com cinema, ou viver de arte, era escolha muito distante não só para a jovem concertista. Naquele contexto socioeconômico e político, as atividades artísticas não constituíam possibilidades viáveis do ponto de vista econômico e de sobrevivência. Talvez por isso mesmo ela tenha se encaminhado para o curso de Direito, também por influência da família. Mas não tardou para abandonar o curso, direcionando-se para a área de jornalismo. Quando passou a trabalhar em uma produtora para redes de televisão, aproximou-se do audiovisual como campo possível de atuação profissional. Só então estudar cinema compareceu como projeto viável. O curso de cinema

foi realizado na Universidad del Cine, em Buenos Aires, onde estudou com Jorge Laferla, apontado como uma referência importante para sua formação.

É importante ressaltar que, até o final do século XX, não havia cursos de formação em cinema no Paraguai. Por isso, pessoas interessadas em formação no campo do audiovisual tinham de buscar centros em outros países. Eventualmente, recorriam a escolas norte-americanas. A escolha de Paz Encina foi permanecer na América do Sul, em profícuo trânsito com a Argentina.

Hamaca Paraguaya

Na etapa final de seu curso de graduação, em 2000, Paz Encina realizou um curta-metragem experimental, *Hamaca Paraguaya*, que posteriormente ganhou a versão definitiva em formato de longa-metragem. Como trabalho inaugural, o filme surpreende pelo rigor formal, pela temática e pela forma como de tratamento dada a ela. Sobretudo, chama a atenção por sua repercussão, considerando-se ser a primeira produção fílmica paraguaia realizada em 35mm, em mais de duas décadas, depois do filme considerado o primeiro nesse formato produzido no contexto paraguaio. Trata-se do filme intitulado *Cerro Corá* (1979), um épico dirigido por Guillermo Vera, com roteiro assinado por Ladislau Gonzales. O projeto é financiado pelo governo de Alfredo Stroessner. A narrativa reporta o percurso do ditador Francisco Solano Lopez, no século XIX, desde a herança de um governo patriarcal até os embates com os vizinhos Argentina, Uruguai e Brasil Imperial, que resultaram na Guerra Grande, chegando à sua derrota e morte em Cerro Corá, em 1870. O filme tem tons ufanistas, orientado pelo discurso oficial,

alinhado à ditadura então em vigor. Assim sendo, o filme de Paz Encina é portador elementos inaugurais em vários aspectos.

Hamaca Paraguaya é um filme todo falado em guarani. O guarani é língua oficial, ao lado do castelhano. Se, de um lado, o Paraguai é o único país latino-americano a legitimar uma língua de povos originários como oficial, por outro lado o guarani ainda é estigmatizado, ligado à marginalidade, falada sobretudo por pessoas vinculadas à zona rural, ou dos segmentos mais pobres. Dessarte, a escolha pela língua guarani no filme aponta tomadas de posição num contexto de embates culturais, econômicos, de sobrevivência. Tais tomadas de posição alinha-se à narrativa daqueles cuja voz nem sempre é ouvida, cujas visões de mundo são apagadas.

Uma clareira em meio à mata, à qual chega um casal de velhos. Ali, estendem uma rede, a hamaca paraguaya, na qual tentam acomodar-se. Ajeitam-se, no entanto, sem muito conforto. O desconforto não é pela rede, mas pelas próprias circunstâncias da vida. Queixam-se das intempéries. Ressentem-se da ausência do filho, que partiu para a guerra. Aguardam seu regresso, mas inquietam-se com as incertezas. Não querem admitir que possa estar morto. Não querem esquecer. Os latidos de uma cadela misturam-se às trovoadas que prometem chuva. O calor é insuportável. O ambiente é abafado. Há uma guerra que, mesmo distante, está ali, presente, entre eles. Ocupa, igualmente, espaço na hamaca. Ao lado dela, a morte... e o esforço para não esquecer.

O exercício de assistir ao filme reivindica, do público, que opere numa temporalidade da própria diegese do filme, portadora de um tempo de espera, de vácuo, de ausência. O tempo é marcado pelo balançar quase imperceptível da rede. A câmera é estática. A banda sonora integra a

narrativa de modo singular, organiza o pensamento da diretora, articula a percepção da audiência, imprimindo os sentidos das cenas.

Os planos-sequências que acompanham as personagens dilatam a percepção do tempo. Diferentes camadas temporais constituem a narrativa. Os 77 minutos de duração do filme testemunham um ciclo que pode ser o de um dia inteiro do casal em cena. Ao mesmo tempo, os diálogos evocam outros tempos que coabitam as cenas.

Enquanto, em *Cerro Corá* (1979), a Guerra Grande é retomada, numa referência ao heroísmo do ditador Solano López, a despeito da terra arrasada e das tantas mortes que resultaram da guerra, em *Hamaca Paraguaya*, a Guerra do Chaco aparece como pano de fundo, não para realçar qualquer vitória paraguaia no campo de batalha, ou o possível heroísmo de quem quer que seja, mas para abordar as perdas, o vazio, o ponto de vista dos que, tendo continuado vivos, andam às voltas com a memória de seus mortos. Nesse sentido, numa perspectiva benjaminiana, França (2015) argumenta que o filme propicia o exercício de uma história a contrapelo do contexto paraguaio e também latino-americano, tendo em conta o ponto de vista dos vencidos.

No tocante ao percurso cumprido pelo filme em festivais internacionais, destaca-se o fato de ter sido, em sua versão de longa-metragem, a primeira produção paraguaia a integrar a programação do Festival de Cannes, onde recebeu o prêmio Fipresci, em 2006. A versão experimental, em curta-metragem, já havia conquistado, anteriormente, a Menção honrosa no IV Festival de Internacional de Escuelas de Cine, assim como o Prêmio Genesis de Melhor Vídeo Paraguaio, e o primeiro lugar no IV Salão de Jovens Artistas, concedido pelo jornal *La Nación*

de Paraguay, todos em 2000. Em 2008, o longa-metragem também recebeu o Prêmio Luis Buñuel de Melhor Filme Ibero-americano.

Veladores

No contexto da pandemia provocada pelo corona vírus, as interlocuções, os encontros entre as pessoas migraram, em sua grande maioria, para as comunicações em plataformas digitais, por meio de pequenas janelas organizadas em telas de aparatos tais como aparelhos celulares e computadores. Além do trabalho em casa, das reuniões e aulas realizadas por meio dessas plataformas, também se fizeram festas, celebrações as mais diversas, assembleias, além de quantas manifestações da arte em geral. Esse foi o formato escolhido por Paz Encina para desenvolver seu projeto *Veladores* (2020), cuja realização deu-se toda em meio aos rigores dos protocolos que impuseram distanciamento social. Mais que isso, a estreia do filme se deu em transmissão online por meio da plataforma de relacionamento social Facebook, em dezembro de 2020.

No ponto de partida, a realização desse filme contou com a ousadia da cineasta ao incorporar aspectos formais das circunstâncias comunicacionais predominantes do cenário de pandemia à sua narrativa, e também à sua primeira projeção pública. Nesse formato ela encontrou o desenho necessário para trabalhar com cartas escritas por integrantes do MOPOCO (Movimiento Popular Colorado), uma dissidência ao governo ditatorial de Stroessner. Em exílio, se radicaram em diferentes lugares na Argentina, onde deram sequência à sua militância, fazendo uso das correspondências como ferramenta de articulação e comunicação.

Na produção, realizada por meio da plataforma Zoom, netos dos militantes leem as cartas escritas pelos avôs. Dessa forma, os netos

tomam para si a missão de velar por suas memórias. Para que não se percam no esquecimento.

Paz Encina relata que o projeto nasceu de modo inesperado. Durante a pandemia, ela realizou alguns encontros online para falar sobre a atuação política de seu pai a um sobrinho. Para tanto, ela começou a ler algumas cartas. Ela era guardiã, por mais de duas décadas de uma coleção dessas cartas, e naquela ocasião encontrou uma forma de fazer com que sua leitura pudesse reverberar na forma de um filme. Ela então escreveu um pequeno roteiro no qual as cartas estabeleceram um diálogo entre si. As cartas foram, então, lidas pelos netos dos exilados. O que resultou foi uma espécie de radiografia do que foi a ditadura, em si, e o exílio. Mas não por um relato oficial: antes, por palavras atravessadas de afetos, dores, medos. E esperança. Parte dos netos envolvidos no projeto ainda residem na Argentina, e parte no Paraguai. Então, estabelecer esse diálogo na leitura das cartas por meio da plataforma digital pareceu ser uma boa maneira para fazer com que aquelas palavras fossem ouvidas novamente (López & Encina, 2021).

Desse modo, é possível afirmar que Encina transformou uma categoria de imagens que invadiram o cotidiano das pessoas durante a pandemia num potente ambiente para sua narrativa. Assim, a conexão se dá não somente com a pandemia, mas também com a narrativa e as questões políticas ali tratadas. Afinal, o distanciamento social imposto por uma está em relação com o exílio imposto pela outra circunstância.

A mais, é preciso notar que a palavra veladores, em espanhol, assim como em português, é portadora de múltiplos sentidos. No contexto do cinema, por exemplo, pode se pensar na mesa de luz que ilumina as personagens num set de filmagem. Nos filmes de Paz Encina, cabe a ideia

de lançar luzes sobre certos momentos da história, não permitindo que alguns fatos sejam esquecidos, apagados da memória coletiva. A cineasta relata que, por volta de 2010, teve acesso aos Arquivos do Terror, o que a afetou de modo muito intenso, levando-a a eleger a ditadura como objeto de estudo. Ela tinha partilhado também daquelas dores, em razão de seu pai ter sido exilado político. Então era preciso recordar, ou seja, fazer com que aquelas memórias passassem novamente pelo caminho do coração.

No período quando esteve em contato com os Arquivos do Terror, produziu algumas videoinstalações e alguns filmes de curta-metragem. Em alguma medida, com *Veladores*, Encina fecha um ciclo dessa produção, embora não interrompa seu interesse em dar continuidade às discussões a esse respeito.

O filme, transmitido no dia 12 de dezembro de 2020, à noite, em sessão aberta na plataforma Facebook, não ficou disponível online ao público, para preservar o trabalho de reproduções indevidas. Ele ainda será inserido nos circuitos de festivais e outros mecanismos de veiculação. Do mesmo modo, as informações disponíveis sobre ele são um tanto restritas. O título sequer foi incluído no rol da filmografia da diretora na plataforma International Movies Database IMDb, onde constam todos os demais títulos.

Memória, Documentos, Poesia

Paz Encina é uma cineasta ímpar. Seja por ter protagonizado não só a retomada da produção cinematográfica paraguaia, mas por realizar o primeiro filme de longa-metragem em formato 35mm com projeção internacional e premiações importantes várias. Tal feito ela conseguiu

sendo mulher numa sociedade marcadamente patriarcal. Ressalta, também, o fato de que a carreira com reconhecimento internacional não tenha implicado qualquer distanciamento de seu contexto de origem, seja nas temáticas por ela abordadas, seja no formato, seja no fortalecimento de seus vínculos interpessoais.

A cidadã e cineasta, em sua filmografia, prioriza a abordagem de memórias das guerras e das lutas contra governos totalitários, desde o ponto de vista das pessoas comuns, de homens e mulheres que tecem, quotidianamente, os sentidos da malha social. Ao mesmo tempo, as narrativas de sua assinatura não se submetem aos protocolos de alguma possível gramática fílmica hegemônica. Densas, intensas, carregadas de poesia, trazem as histórias das gentes que sofrem perdas, que aprendem a esperar, que precisam partir, que lutam para não esquecer. Cartas, fotos, objetos, gestos, luminosidades, tempos, sonoridades, tudo engendra memórias que não podem ser esquecidas. Esse é o projeto ao qual dedica-se a cineasta.

Alguns aspectos comuns a seus trabalhos chamam a atenção. Um deles refere-se à insurgência quanto à categorização entre filme documentário e de ficção. Cada trabalho realizado por Encina resulta de pesquisa histórica, cultural, social e política. Seus projetos baseiam-se em relatos, lugares, memórias vivas e pulsantes. O modo como ela articula suas narrativas dá espaço aos processos de criação em devir, à poiesis em seu sentido mais radical.

Sendo poesia audiovisual, com narrativas engajadas, os trabalhos que realiza podem ganhar a forma de instalações audiovisuais e filmes de curta e longa metragem, podem ocupar espaços convencionalmente destinados à projeção e veiculação fílmica, mas também ambientes

museais e outros centros expositivos, bem como plataformas digitais diversas. Por exemplo, *Hamaca Paraguaya*, em sua primeira versão, formato de curta-metragem, tomava parte de uma instalação. Posteriormente ganhou a versão em longa metragem. Finalmente, o papel que a música cumpre na estruturação do pensamento é determinante no modo como a diretora concebe, estrutura e desenvolve suas narrativas. A questão das temporalidades e das sonoridades antecipam as palavras. Desse modo, sua produção fílmica atravessa com a mesma potência o campo da música e das artes visuais contemporâneas.

Assim, atenta e sensível ao modo como trata suas produções do ponto de vista formal, Paz Encina envida esforços potentes para que a história de suas gentes, a sua própria história não se perca, seja num passado distante ou mais recente, seja nos tempos em curso. Por isso as conta, para não esquecer.

Referências

Ars Mello, L. (2020). Entrevista con Paz Encina. *La Fuga*, 24. <https://lafuga.cl/entrevista-con-paz-encina/1036>

Encina, P. (2000). *Hamaca Paraguaya* [Filme].

Encina, P. (2006). *Hamaca Paraguaya* [Filme]. Wanda Visión, Cameo.

Encina, P. (2020). *Veladores* [Filme]. Silencio Cine, Centro Cultural de España Juan de Salazar, Coordinadora de Derechos Humanos (Codehupy).

França, B. X. (2015). Hamaca Paraguaya: luto e resistência no cinema latino-americano contemporâneo. *Cadernos Benjaminianos*, (9). <http://dx.doi.org/10.17851/2179-8478.0.9.80-101>

Guy, A. (1896). *La fée aux choux* [Filme] Gaumont.

Holanda, K. (2019). *Mulheres de cinema*. Numa Editora.

Holanda, K. (2020). Por que não existiram grandes cineastas mulheres no Brasil? *Cadernos Pagu*, (60), e206006. <https://www.scielo.br/j/cpa/a/nqJqGNZMWPMTWrk6YQQ5B6b/?lang=pt&format=pdf>

López M., S., & Encina, P. (2021, 9 setembro). An Always Open Circle. *Post notes on art in a global context*. <https://post.moma.org/an-always-open-circle/>

Vera, G. (Diretor). (1979). *Cerro Corá* [Filme]. Ministério de Hacienda.

O ESTILO TARANTINESCO EM ERA UMA VEZ EM HOLLYWOOD: UMA ANÁLISE COMPARATIVA COM O ESTILO DA CONTINUIDADE INTENSIFICADA

*Jonathan de Assis Lourenço da Costa¹
Maria Helena Braga e Vaz da Costa²*

Era uma Vez em Hollywood (*Once upon a time...in Hollywood*, 2019) é o nono filme do diretor Quentin Tarantino e se passa durante a década de 1960 em Los Angeles e acompanha três dias na vida de três personagens. Rick Dalton (Leonardo DiCaprio), um ator que já fez sucesso no passado mas que está em declínio. Cliff Booth (Brad Pitt), dublê e amigo fiel de Rick. E por fim, Sharon Tate (Margot Robbie),

-
1. Mestrando em Comunicação.
Pesquisador do Prog. de Pós Graduação de Estudos da Mídia (PPGeM) da UFRN.
jonathandeassis.alirn@gmail.com
 2. Pós-doutora em Cinema pelo Intern. Institute - UCLA, USA.
Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Mídia.
Professora Titular do Dep. de Artes da Univ. Fed. do Rio Grande do Norte - UFRN.
mhcosta@gmail.com

atriz em ascensão que, na vida real, foi casada com o diretor de cinema Roman Polanski, e que foi brutalmente assassinada pelos seguidores de Charles Manson, líder de uma seita na Califórnia nos EUA.

O longa teve um orçamento de US \$90 milhões, um valor altíssimo, que só Hollywood pode oferecer. Contudo, o cineasta americano Quentin Tarantino iniciou a sua carreira dentro das práticas de produção do cinema independente. Os seus três primeiros longas se enquadram dentro dessa forma de produção. *Cães de Aluguel* (*Reservoir Dogs*, 1992) *Pulp Fiction - Tempo de Violência* (*Pulp Fiction*, 1994) e *Jackie Brown* (*Jackie Brown*, 1997) tiveram orçamentos de US \$1,5 milhões, 8 milhões e 12 milhões respectivamente.

O diretor ingressou a partir de *Kill Bill* (2003) no modo de produção de grande orçamento de Hollywood. Este projeto, que foi dividido em duas partes, teve orçamento de US \$60 milhões, um orçamento maior que todos os outros filmes do diretor juntos. Os grandes orçamentos continuaram por todos os filmes seguintes do diretor: *Grindhouse* (2007) *Bastardos Inglórios* (2009), *Django Livre* (*Django Unchained*, 2012) e *Os Oito Odiados* (*The Hateful Eight*, 2015) tiveram orçamentos de US \$67 milhões, 70 milhões, 100 milhões e 44 milhões respectivamente. Temos uma clara mudança em termos orçamentários na carreira do diretor, Tarantino adentrou nas práticas de produção de grande orçamento de Hollywood, e a questão principal que nos interessa é se esse novo modo de produção alterou o estilo do diretor?

Bordwell (2008a) coloca que o diretor não é a fonte única na construção de um filme, cineastas atuam dentro de instituições, estas por sua vez oferecem oportunidades assim como restrições, sejam tecnológicas, econômicas ou culturais. Segundo o autor, há uma maneira de se

fazer filmes dentro delas, saberes institucionalizados que encorajam e desencorajam os cineastas a tomar certas decisões. Tais práticas criam tradições cinematográficas, um repertório de esquemas narrativos e estilísticos à disposição dos diretores.

Podemos recorrer também a noção de dispositivo elaborada por Agamben (2005) que define este como “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (Agamben, 2005, p. 5).

No cinema, os diretores seriam os seres viventes atuando em instituições (estúdios), que são os dispositivos, que moldam o trabalho através de práticas e tradições cinematográficas. Bordwell (2008b) coloca que os diretores atuam em estado de liberdade, eles podem optar por um esquema estilístico ou outro, mas a liberdade artística não é ilimitada, sempre há limites de tempo, dinheiro, recursos e tecnologia.

Bordwell (2008b) destaca que tais tradições não são um manual rígido a ser seguido, as produções de Hollywood possuem flexibilidade, há um grau de sujeição às normas por partes dos cineastas, e aponta que os cineastas podem replicar, revisar ou rejeitar tais esquemas. E aqui queremos trabalhar com a tradição do estilo dominante da Hollywood atual, a Continuidade Intensificada.

A Continuidade Intensificada é uma teoria elaborada por David Bordwell a partir de sua pesquisa sobre o estilo Hollywoodiano pós-1960 até os filmes do século 21. Bordwell (2006) afirma que não houve ruptura em relação ao período clássico, mas sim uma intensificação de certas técnicas que já eram usadas pelos cineastas, em detrimento de outras, criando um estilo dominante em todos os gêneros,

mas reduzindo o repertório dos diretores. Bordwell chamou esse estilo de Continuidade Intensificada.

Ainda segundo Bordwell (2006), quatro grandes dispositivos estilísticos moldam e dominam o estilo da Continuidade Intensificada: edição rápida, uso bipolar de lentes de distância focal extrema, planos com enquadramentos próximos e constante movimento da câmera. Enquanto essas técnicas dominam, outras caíram em desuso como “planos longos com a câmera fixa, planos compostos sustentados, frequentes enquadramentos de longa e média distância, e imagens filmadas com lentes de 50mm” (Bordwell, 2006, p. 138). Para Bordwell (2008b) um cinema cada vez mais distante da *mise-en-scène*, menos informação a cada plano, mais forçado para atingir emocionalmente o público.

Para traçar as causas desse novo estilo ter se tornado dominante, Bordwell (2006) coloca que as causas mais plausíveis advêm normalmente de mudanças tecnológicas, práticas do ofício fílmico, e circunstâncias institucionais, “ a história do estilo no sistema de estúdios é governada por essas forças” (Bordwell, 2006, p. 147).

Continuidade Intensificada pode ser traçada em grande parte devido às mudanças das demandas de produção (como filmagem em locação, planejamento para o formato da TV, aceleração dos calendários de filmagem), práticas do ofício(particularmente filmagem com múltiplas câmeras), e ferramentas técnicas (como Steadicam e edição digital). (Bordwell, 2006, p. 156)

Mas Bordwell (2006) alerta que, embora ele tenha isolado os dispositivos do estilo dominante, elas normalmente atuam juntas.

Enquadramentos próximos permitem cortes rápidos. Lentes longas selecionam figuras individualmente para a edição. O foco seletivo

faz dentro do plano o que a edição faz entre os planos: ele revela áreas de interesse sucessivamente (ao invés de simultaneamente, como o deep-focus clássico de Wells e William Wyler). A câmera circular pode usar tanto uma lente longa, permitindo que elementos do primeiro plano sejam desviados, ou uma grande-angular, derivando sua força de uma firme mudança cronometrada para plano a plano. (Bordwell, 2006, p. 137)

O objetivo deste artigo é analisar o estilo do filme *Era uma Vez em Hollywood* e evidenciar que Tarantino conseguiu articular um estilo próprio que se distancia do estilo dominante atual de Hollywood (Continuidade Intensificada) em vários aspectos, mesmo atuando em uma prática de produção de grande orçamento.

Para essa análise comparativa entre o estilo de Tarantino e o da Continuidade Intensificada, decidimos por duas cenas de diálogo de *Era uma Vez em Hollywood*. Bordwell (2006) argumenta que apesar de todo o espetáculo de Hollywood, com cenas de ação e efeitos especiais, as cenas de diálogo ainda são o tipo mais comum de cena em um filme de Hollywood, e o que preocupa o autor é que as técnicas de ênfase da continuidade intensificada são tanto aplicadas em grandes cenas de ação, como em simples cenas de diálogo. Com base nisso, selecionamos duas cenas do filme de Tarantino, ambas de diálogo, cada uma protagonizada por um personagem diferente, para identificar as diferentes estratégias utilizadas pelo diretor.

O Estilo *Era uma Vez em Hollywood* e o Estilo da Continuidade Intensificada

Antes da análise propriamente dita, algumas coisas são necessárias, evidenciar a importância do estilo fílmico na percepção de qualquer

filme e o definir. Bordwell (2013b, p. 22) diz que “o estilo não é simplesmente decoração de vitrine em cima de um roteiro; ele é a própria carne da obra”. Bordwell (2013b) coloca que por mais que o espectador possa ser envolvido pelo enredo ou gênero, assunto ou implicações temáticas, a textura da experiência fílmica depende centralmente das imagens em movimento e os sons que as acompanham. E mesmo que os espectadores não tenham consciência, o estilo é o único meio de acesso à história ou tema, e atua em todos os momentos para moldar a sua experiência.

Ao centrar nossa investigação no estilo cinematográfico, estamos tentando lidar com aspectos do cinema que têm muita importância para a maneira como os filmes funcionam. Nenhuma teoria adequada do cinema como mídia pode negligenciar o papel moldador do estilo. (Bordwell, 2013b, p. 22)

Para Bordwell (2013b, p. 17) o estilo é o “uso sistemático e significativo de técnicas dessa mídia em uma obra”. Essas técnicas são constituídas por quatro grandes áreas (Bordwell, 2013a): *mise-en-scène*, cinematografia, montagem e som. A *mise-en-scène* incorpora os elementos dentro do plano (cenário, figurino e maquiagem, iluminação e encenação), a cinematografia os aspectos fotográficos relacionados a câmera e lentes (aspectos tonais, perspectiva, enquadramento, mobilidade do quadro), montagem as relações entre os planos (rítmicas, gráficas, espaciais e temporais) e o som tudo que escutamos no filme (sonoplastia, som direto, trilha sonora). No sentido de perceber o estilo do diretor, na análise estaremos utilizando todos os quatro elementos de estilo.

Cena 1 - Rick Dalton e Trudi Fraser

A primeira cena selecionada é a do diálogo entre Rick Dalton (Leonardo DiCaprio) caracterizado como Caleb DeCoteau, e a atriz mirim Trudi Fraser (Julia Butters) no set de filmagem do piloto da série de TV Lancer. A cena começa com um *long shot* mostrando pela primeira vez Rick em seu figurino, ao fundo a porta de um trailer se abre, alguém da produção surge, um rápido diálogo ocorre entre eles, depois Rick segue o seu caminho. Temos aqui uma encenação em profundidade, a estratégia permite mostrar a ação simultaneamente sem a necessidade de cortes para planos mais próximos (Figura 1).

Figura 1

Plano Distante com Encenação em Profundidade



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

À medida em que Rick avança, a câmera levemente faz uma *pan* para lhe acompanhar, “uma das funções mais comuns do movimento de câmera é o reenquadramento” (Bordwell, 2013a, p. 320). Assim que Rick vira a rua, a câmera encerra o movimento permanecendo fixa mostrando Rick andando. O plano dura aproximadamente 40 segundos, não é possível

aqui identificar nenhuma característica marcante da continuidade intensificada, a câmera está distante, o plano é longo e os movimentos de câmera são para reenquadrar o ator, que para Bordwell (2006) é típico no cinema clássico, e não para dar energia ao plano, característico da cinema moderno. André Bazin, em defesa do plano longo, coloca que:

A montagem, que tantas vezes é tida como a essência do cinema, é, nessa conjuntura, o procedimento literário e anti-cinematográfico por excelência. A especificidade cinematográfica, apreendida pelo menos uma vez no estado puro, reside ao contrário, no mero respeito fotográfico da unidade do espaço. (Bazin, 1991, p. 59)

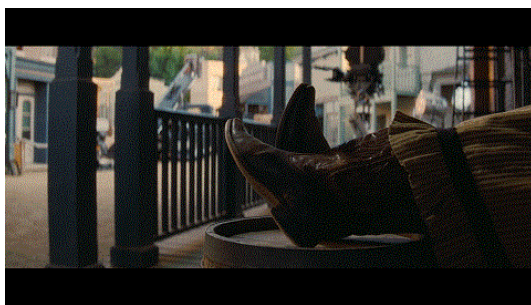
É evidente que Tarantino se utiliza da montagem, como veremos, mas o que Bazin evidencia com essa colocação anti montagem é que “o que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento” (Bazin, 1991, p. 62). Ou seja, respeitar a ação dentro de uma mesma localidade, assim como Tarantino faz no plano anterior analisado. O corte irá ocorrer quando surgir apenas um novo espaço, que é exatamente o que ocorre a seguir.

O segundo plano (Figura 2) segue mostrando Rick andando pelo set, mas a câmera acompanha seu movimento à distância até recuar mostrando outras áreas do set, e nos revelando alguém usando um par de botas no primeiro plano, “muitas vezes a câmera se afasta das personagens para revelar algo de importante para a narrativa” (Bordwell, 2013a, p. 321). Bordwell (2006) coloca que esses movimentos de recuar (*track out*) não são comuns no cinema moderno, pois o mais comum no estilo da continuidade intensificada é ir pra frente (*tracking shot, push in, creeping zoom*).

Diretores de estúdio dos anos 1930 e 1940 costumavam realizar o track out (de um detalhe ou personagem importante para o todo) assim como fazer o track forward, mas pelos anos 1960, o movimento para frente se tornou predominante. (Bordwell, 2006, p. 144.)

Figura 2

O track out revela um novo espaço que estava off



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Podemos perceber que os movimentos de câmera no filme remetem ao cinema clássico. E além disso ambos os planos revelam um espaço que estava *off*. Burch (1973) divide o espaço filmico em dois: o de campo e o de fora de campo (*off*). O espaço de campo é o que, como o nome já diz, tudo que está no campo de visão da câmera, ou seja, tudo o que vemos. Já o espaço *off*, é tudo o que está fora do quadro, e o autor o subdivide em seis categorias. As quatro primeiras são o espaço que segue cada borda do quadro: para cima, para baixo, esquerda e direita. Os outros dois são o espaço atrás da câmera e o espaço atrás dos objetos, cenários ou personagens. Para o autor o espaço *off* é flutuante e imaginário, e o público só é levado a percebê-lo caso algum elemento o faça, caso chame atenção para algo fora do quadro. Como é o caso nos dois planos. A movimentação do ator leva a movimentação da câmera que

revela esse novo espaço, e com ele novos pontos de interesse, como é o caso das botas da atriz mirim, elemento essencial na cena que irá ocorrer.

O terceiro plano começa com um leve *track out* ajustando para a situação dramática que irá prevalecer nos planos seguintes: o diálogo entre ambos os personagens, Rick e a atriz mirim configurando certo simetrismo (Figuras 3 e 4).

Figura 3

Encenação em Profundidade.



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 4

Long Shot do Ator que Fala



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Aqui temos uma encenação (elemento estilístico da *mise-èn-scene*) em profundidade, mesmo que nem todos os elementos estejam em foco nítido, embora seja possível identificar facilmente o que está fora de foco. Tarantino opta por manter o ator que está em primeiro plano fora de foco, ora Rick, ora a garotinha. Nesse trecho de *shot/reverse shot*, Tarantino vai contra a tendência moderna de planos mais próximos e mantém o ator que fala mais longe, mostrando o corpo inteiro (*long shot*).

Devido às características do plano devemos aqui estabelecer a diferença entre espaço profundo e profundidade de campo, e também sobre o uso do foco (propriedade das lentes). Bordwell (2013a, p. 288) alerta que a profundidade de campo não deve ser confundida com o conceito de espaço profundo. De acordo com o autor, o espaço profundo é um termo para a maneira como o cineasta encena a ação em diferentes zonas do plano (primeiro plano, plano intermediário, plano de fundo), independente de estarem ou não em foco todas essas áreas. (2013a, p. 288).

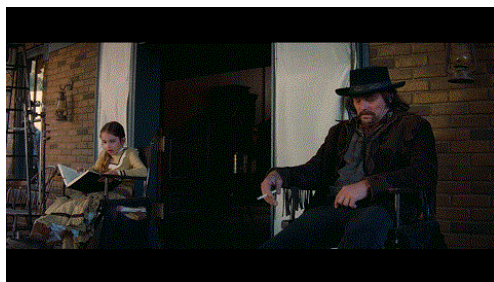
O espaço profundo é uma propriedade da *mise-en-scène*. São técnicas que afetam o que é colocado na frente da câmera. A profundidade de campo depende da própria câmera, com a lente determinado que camadas da *mise-en-scene* estão em foco. (Bordwell, 2013a, p. 288)

Quando a garota permite que Rick se sente próximo a ela para ler, os planos que predominam são os *two-shot* que mostram ambos os atores (Figuras 5 a 7). Aqui Tarantino mantém ambos em foco, permitindo que o espectador percorra o olho pelo plano, contrariando novamente a tendência de planos próximos, os *singles* que mostram apenas um ator. E os *two-shot* aqui tendem a ser longos, existindo planos na casa dos 20 e

50 segundos, sendo que um deles dura quase 2 minutos e meio. Ainda citando Bazin: “Quando o essencial de um acontecimento depende de uma presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem fica proibida” (1991, p.62). Toda uma dinâmica entre os dois atores é permitida pelo uso do plano prolongado.

Figura 5

Two-shot de Rick e a Garotinha



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 6

Novo Two-shot por um Ângulo Diferente



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 7

Two-shot com Rick mais ao Fundo

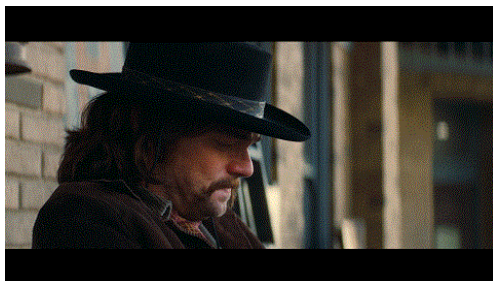


Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

São usados apenas três *close-up* em toda a cena, sendo apenas um de Rick Dalton (Figura 8), algo raro no cinema moderno. Bordwell (2006) coloca que após a década de 1960 os diretores trocaram os *two-shots* por *singles*, planos médios ou *close-ups*, mostrando apenas um ator por plano.

Figura 8

O Único Close-up Rick na Cena



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Alguns planos mais próximos encerram a cena, depois da dramaticidade aumentar quando Rick começa a chorar, mas ambos os atores ainda

são enquadrados na estratégia do plano OTS (sobre o ombro). Em resumo, temos planos longos com câmera fixa, *two-shot* sustentados, planos de média e longa distância. Estas são técnicas que caíram em desuso no estilo dominante da Hollywood pós-1960, e quanto às técnicas da continuidade intensificada, praticamente nenhuma característica delas foi utilizada por Tarantino aqui, estando bem distante do estilo dominante.

Cena 2 - Cliff Booth e Bruce Lee

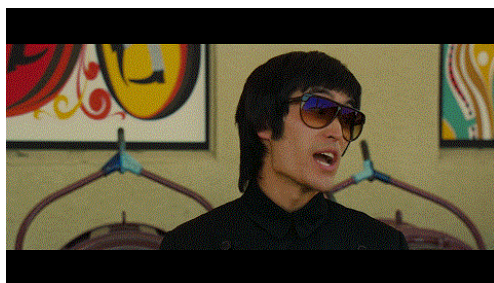
A segunda cena em análise se dá com o outro protagonista, Cliff Booth (Brad Pitt). A cena representa uma memória do personagem no set de filmagem do seriado *Besouro Verde*, onde ele luta contra o personagem Bruce Lee (Mike Moh). Este segmento consiste em um longo plano sem cortes. Bordwell (2013a, p. 334) coloca que “geralmente, podemos considerar o plano longo como alternativa para uma série de planos”. Nesse sentido de apresentar diversos tipos de enquadramento dentro de um plano, “é provável que o plano longo se valha do movimento da câmera” (Bordwell, 2013a, p. 335). Como veremos, este é o caso aqui, a câmera se movimenta e cria novos enquadramentos sem a necessidade do corte. Aqui as ideias de Bazin para a preservação do espaço e dos eventos da cena ficaram mais evidentes.

O plano começa num *close-up*, com a câmera ainda fixa, do personagem Bruce Lee falando (Figura 9). Lee se move para esquerda e volta para o centro à medida que fala. Nesse movimento nos é revelada a presença de alguém atrás dele. Aqui ainda não temos a noção do local onde a situação acontece. Então a câmera começa a recuar revelando que estamos num set de filmagem e várias pessoas escutam atentas às palavras de Bruce Lee. Então, Lee começa a andar pelo set, a câmera

acompanha seu movimento, no plano de fundo, vemos Cliff Booth fora de foco vestindo o figurino da cena anterior e bebendo uma caixa de leite (Figura 10). A câmera continua seguindo Lee deixando Booth novamente fora do plano. Novamente Tarantino faz uso da movimentação ator/câmera para revelar o espaço *off*, é um padrão estilístico do diretor.

Figura 9

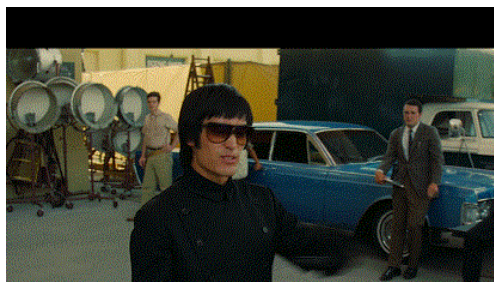
Lee em plano mais próximo



Nota. Como coloca Burch, o espaço fora de campo só será notado pelo público caso o filme faça algo. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 10

Câmera Acompanha o Movimento de Lee pelo Set

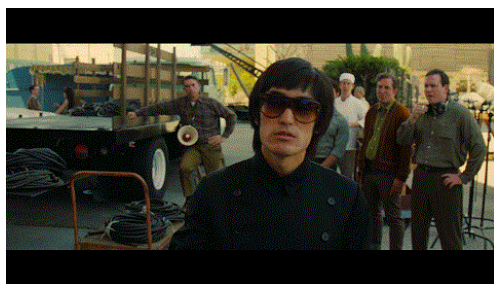


Nota. É exatamente o que ocorre aqui. O movimento revela o espaço e por consequência Cliff ao fundo, um dos personagens mais importantes do filme, chamando atenção do público. Adaptado de Tarantino (2019)

A câmera para quando Bruce Lee para de andar (Figura 11), e o acompanha quando ele volta a caminhar, mas desta vez, quando enquadra Cliff novamente (Figura 12), a câmera segue em direção a ele lentamente, observando-o enquanto ele escuta o discurso de Lee, que agora está fora de quadro. Mesmo fora de quadro, a presença de Lee é notada pelo som, Tarantino cria nesse momento uma relação do espaço de campo com o espaço off.

Figura 11

Composição em Profundidade de Campo revelando Novas Regiões do Espaço da Cena

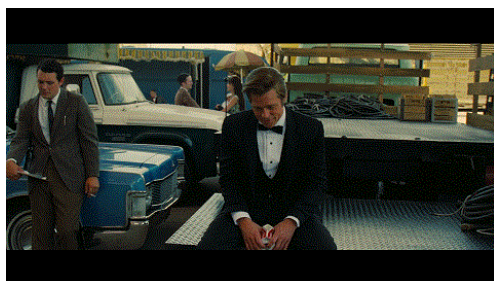


Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Burch (1973) fala sobre o uso estrutural do som no cinema. O autor primeiramente traz as palavras do cineasta francês Robert Bresson, que diz que um som sempre evoca uma imagem, e que uma imagem não evoca sempre um som. Burch discorda em parte da afirmação de Bresson, colocando que existem sons muito difíceis de se identificar, e imagens muito realistas (sem necessidade do som para tal), e que Bresson utiliza muito de sons conhecidos, tem a sua paleta de sons bem limitada.

Figura 12

Track in em Cliff



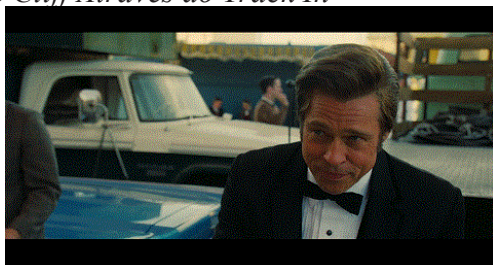
Nota. Neste plano podemos considerar uma técnica de intensificação do estilo dominante. Contudo, é um uso único dentro de várias outras na cena. Tarantino possui uma paleta de estratégias de estilo mais ampla que da Continuidade Intensificada. Recordamos o uso único do close up de Rick Dalton na cena anterior que analisamos. Adaptado de Tarantino (2019)

Contudo, o uso do som por Tarantino está dentro da paleta de Bresson, isto é, é um som identificável e conhecido, nesse caso o som evoca uma imagem, o próprio Bruce Lee. Nisso, Burch (1973) concorda com Bresson, ele diz que as propriedades evocativas do som estão bem ligadas a uma construção de um “espaço *off*” e de tudo o que se relaciona com ele.

Cliff está de cabeça baixa, mas quando escutamos uma pergunta dirigida a Lee, sobre se ele derrotaria Cassius Clay numa luta, Cliff levanta a cabeça e presta atenção na resposta (relações entre espaços). Quando Lee responde, Cliff não consegue evitar e ri. Neste momento a câmera se aproxima suficientemente para criar um *close-up* de Cliff (Figura 13). Lee ainda fora de quadro o confronta, enquanto a câmera recua e enquadra Lee novamente: ele está de costas para a câmera, e sua cabeça ocupa o primeiríssimo plano (Figura 14).

Figura 13

Close-up de Cliff Através do Track In



Nota. O movimento intensificou a cena isolando Cliff. Aqui Tarantino quer que nos concentramos nas reações de Cliff ao que Lee diz. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 14

Novo track out criando profundidade de Campo



Nota. Os elementos que estão se relacionando no uso de espaço de campo/espço off agora estão no mesmo plano. É um claro plano de confronto. Adaptado de Tarantino (2019)

A conversa continua, e quando Cliff diz que Lee jamais venceria Clay debochando dele, a câmera faz um semi-arco em Bruce o colocando de perfil (Figura 15). Lee responde e a câmera faz uma panorâmica em direção a Cliff de forma bem mais rápida que os padrões de movimento anteriores do plano, dando energia à cena em vista do crescente confronto entre os dois personagens - aqui pode ter havido ou não um corte escondido, não temos como dar certeza (Figura 16).

Figura 15

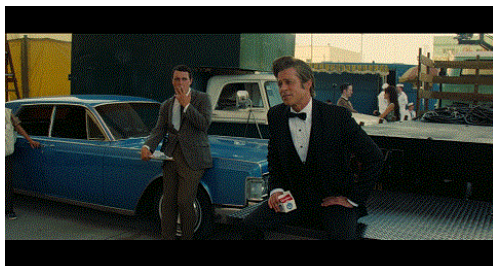
Semi-arco que Isola Lee no Quadro



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 16

Pan Rápido que dá Energia à Cena



Nota. Tanto aqui como na figura anterior temos o uso de uma movimentação de câmera mais enérgica, algo que podemos associar a Continuidade Intensificada. Mas como colocamos antes, Tarantino não as usa como padrão, mas apenas em momentos específicos, tornando elas assim mais eficientes dentro da dinâmica do plano/cena. Adaptado de Tarantino (2019)

A câmera volta para Bruce e depois para Cliff, seguindo esse mesmo padrão de movimento e velocidade. As condições da luta entre os dois são acertadas, e Cliff se levanta do carro tirando a peruca, a câmera recua, mantendo o padrão de movimento lento dos *track outs*, deixando a velocidade apenas para as panorâmicas. Bruce dá as costas para Cliff, tira os óculos e começa a andar. Ao fundo, Cliff tira parte do terno, a

câmera acompanha lateralmente Bruce e Cliff sai de quadro. Quando a câmera para, Cliff é novamente enquadrado, Bruce dá sua jaqueta e óculos para um membro do set que o alerta que Cliff é famoso por “ter matado a mulher e escapado”. Nesse momento temos uma encenação em profundidade, com Bruce no primeiro plano e Cliff ao fundo ligeiramente desfocado (Figura 17).

Figura 17

Track out Criando um Novo Enquadramento com Encenação em Profundidade



Nota. Adaptado de Tarantino (2019)

Bruce vai para o extremo do quadro e a câmera recua para enquadrar ambos em seus extremos e a luta inicia (Figura 18). Bruce corre em direção a Cliff e a câmera o acompanha, depois do chute ela segue e se mantém apenas em Cliff, que se levanta. Temos novamente o padrão da câmera rápida, que pode esconder cortes, que reenquadra Bruce no primeiríssimo plano e faz surgir parte do corpo de Cliff de costas para a câmera (Figura 19). Neste enquadramento, Bruce avança sobre Cliff, e então temos o primeiro corte visível da cena, que mostra Cliff arremessando Lee contra um carro. A partir desse ponto Tarantino começa a empregar a estratégia de cortes, para dar energia à cena, sem

a necessidade de disfarçar os possíveis cortes com movimentos rápidos de câmera.

Figura 18

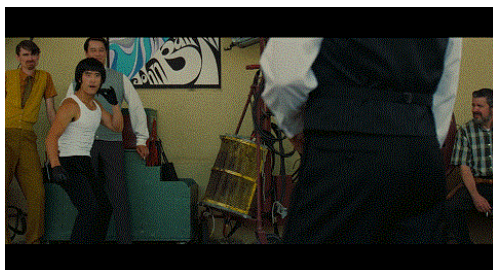
Long shot Estabelecendo o Espaço da Luta



Nota. A câmera distanciada não é um padrão do estilo recorrente da Continuidade Intensificada, muito pelo contrário, a tendência são planos cada vez mais próximos. Contudo, é um padrão do estilo de Tarantino. Adaptado de Tarantino (2019)

Figura 19

Encenação em Profundidade com Ação Principal Ocorrendo ao Fundo



Nota. Esse mesmo padrão vimos na cena anteriormente analisada. O elemento próximo a câmera surge para preencher o quadro direcionar a atenção para o elemento ao fundo. Tarantino não se utiliza do enquadramento mais próximo, mas direciona o olhar através da encenação do plano, através do uso criativo da mise-en-scène. Adaptado de Tarantino (2019)

Bordwell (2006) coloca que quando há um plano longo nos filmes hollywoodianos atuais, ao estilo da Continuidade Intensificada, a câmera

normalmente está em movimento, e tais movimentos servem para dar energia à cena, indo para frente, com o uso constante de *push in's* e *creeping zoom's*. Nesse plano, Tarantino usa muito mais o movimento *track out*, de recuar a câmera. Tarantino utiliza o movimento para frente para intensificar a tensão quando Cliff ouve o discurso de Lee e a câmera lentamente vai em sua direção. Sendo o segundo momento quando Lee avança em direção à Cliff e acerta o primeiro chute, nesse longo plano, Tarantino reserva o *track in* para os momentos de maior tensão, e não faz uso excessivo das técnicas de intensificação que dominam o estilo atual.

Considerações Finais

Nestas duas cenas pudemos analisar o estilo de Quentin Tarantino dentro das práticas de produção de Hollywood em um filme de enorme orçamento, o *Era uma Vez em Hollywood*. Foi possível constatar que o diretor mantém um estilo próprio, articula elementos diversos na construção de suas cenas. Articula um estilo autoral, e não apenas segue o estilo dominante atual, a Continuidade Intensificada.

Foi possível perceber padrões próprios em *Era uma Vez em Hollywood*, mostrando um estilo consistente. Estilo esse que traz técnicas que caíram em desuso em Hollywood, como apontamos, bem como técnicas que o estilo atual e dominante faz uso. Tarantino não limita a sua paleta de escolhas a uma determinada tradição. As suas escolhas partem de um instinto autoral.

Pudemos perceber que quanto às técnicas da Continuidade Intensificada que Tarantino faz uso, como o close up e o track in, ele as articula em momentos específicos, às vezes com usos únicos, e não como modo

padrão para todas as cenas, que é o principal receio de Bordwell em relação ao estilo atual, uma perda do uso criativo da mise-en-scène.

Quanto a mise-en-scène, outro padrão estilístico que podemos destacar nas cenas é a encenação em profundidade, e como destacamos, como uma propriedade da mise-en-scène, pois muitas vezes nem tudo está em foco, que seria a profundidade de campo, propriedade da cinematografia. Na cena de Cliff e Lee, eles tendem a ser enquadrados no mesmo plano, normalmente alguém ocupando o primeiro plano e o outro ao fundo, indo contra a tendência moderna de planos próximos que normalmente apenas um ator aparece (*singles*).

O ator e a sua relação com o espaço à sua volta é uma das principais preocupações de Tarantino. Ele quer evidenciar não apenas os seus rostos, mas todos os seus corpos, assim como o espaço que ele criou, por isso trouxemos as questões de espaço fílmico, e como Tarantino cria relações entre o espaço de campo e o espaço *off*.

Por fim, evidenciamos a preocupação de Tarantino para com os elementos da mise-en-scène, elemento tão caro a Bordwell, e motor de seus estudos, o que o levou a construção dessa teoria da Continuidade Intensificada, como uma forma de alerta aos caminhos que o cinema tenha tomado. O trabalho de Bordwell surge não apenas como um estudo histórico do estilo, mas também como algo para o futuro, de um resgate de um certo tipo de cinema que está morrendo. E ficamos felizes ao constatar que Tarantino com o seu filme está nesse cinema de resistência e dentro da maior indústria de cinema do mundo, dentro de Hollywood.

Referências

Bazin, A. (1991). *O Cinema: Ensaio*. Editora Brasiliense.

Bordwell, D. (2006). *The way hollywood tells it: Story and style in modern movies*. University of California Press.

Bordwell, D. (2008a). *The Poetics of Cinema*. Routledge.

Bordwell, D. (2008b). *Figuras Traçadas na Luz*. Papirus.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013a). *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. Editora Unicamp.

Bordwell, D. (2013b). *Sobre a História do Estilo Cinematográfico*. Editora Unicamp.

Iser, W. (1996). *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético* (Vol 2). Editora 34.

Noel, B. (1973). *A Práxis do Cinema*. Editorial Estampa.

Tarantino, Q. (Director). (2019). *Era uma Vez Em... Hollywood [Once Upon a Time... in Hollywood]*. Columbia Pictures.

EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E AÇÃO CRIATIVA NA OBRA STARRY SKY

Dorotea Souza Bastos¹

*Starry Sky*² é uma instalação interativa que tem como referência o filme *The Very Eye of Night* (1958), da cineasta Maya Deren. Esta obra autoral abre espaço para a experimentação da interatividade a partir do movimento do corpo, promovendo a interação do público no ambiente virtual, que simula um céu estrelado, por meio da criação de corpos virtuais – cibercorpos – que, assim como os corpos no filme de

-
1. Doutora em Média-Arte Digital (UAlg/UAb) e em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Professora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Líder do VISU - Grupo de Pesquisa e Extensão em Arte, Imagem e Visualidades da Cena. doroteabastos@gmail.com
 2. A obra foi criada e produzida durante os anos de 2016 e 2017, como parte da investigação no doutoramento em Média-Arte Digital (programa conjunto da Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal), sob a orientação da professora Dra. Mirian Tavares. A obra foi apresentada ao público em 2017, em exposição coletiva no Centro Ciência Viva do Algarve, em Faro, Portugal.

Maya Deren, não possuem limitações físicas e interagem criativamente com a cena.

Durante todo o percurso investigativo, a criação artística esteve fundamentada nos conceitos investigados como corpo-imagem, virtualidade e experiência estética, o que resultou em várias obras em arte digital, dentre as quais foram escolhidas três para compor o corpus da pesquisa e, de certa forma, formam uma trilogia: Do pó ao pó – ensaios da última jornada, *Starry Sky* e *Corpo-ensaio*, todas inspiradas na obra da cineasta Maya Deren, reconhecida por levar ao cinema a interação entre corpo e dança, em seus filmes experimentais.

Apesar da grande quantidade de filmes produzidos com a utilização da dança no século XX, existem registros de dança no cinema, datados ainda do final do século XIX. Simples gravações de dança, em que a câmera – fixa – captava os movimentos para reprodução, sem haver um processo de criação para a câmera ou uma coreografia específica para a tela. [...] Foi com os trabalhos desenvolvidos por Maya Deren, na década de 1940, que se percebeu uma interação diferente entre dança e cinema, a partir da sua primeira obra *Meshes of the Afternoon*, de 1943, em codireção de seu marido, Alexander Hammid, filme que fora premiado no Festival de Cannes, em 1947, na categoria Filmes Experimentais. (Bastos, 2013, pp. 41-42)

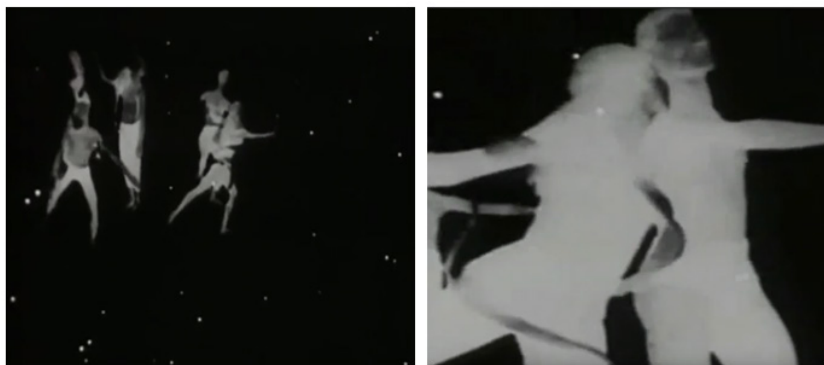
Segundo Wosniak (2006), é “a partir de Maya Deren, que ocorre uma mudança radical ao se propor uma interface tecnológica entre duas linguagens – o cinema e a dança – que não fosse apenas documentação, registro ou simplesmente entretenimento” (Wosniak, 2006, pp. 76-77). De acordo com Pineda Perez, “Deren é considerada a melhor e mais conhecida cineasta norte-americana independente no cinema experimental [...]. Seus trabalhos foram definidos como poemas visuais ou sonhos convertidos em filmes” [Deren esta considerada como la

mejor y más conocida cineasta norteamericana independiente dentro del cine experimental [...]. Sus trabajos han sido definidos como poemas visuales o sueños convertidos en films] (Perez, 2006, p. 212).

Para Maya Deren, o ato criativo é válido sempre que existam (e enquanto existam) ideias que, de alguma forma, sejam diferentes das que já estão postas, proporcionando uma nova experiência para aqueles que as acessam. Segundo Deren, o filme *The Very Eye of Night* foi inspirado pela existência de um grupo de pessoas para o qual o conteúdo presente no filme possa ser novo, sendo uma obra direcionada para aquela parcela da humanidade que pensa a respeito da natureza das coisas (Deren, 1963).

Figura 1

Frames do filme The Very Eye of Night, 1958, Maya Deren.



Nota. Frames adaptado do filme *The Very Eye of Night*, 1958, Maya Deren (Deren, 1963)

Última obra – e uma das poucas – que Deren chegou a concluir, foi fortemente influenciada por seu filme anterior, *Ensemble for*

*Somnambulists*³, que já apresentava a ideia de corpos que dançam no espaço. Para a realização de *The Very Eye of Night*, Deren contou com a colaboração da Metropolitan Opera Ballet School, cujos dançarinos aparecem em negativo durante o filme, numa espécie de dança etérea, no cenário que representa um céu estrelado.

Esse é um filme considerado controverso pela crítica. De um lado, alguns definem a obra como pouco relevante para o cenário filmico, por não conter as imbricações e os jogos de cena que ficaram mundialmente conhecidos através da sua obra mais célebre e aclamada, *Meshes of the Afternoon*⁴; de outro, entusiastas da obra da cineasta alegam que é necessário perceber o estágio de evolução criativa que envolve o processo de *The Very Eye of Night* e o apontam como uma de suas maiores realizações⁵.

De fato, quando da criação desse filme, Maya Deren já havia percorrido diversas técnicas, temas e possibilidades cinematográficas, e sua preocupação assentava-se no ser humano, nas possibilidades de levar para a tela a ação metafísica da mente humana. Especificamente para esse curta, Maya Deren propõe que “a vida diurna e a vida noturna são

3. *Ensemble for Somnambulists* foi um filme também produzido em negativo, que contou com a presença de dançarinos, porém é possível perceber que, para esse filme, não houve uma preocupação com a interação entre os corpos dançantes, característica que foi acrescentada em *The Very Eye of Night*.
4. Lançado em 1943 e realizado com a colaboração do seu marido, Alexander Hammid, *Meshes of the Afternoon* foi a primeira obra de Maya Deren e significou um marco para o cinema experimental e as relações entre dança e cinema, nas quais Deren explora vários aspectos sensoriais através de passagens quase oníricas.
5. A obra de Maya Deren tornou-se tão significativa para a relação entre dança e cinema que, por volta de 1946, o crítico de dança norte-americano John Martin desenvolveu um termo, um neologismo, para especificar o tipo de produção artística que Maya Deren realizava, na qual unia, de forma colaborativa, o trabalho da câmera com o dançarino, não sendo possível separá-los. Dessa forma, John Martin conseguiu sintetizar o trabalho de Deren de junção do corpo humano em movimento e a técnica cinematográfica com a expressão *choreocinema*.

como negativos uma da outra, e que ele (o homem) sentirá a presença do Destino nas lógicas imperturbáveis do céu noturno e nos padrões irrevogáveis e interdependentes de órbitas gravitacionais” [day life and night life are as negatives of each other, and that he will feel the presence of Destiny in the imperturbable logics of the night sky and in the irrevocable, interdependent patterns of gravitational orbits] (Deren, 1963, p. 172).

Em relação à técnica utilizada, Deren expõe que

Como eu fiz em meu recente filme *The Very Eye of Night*, eliminando a linha do horizonte e qualquer fundo que revelaria o movimento da área total, o olho aceita o quadro como estável e confere todo movimento à figura dentro dele. A câmera portátil (na mão), movendo-se e girando em torno das figuras brancas num fundo completamente preto, produz imagens nas quais seu movimento é tão livre de gravidade e tão tridimensional quanto o dos pássaros no ar ou dos peixes na água. Na ausência de qualquer orientação absoluta, a atração e repulsão de suas interrelações se torna o diálogo principal [If, as I have done in my recent film *The Very Eye of Night*, one eliminates the horizon line and any background which would reveal the movement of the total field, then the eye accepts the frame as stable and ascribes all movement to the figure within it. The hand-held camera, moving and revolving over the white figures on a totally black ground, produces images in which their movement is as gravity-free and as three-dimensional as that's of birds in air or fish in water. In the absence of any absolute orientation, the push and pull of their interrelationship becomes the major dialogue]. (Deren, 2005, p. 125)

Nesse filme, os corpos no espaço são dispostos e entrelaçados de modo a produzir novos corpos, novas relações, ou seja, narra-se a partir do movimento do corpo, que se inicia na geração das imagens, sem se limitar a elas. A preocupação estética e poética de Deren em *The Very*

Eye of Night transforma as questões existenciais e problematiza o espaço e o tempo por meio de um jogo onírico de corpos sem gravidade, que dançam, mesclam-se, fundem-se, num híbrido de corpo, luz e sombra que ultrapassa as barreiras físicas da tangibilidade dos corpos.

Produção e Experimentação do Artefato

Em *Starry Sky*, a imagem do participante é captada por uma câmera/sensor que envia as informações recebidas para o computador. Trata-se de um trabalho que utiliza as tecnologias *motion tracking* e *motion capture*, gerando novas imagens em tempo real. Os dispositivos mais utilizados tendo como base essas tecnologias são as câmeras que servem de sensores para o rastreo do movimento e possível modificação da imagem capturada. Ambas são tecnologias que contribuem para a produção em arte digital, porém a *motion tracking* é a mais utilizada em performances com interatividade em tempo real, pois com essa tecnologia é possível rastrear o movimento e utilizar esse rastreamento em diversas plataformas e projeções em apresentações ao vivo, enquanto que a tecnologia *motion capture* permite o registro do movimento para futuras aplicações que necessitam tratamento da imagem após sua captura pelo *software* (Pimentel et al., 2012). Segundo Machado (1993), “as novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos” (Machado, 1993, p. 24), o que indica a necessidade de um tratamento específico para o uso das tecnologias, de forma que estas sejam aliadas da obra e promovam uma nova estética.

Para a produção, foram testados uma câmera giratória, uma *webcam* e o sensor *Kinect*. Entre os três periféricos, o *Kinect* foi o que possibilitou

o rastreamento do movimento de forma mais apurada, inclusive por conta do dispositivo em infravermelho. A *webcam*, entretanto, mostrou ser a opção mais prática e que gerou menos conflitos para reconhecimento dos *softwares*. O mais importante dessa experimentação foi perceber a flexibilidade da instalação. Certamente, o uso de diferentes dispositivos gera uma resposta diferente para cada equipamento, mas não inviabiliza a instalação, podendo levar o artefato a ser exposto em diferentes contextos de disponibilidade técnica.

Segundo Pimentel et al. (2012), tecnologias como o *motion tracking* atuam como uma emergência poética possível, pelo entrelace com que suas ramificações se dispõem, configurando-as como “artefatos tecnológicos contemporâneos que dialogam e que, ciberneticamente, retroalimentam-se já que o desenvolvimento de novas técnicas e *softwares* [...] contamina e influencia o estado da arte” (Pimentel et al., 2012, p. 336).

Para o desenvolvimento desses sistemas interativos com a tecnologia *motion tracking*, é essencial a utilização de *softwares* específicos voltados para a criação artística. No caso de *Starry Sky*, foram utilizados dois *softwares*: o *Isadora*⁶, que contribui para o processo criativo e que objetiva performances interativas em tempo real, modificando e complexificando a cena; e o *vvvv*, também conhecido como *4v*, uma alternativa que surgiu como uma possibilidade para a criação dessa

6. “O *Isadora* foi criado por Mark Coniglio e Dawn Stoppiello, inicialmente, para atender a necessidade do grupo Troika Ranch Dance Theater, um dos grupos pioneiros em mídia interativa. O software possui um sistema de programação que permite uma vasta gama de possibilidades para serem utilizadas, o que favorece o desenvolvimento de estratégias criativas inovadoras, a partir da combinação de diversos efeitos e comandos. Utilizando uma câmera acoplada ao computador, o software consegue identificar o movimento e aplicar os efeitos desejados para a realização da performance”. (Bastos, 2013, p. 144).

obra por viabilizar as performances em tempo real, inclusive com a utilização de sons.

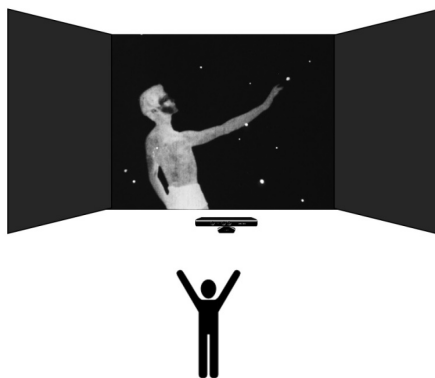
Atualmente, diversos são os *softwares* disponíveis no mercado que auxiliam na coreografia ou em apresentações em tempo real. Entretanto, não é a mera utilização técnica do *software* que gera novas possibilidades de experiência estética para a dança, mas o processo criativo mediado, suportado e entrelaçado pelo uso desses programas.

No momento da produção de *Starry Sky*, alguns resultados de ordem técnica já eram esperados, a saber:

1. Geração de imagens dos corpos dos participantes em negativo;
2. Apresentação dessas imagens em diversos ângulos;
3. Criação de uma sequência musical a partir da interatividade com as estrelas do cenário;
4. Transformação dos corpos pelo tamanho e posição.

Figura 2

Proposta inicial para o protótipo de Starry Sky



Acervo pessoal

Era previsto que fosse assegurado um conjunto de respostas que estimularia a participação do público na instalação e que gerasse resultados em tempo real de forma dinâmica, colaborando para a interatividade. Baseado em Raymond Williams (1979), Machado diz que “é preciso distinguir sempre uma tecnologia interativa e a simplesmente reativa” (Machado, 1997, p. 26). Segundo o autor, um dispositivo ou sistema interativo deveria oportunizar irrestritas possibilidades a quem o utiliza, porém o que geralmente se oferece é um conjunto predeterminado de opções.

Essa afirmação de Machado problematiza a questão da interatividade dos artefatos digitais, pois, mesmo com os avançados sistemas de inteligência artificial, as respostas dadas pela máquina fazem parte de um conjunto, ainda que diverso e potencialmente abrangente, de resultados preestabelecidos. Analisando em detalhe essa assertiva, convém elucidar que, por se tratar de uma instalação em que os espectadores têm liberdade na escolha de seus movimentos e considerando que cada corpo tem uma história e um repertório de movimento, é possível dizer que as possibilidades de resposta tendem a ser incalculáveis.

Starry Sky promove, assim, a interação de elementos vários, não no sentido de um estímulo-resposta, mas de uma pluralidade existente nas combinações entre seus elementos. Isso acontece porque as informações são recebidas em tempo real, e são utilizados algoritmos matemáticos dos *softwares* escolhidos para realizar as combinações que serão apresentadas também em tempo real. Ou seja, nesse caso, o artefato gera combinações que tendem ao infinito.

7. Machado (1997) cita o exemplo dos *videogames* que “solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa” (Machado, 1997, p. 26).

Segundo Manovich (2001),

ao contrário das mídias antigas, nas quais a ordem da apresentação é fixa, o usuário pode agora interagir com um objeto midiático. No processo de interação o usuário pode escolher quais elementos mostrar ou quais caminhos seguir. [...] todas as mídias digitais [...] compartilham o mesmo código digital. Isso permite que diferentes tipos de mídia sejam exibidos utilizando uma máquina – um computador – que atua como um dispositivo de exibição multimídia [In contrast to old media where the order of presentation is fixed, the user can now interact with a media object. In the process of interaction the user can choose which elements to display or which paths to follow. [...] All digital media [...] share the same digital code. This allows different media types to be displayed using one machine – a computer – which acts as a multimedia display device]. (Manovich, 2001, p. 49)

Além disso, através da passagem do corpo tangível para o corpo virtual, em negativo, disposto na tela com um cenário que simula um céu estrelado, surge a experimentação do avatar, um cibercorpo, “híbrido que nasce do encontro do biológico com os implantes, próteses, nanotecnologias, como também estas novas construções de corpos totalmente virtuais” (Pimentel, 2000, p. 103). Isso é possível, devido à inserção dos *softwares* na produção em dança, criando ambientes e dançarinos virtuais, isto é, que não existem em matéria, mas que podem habitar o ciberespaço. O processo de virtualização⁸ é, dessa maneira, também

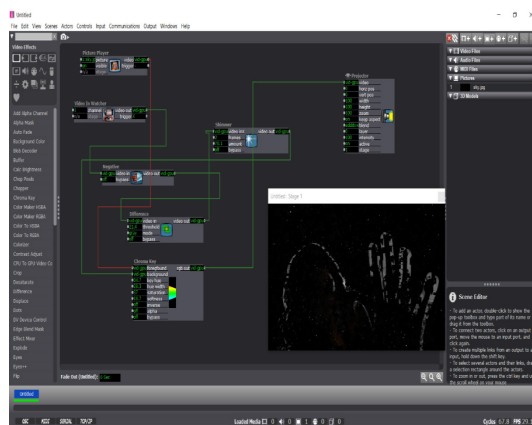
8. Através da virtualização, o ser humano se desprende do espaço-tempo e sai do lugar comum. A esse “não estar presente” estão ligados muitos inventos atuais, como as experiências conhecidas popularmente como “simulação da realidade” ou de “realidade virtual”, nos quais os usuários podem criar um avatar. Para Lévy, esses sistemas de realidade virtual “transmitem mais que imagens: uma quase presença” (Lévy, 1996, p. 26).

um processo de alteridade e de gênese, gerando uma experiência única, singular (Dewey, 2010).

A experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente. Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente. As coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular. [...] Em contraste com essa experiência, temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências. [...] Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de uma experiência. (Dewey, 2010, pp. 109-110).

Figura 3

Teste de virtualização do corpo com o software Isadora

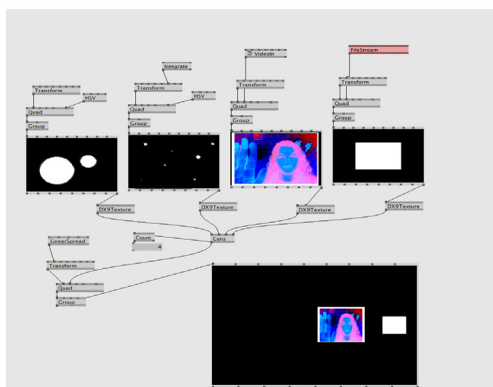


Acervo pessoal

Em *Starry Sky*, a virtualização do corpo é a entrada para a participação na instalação. Ao se aproximar e adentrar a zona de reconhecimento de imagem e rastreo do movimento, o espectador tem sua imagem capturada e transformada num dos corpos que habitarão o ambiente virtual desenvolvido a partir da ideia de um campo infinito, sem linha do horizonte – técnica utilizada por Maya Deren em *The Very Eye of Night*.

Figura 4

Testes com o software vvvv



Acervo pessoal

A partir de um conjunto de processos computacionais utilizando os *softwares* *Isadora* e o *vvvv*, o participante tem sua imagem alterada para a versão em negativo que é projetada em duas dimensões. Segundo Johnson (2001), essa articulação é a interface que promove uma espécie de mediação entre as duas formas, traduzindo-as, “tornando sensível uma para outra” (Johnson, 2001, p. 17). Esse corpo virtualizado, criado no ambiente virtual da obra, responde aos movimentos realizados pelo

corpo tangível e, com o movimento da câmera e do espectador, gera novas imagens, os duplos digitais (Dixon, 2007).

A projeção do duplo proclama a emergência do eu, que é refletido e também digitalizado, envolto por uma crescente indistinção de sua contraparte humana. [...] O duplo digital pode ser um potente gerador de afetação, provocar inúmeras reações no público, parecidas ou distintas das que o corpo humano proporciona. Os desdobramentos de sua presença, das possibilidades de relações e simbologias, garantem o acontecimento artístico. Ele não só faz parte de uma composição visual de formas e cores que podem interessar aos olhos do espectador, como essa mesma visualidade pode trazer características de identificação pessoal, social, cultural. Nesse sentido, a afetação pressupõe uma aproximação. (Ribeiro, 2016, p. 151)

O espectador-autor, em *Starry Sky*, tem disponível para visualização a projeção do seu corpo, para que possa reconhecer as ações desencadeadas por seu movimento e, assim, ter uma postura consciente, ativa – e não somente reativa – em relação à obra. Nessa projeção, o participante tem acesso a:

- a. O cenário criado, que apresenta um céu noturno estrelado;
- b. Seu avatar, seu corpo virtualizado, em negativo e com um efeito que remete a algo etéreo;
- c. Os outros corpos gerados a partir do seu movimento anterior;
- d. Os espaços – estrelas – que o seu corpo aciona virtualmente;
- e. O áudio construído em tempo real a partir do seu movimento entre as estrelas virtuais.

Assim, a obra foi construída pela efetiva presença e participação do público, sendo que “o espectador deixa de ser um receptor passivo da

mensagem para assumir como autêntico cocriador” (Barbosa, 1982, p. 91), ou, como afirma Edmond Couchot

o observador não está mais reduzido somente ao olhar. Ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de modificar, de aumentar, e, logo, tornar-se o coautor, pois a significação da palavra autor (o primeiro sentido de *augere*) é aumentar, nos limites impostos pelo programa. (Couchot, 1997, p. 140)

Essa mudança de postura do espectador é possível devido ao uso da tecnologia e permite que a obra seja, a todo tempo, modificada e que esteja aberta às intervenções do público. Neste caso, consideramos que o público, ao interagir com a obra, torna-se parte dela (Bastos, 2019).

Figura 5

Telas finais de programação e execução do artefato



Acervo pessoal

Figura 6

Experimentação do artefato Starry Sky



Acervo pessoal

Algumas Considerações

Tratar de uma proposta de obra interativa, que proporciona uma experiência estética na qual, numa relação ativa, a plateia se faz obra e artista, implica dizer que a obra também passa a ser construída a partir da interatividade com o espectador, que assume um papel que vai além da recepção da obra de arte. Assim, *Starry Sky* foi concebida, também, pela efetiva presença e participação do público, que deixa de ser um receptor passivo da mensagem para assumir como autêntico cocriador, fazendo parte da ação criativa, na instalação.

Diferentemente das reflexões que colocam o corpo a serviço dos aparatos tecnológicos, tratando a tecnologia como algo externo a nós, o entendimento trazido na obra é o de que o corpo assume o local de emergência e expressão da experiência estética. Assim, as obras partem das possibilidades poéticas geradas pelo corpo que modifica a tessitura da cena. Esse pensamento sobre o corpo – e a partir dele – colabora para nossa reflexão sobre o sujeito da experiência estética na arte

digital enquanto um produtor de significados que vivencia processos que acontecem no próprio corpo e que não é visto separadamente dos dispositivos a que tem acesso.

A arte, neste contexto, surge em resposta aos nossos questionamentos e a obra criada é a própria descoberta no âmbito da investigação sobre o corpo. Não se trata de descrever conceitos e aplica-los às obras, mas, por meio de sua análise e discussão, integrar teoria e prática artística. A obra também se torna, assim, lugar de significados pessoais, de experiências em que o corpo é agente modificador e organizador do ambiente e não apenas ordenador de etapas, de passos preestabelecidos.

Com a experiência de criação e produção de *Starry Sky*, foi possível observar o que Cecília Salles (2011) aponta sobre o processo criativo: percebemos que a criação artística é um percurso de conhecimento e processo fecundo de experimentação. Além disso, foi possível vivenciar o espaço de maneira diversa: a presença do corpo que atua, dança, performa e se coloca à disposição dos dispositivos digitais se mostrou parte fundamental para o entendimento das ampliações do corpo na experiência com a obra.

Starry Sky é resultado do processo de criação artística, configurando-se em objeto artístico no qual a mensagem é construída com o suporte e ação do meio digital. Trata-se de um objeto que parte do conceito e que encontra no corpo e nas tecnologias digitais o seu local de concepção, criação e experiência.

Referências

Barbosa, P. (1982). *Teoria do teatro moderno – axiomas e teoremas*. Edições Afrontamento.

Bastos, D. (2019). *A dimensão estética e a experiência sensível do corpo na mediadance* [Tese de Doutorado, Universidade do Algarve, Portugal, em conjunto com a Universidade Aberta de Portugal e em regime de co-tutela com a Universidade Federal da Bahia, Brasil].

Bastos, D. (2013). *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais* [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Salvador].

Couchot, E. (1997). A arte ainda pode ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In D. Domingues (org.), *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. Unesp.

Deren, M. (2005). *Essential Deren: Collected Writings on Film by Maya Deren*. Documentex.

Deren, M. (1963). *The Very Eye of Night*. In *Film Culture*, n.29.

Dewey, J. (2010). *Experiência e Educação*. Vozes.

Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A history of new media in theater, dance, performance art and instalation*. The Mit Press.

Domingues, D. (org.) (1997). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. UNESP.

Johnson, S. (2001). *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Jorge Zahar.

Lévy, P. (1996). *O que é o virtual?* Editora 34.

Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Papirus.

Machado, A. (1993). *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Edusp.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.

Perez, J. B. P. (2006). *El coreógrafo-realizador y la fragmentación Del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza* [Tese de Doutorado, Universidade Politécnica de Valência].

Pimentel, L., Amoroso, D., Misi, M., Rocha, V., Oliveira, A., Frinhani, A. C., Bastos, D., Rego, I. S., & Ribeiro, N. (2012). *Especificidades e Interfaces entre as Tecnologias Motion tracking e Motion capture* [Trabalho apresentado em congresso]. Anais da Artech 2012: 6th International Conference on Digital Arts. Faro, Algarve, Portugal.

Ribeiro, N. (2016). *Poética na dança digital: processos e reverberações* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal da Bahia].

Salles, C. A. (2001). *Gesto inacabado. Processo de criação artística*. Intermeios.

Wosniak, C. (2006). *Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação*. Ed PPGCOM.

VÍDEO E *NET ART*: A MEMÓRIA NA OBRA RICCARDO UNCUT

*Regilene Sarzi Ribeiro*¹
*Luiz Felipe Motta*²

Esta pesquisa compõe-se de uma relação entre o vídeo e a *Net Art*, a partir de um estudo da memória, e o conceito de pertencimento, despertados pela arte colaborativa presente na obra *Riccardo Uncut* (2018), dos artistas italianos Eva e Franco Mattes. O uso da *Internet* nesse período de distanciamentos sociais, gerados pela pandemia da *Covid-19*, pode provocar reflexões que vão além do impacto quantitativo de acessos a esse ambiente digital e seus desdobramentos. Neste contexto, aqui procuramos despertar um olhar voltado para o conteúdo artístico ali disponibilizado, em especial para a referida obra em destaque, para

-
1. Docente permanente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia e dos cursos de graduação em Artes Visuais e RTVI da FAAC UNESP, Bauru. Líder do grupo de pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq).
 2. Graduando do 3º ano do curso de Artes Visuais da FAAC UNESP, Bauru. Integrante do grupo de pesquisa labIMAGEM e bolsista PIBIC UNESP.

essa emergente expressão que é a *Net Art*, e uma consequente relação entre a arte em vídeo, os artistas e o público.

Para tecermos uma reflexão crítica acerca desse tema, dos registros em vídeo, da memória e do impacto de uma arte colaborativa na arte contemporânea, optamos pelos pensamentos de teóricos como Arlindo Machado (2010), César Baio (2015), Christine Mello (2008), Fred Forest (2011), Luiz Claudio da Costa (2012), Nicolas Bourriaud (2009), Phillippe Dubois (2004), Roberto Lima Salles (2020), Walter Benjamin (1987). Pensarmos no vídeo, na arte através da *Internet*, e suas *ramificações* ligadas à memória pode-se, ainda, resultar em estabelecer reflexões ligadas a esse *ecossistema midiático* no atual período pós-pandemia.

A partir da questão da memória nos registros em vídeo, podemos observar nos escritos de Luiz Claudio da Costa uma ideia de acúmulo de imagens, identificado pelo autor como *efeito-arquivo*, que estabelece uma forte ligação com os aparatos tecnológicos e sua produção imagética, conforme o trecho a seguir:

O acúmulo de fotografias, objetos, escritas, materialidades, visualidades, a reunião de signos em um dado lugar ou dispositivo (espaços instalativos, mas também livros, DVD's etc.) cria um efeito-arquivo encarregado pela recepção e transformação dos signos da cultura, fazendo reverberar modos de experimentar o tempo que ultrapassam a experiência histórica. Memória e presente, lembrança e esquecimento entrecruzam-se, forçam-se a limites que impedem a fixidez dos sentidos e promove a experiência da leitura das imagens e dos signos como experiência de tradução criativa. (Costa, 2012, p. 678)

Todo esse enorme banco de imagens, e também imagens em movimento, que geram o *efeito-arquivo*, nos remetem à pós-produção (termo associado a linguagem do vídeo) que, segundo Nicolas Bourriaud,

“designa o conjunto de tratamentos dado a um material registrado” (Bourriaud, 2009, p. 07), estabelecendo uma operação poética, permitindo observar a capacidade da arte em programar a contemporaneidade, por exemplo, com o uso de apropriações ou remix.

Considerando o caráter participativo e colaborativo de algumas expressões artísticas, herança dos neoconcretistas Hélio Oiticica e Lygia Pape, por exemplo, o artista paulistano Ricardo Basbaum, a partir de um conjunto de obras e instalações, cria a *NBP – Novas Bases para a Personalidade* no final dos anos de 1980 e início dos 90. Esse projeto visa, entre outros objetivos, estabelecer conexões diretas com o espectador, e torná-lo ativo no processo experimental provocado pela arte contemporânea. Conforme as palavras do próprio Basbaum em uma entrevista, a sigla NBP “envolve a ideia de transformação no contato com o trabalho” (Fraga, 2013), aqui trazendo a ideia do *novo*, a *base* associada à ideia de construção, de projeto, e a *personalidade* como o ponto de vista, uma vez que o trabalho se realiza e se torna público, “em direção àquilo que se dá em público, que pode ser capturado em um display público [...] do sujeito em público, de situações em público, para o outro” (Fraga, 2013). Trazemos essa referência ao trabalho de Basbaum para ampliar a visão acerca de uma arte colaborativa, participativa e que pode, através da proximidade do público com a obra, provocar uma experiência estética, de identidade.

Cabe ressaltar que as práticas videográficas também têm caráter colaborativo, e por vezes se revelam a partir de processos criativos que surgem da ideia de um artista mas que o processo até a concretização de uma obra em vídeo, a participação de outros artistas, profissionais e

do público, integram a obra já que a produção colaborativa é um traço da produção audiovisual.

Portanto, a partir do vídeo, da experiência com a memória, e diante da arte colaborativa, apontamos uma relação entre esses elementos, deles com as pessoas envolvidas e, assim, da arte com o meio, movimento que consideramos importante, e relevante, para a cultura contemporânea. O uso de registros fotográficos, audiovisuais e a pós-produção podem levar não só à criação de novas obras, mas também à ruptura no automatismo e superficialidade do uso de aparelhos, mídias e tecnologias. Neste contexto, esta pesquisa é norteadada pela seguinte questão: em que medida os registros em vídeo provocam no público uma relação de pertencimento e ativam o campo da memória, levando-o a participar e a experimentar a obra videográfica?

Apresentamos e destacamos, assim, que o objetivo desta pesquisa foi investigar os registros em vídeo e a memória, à luz da arte colaborativa e da pós-produção na arte contemporânea, tendo como estudo de caso a obra *Riccardo Uncut*, de Eva e Franco Mattes. Ademais, cabe indicar que se trata de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório-descritiva, tendo como instrumentos metodológicos a leitura e a coleta de material bibliográfico, sobre o tema e a obra objeto de estudo, com coleta de dados primários e secundários, bem como material iconográfico e videográfico.

Pensarmos no *vídeo*, em seu uso e suas tecnologias como meio e plataforma de acesso à arte, bem como no desenvolvimento do olhar para o nosso tema, resultam em ideias construídas antes do atual período de distanciamento social provocado pela pandemia de *Covid-2019*, o que permitiu uma maior exploração dessa temática diante do crescente e frequente acesso aos recursos de mídia e *Internet*.

Importante, ainda, o destaque para canais como *Youtube*, *Vimeo*, *Dailymotion*, *VodPod*, *Videolog*, *Instagram*, por exemplo, em que o audiovisual é fonte para informação, cultura, entretenimento, e vem sendo, pois, massivamente explorado nesses últimos meses. Procuramos, com este trabalho, refletir, ainda, sobre o vídeo como arte, como plataforma de acessos, como ferramenta de captura de imagens e momentos, de registros, e sobre sua relação de espaço e tempo.

Para orientar nossas ideias, começamos com alguns escritos de Philippe Dubois e sua obra *Cinema, Vídeo, Godard* (2004) através da qual foi possível ampliarmos o nosso campo de visão sobre o vídeo. Esse livro vem apresentado pelo pesquisador brasileiro Arlindo Machado, que destaca que “ao contrário de outras formas expressivas, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações” (Dubois, 2004, p. 12); nos fez entender que, diante de tais complexidades e pensando no seu uso na arte (‘pós-cinema’, além do cinema), Dubois nos sugere pensar o vídeo como um *estado* e não como um *produto*, conforme observamos no trecho a seguir:

Em suma, o “vídeo” é o instrumento essencial deste movimento do “cinema de exposição”, e é ele, mais uma vez, que coloca novas questões (à imagem e à arte). É ele quem melhor interroga as posturas e os dispositivos, e reativa, diferentemente, em outro contexto e em outras bases, a máquina de questionar as imagens. Decididamente, “o vídeo” é de fato um *estado* do olhar: *uma forma que pensa*. (Dubois, 2004, p. 28)

Ao nos provocarmos um questionamento acerca das imagens, é possível estabelecer um olhar mais sensível e humanizado do vídeo, e sua

relação com a *memória* conforme falaremos mais à diante. Um registro de imagem por um aparato pode significar um arquivamento perene, bem como, quase paradoxalmente, destacar quão efêmera é essa relação entre o ato de capturar e o objeto capturado. Permitir uma aproximação sensível entre o vídeo e o observador pode mostrar, também, um viés *antropológico* dessa relação. Outro destaque na construção dessa pesquisa é a ideia de *pós-produção*. Ainda em Dubois, encontramos uma indicação sobre cinema que traz “paródia e reciclagem: o cinema como reservatório de imagens” (Dubois, 2004, p. 243); aqui o termo *cinema* nos permite pensar em vídeo de forma mais ampla, e estabelecer uma relação, uma ponte, com os escritos de Nicolas Bourriaud sobre o tema. Em sua obra *Pós-produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo* (2009), o autor fala da “estocagem de dados” (Bourriaud, 2009, p. 97). Portanto, pensar em *reciclagem* e *reservatório de imagens*, *estocagem*, permite olhar para esse universo de repertórios, dados, informação, como *matéria-prima* na prática artística relacionada com o vídeo. Tal ideia de *estocagem* é relacionada com o período de pós-segunda guerra, com uma crescente industrialização também no ambiente das artes. Mas o uso desse material, e a possibilidade de manipulação de imagens, são recursos que podem despertar os *sentidos* e humanizar essa relação, estando a arte na função de ponte, uma vez que a atividade artística “consiste em produzir relações com o mundo, em materializar de uma ou outra forma suas relações com o tempo e o espaço” (Bourriaud, 2009, p. 110).

A ideia de *reservatório* de conteúdo pode ser ampliada ao universo da *Internet*, e também ao contexto da *Net art*. Importante destacar a questão da *identidade* nesse meio, onde uma pessoa, um usuário, seja

como sujeito ativo ou receptivo, pode se apresentar como si próprio, ou criar uma nova identidade para alimentar seus anseios, seu anonimato; no contexto artístico, autor e público podem fazer uso dessa postura ficcional, e podem criar personagens sobre si mesmos.

Assim, trazemos alguns pensamentos do artista das novas mídias, o francês Fred Forest, sobre *identidade* nesse ambiente digital. Forest cita uma “noção de identidade em devir” (Forest, 2011), e ressalta que:

A identidade digital, sem dúvida um dos desafios dos próximos anos, já constitui, provavelmente, uma nova revolução psicológica, social e industrial. A multiplicação dos meios de reprodução e de difusão na Internet acelera consideravelmente as múltiplas utilizações suscetíveis de manipular, desviar, ou mesmo se apropriar de nossa identidade (Forest, 2011, p. 9).

De igual forma, Forest tece reflexões tratando de uma certa confusão naquelas pessoas que criam possíveis personagens e representações de si mesmos; indicamos um trecho dos seus escritos que nos permite refletir sobre essa questão:

Os artistas da Net.Art não ignoram que, originalmente, a palavra “pessoa”, oriunda do etrusco, designa as máscaras levadas ao teatro pelos atores para encarnar tal ou tal “personagem”. Ela evoca simultaneamente a ideia de uma presença ou de uma ausência humana enquanto a palavra “indivíduo” é utilizada para designar o único, o representante indivisível de uma espécie. (Forest, 2011, p.11)

Ainda em Forest, e pensando na ideia de pessoa, de indivíduo, podemos observar ainda a própria obra como uma pessoa – inclusive, em nossa pesquisa, uma obra trazendo o nome próprio *Riccardo*. Além disso, passando ao contexto da *memória*, o autor nos lembra que *chamamos de*

“*memória*” as unidades de estocagem de nossos computadores, *memória* que abriga *memórias*; reiteramos, assim, uma visão de reservatório, arquivo, baú, e destacamos que já nos “séculos XIX e XX, a fotografia e os instrumentos de imagística a ela associados já funcionavam como “cápsulas espacio-temporais”, permitindo salvaguardar a memória coletiva” (Forest, 2011, p. 12).

Quando pensamos no termo *memória* podemos lembrar, ainda, de algo que já possuímos. Uma definição trazida pelo canal *Google* define: “memória é a capacidade de adquirir, armazenar e recuperar informações”. Verificamos em Luiz Claudio da Costa, conforme já apresentado, uma relação entre *memória* e *vídeo*, identificada pelo autor como *efeito-arquivo* (Costa, 2012, p. 678). Visando ampliar o entendimento sobre conceitos, efeitos e relações com a memória, encontramos o livro *Magia e Técnica, Arte e Política – Obras escolhidas* (1987), de Walter Benjamin, onde o autor nos permite refletir sobre o *fazer história*; buscar lembranças, dados pessoais, objetos nos faz reviver momentos, permite uma revisita ao passado, como um resgate de sentimentos, informações, situações; vai além, e nos indica uma relação com essas nossas memórias, como podemos ver nas suas palavras: “Em lugar de apontar para uma “imagem eterna do passado”, como historicismo, ou, dentro de uma teoria do progresso, para a de futuros que cantam, o historiador deve constituir uma “experiência” (“Erfahrung”) com o passado” (Benjamin, 1987, p. 8). É, pois, uma revisita a nossa própria história, e essa está em relação com a contemporaneidade, pois também no momento presente se constrói memória – o já vivido, e o devir – fazendo-se história, pessoal e coletivamente, considerando-se o entorno.

Através do artista paulistano Ricardo Basbaum, idealizador da *NBP – Novas Bases para a Personalidade*, anteriormente mencionada, e que visa, dentre outros objetivos, estabelecer conexões diretas com o espectador, convidamos para um olhar para a arte de forma participativa e colaborativa, e a arte e tecnologia, arte do vídeo. Falamos em memória, construção de memórias pessoal e coletiva; agora trazemos uma reflexão sobre essas memórias na arte, individual e coletivamente, de forma colaborativa. Para ampliar nossos pensamentos, apresentamos o livro *Narrativas Visuais: um encontro com a poética da memória* (2020), dos autores Roberto Lima Sales, Mariane Freiesleben e Patricia Luciano de Farias Teixeira; com escrita sensível, e pesquisas de campo trazendo vida, tanto pelos relatos quanto pelas emoções provocadas, os autores despertam reflexões que passam pelos conceitos de narrativa e memória, e levam a ideias de construção do discurso sobre lugares e sobre si mesmo; remetem ao pensamento sobre a *narrativa do tempo*, de Benjamin; desperta um olhar para a ação coletiva, e como essa prática pode se tornar arte colaborativa – usam a expressão *tear coletivo*; a sensibilidade na construção e ação envolvendo memórias e arte colaborativa pode ser observada no seguinte texto:

Sob essa ótica, constatamos que, por meio das práticas artístico-pedagógicas do projeto de extensão “Narrativas Visuais: a Vida como Obra de Arte”, foi possível tecer um processo de formação plural do sujeito em meio a espaços e tempos interdependentes e descontínuos, em um devir plural, inconcluso, na experiência vivida na coletividade, compartilhada pelo texto-imagem incorporado na narrativa. Essa experiência contemplou um estado atemporal, superando, assim, a distância que separa o presente do passado, indo além do racional, englobando conteúdos relacionados às crenças, às artes e as formas de viver no mundo. (Sales et al., 2020, p. 73)

Diante dessas reflexões acerca da memória – e registros, imagens, lembranças, identidades – e seu uso na construção de uma arte contemporânea colaborativa, explorada a partir do vídeo e da pós-produção, podemos manter uma questão sobre a relação de pertencimento do público diante dessa arte, se virá acionando seu campo de memória, e o quanto poderá levá-lo a participar da obra? Assim, reiteramos e destacamos nossa proposta de investigar esse tema na obra *Riccardo Uncut*, dos artistas Eva e Franco Mattes, observados nas imagens seguintes (Figura 1).

Figura 1

Eva & Franco Mattes. Fotografia. 2017; Riccardo Uncut. Videoarte. 2018



Nota. Imagem 1: Eva & Franco (2017); Imagem 2: Eva & Franco (2018)

Através do livro *Máquinas de Imagem: Arte, Tecnologia e Pós Virtualidade* (2015), de César Baio, observamos os artistas Eva e Franco Mattes - italianos, que se conheceram na Alemanha e atualmente vivem nos Estados Unidos da América, e trazem para a arte contemporânea obras ligadas ao vídeo, mídias e à *Net art*. A obra analisada *Riccardo*

Uncut (2018) trata-se de uma videoarte de aproximadamente 88 minutos, composta por cerca de 3.000 imagens e vídeos registrados no período entre 2004 e 2017 em alguns países europeus. Esses registros foram adquiridos através de um edital na *Internet*, onde os artistas compraram os registros de uma pessoa anônima, e os transformaram em arte. A obra é convidativa, quase hipnotizante, e nos revela o poder dessas imagens, numa sequência aleatória ao som da música *Each man kills the thing he loves*, em *looping*, interpretada pela artista francesa Jeanne Moreau – música escolhida não por acaso, mas por aparecer dentre aqueles registros adquiridos.

O impacto visual e emocional causado por essa obra dos Mattes foi imediato. A primeira visualização foi ininterrupta, despertando memórias pessoais e proporcionando inquietações ao ponto de chegarmos a este projeto e pesquisa. A videoarte permitiu uma conexão entre arte e espectador, tendo em vista que muitas imagens retratam momentos em viagens, apresentando lugares pessoalmente já visitados, como Itália, Hungria, República Tcheca. Embora os arquivos ali contidos sejam de uma pessoa anônima, e cercada de pessoas desconhecidas, tais registros e situações poderiam certamente ter sido feitos por mim, ou por você, durante uma viagem de férias por exemplo. Essa sensação de pertencimento à obra foi muito interessante, e instigante, pois além de remeter a *flashbacks* vividos, permite ainda pensar em situações futuras a devir. Diante dessa ligação com o conteúdo da obra, foi possível uma aproximação quase afetiva, íntima, com aquelas pessoas ali apresentadas. Uma reflexão entre arte e vida que se amplia na medida em que convida a uma revisita a própria história, às próprias memórias. Importante apontar alguns detalhes assistidos, a partir de fotografias e

vídeos amadores, sem censura, incluindo momentos entre amigos, com parceiros, familiares ou desconhecidos; refeições, festas, passeios; em casas, hotéis, carros, rodovias, estações; em grandes centros ou simples vielas; montanha, mar, neve; museus, ateliês, mercados; móveis, objetos, banheiros; arquiteturas, obras de arte, artesanatos de rua, comidas, pessoas; afetos.

Na medida em que se entra quase que em uma “viagem” através dessa abordagem, se faz uma imersão, pode-se sentir até uma sensação de laço com aqueles personagens, observada por exemplo com a identificação de pequenas mudanças nos objetos pessoais como os óculos ou o penteado, reconhecimentos de rostos e grupos, ou mesmo a relação com as situações quotidianas vividas. Além dos registros e arquivos que poderiam ser nossos, feitos por nós mesmos, inclusive pelas fotos desfocadas, imprevistas, aleatórias, íntimas ou casuais, a serem descartadas ou até escondidas. E toda essa provocação imagética vem acompanhada da repetição da mesma música, que curiosamente não torna em nada cansativa tal experiência – cabe aqui uma observação acerca do título *Each man kills the thing he loves*, que em tradução literal seria *Cada homem mata aquilo que ama*, e que pode ser vista como um convite a não ‘matarmos’ nossas lembranças, muitas vezes pelo abandono de registros fotográficos ou em vídeo, em arquivos físicos, analógicos ou digitais, e que não são mais visitados. Pelo contrário, a música provoca a imersão e contamina nossos pensamentos, provoca as relações visuais.

Partindo para uma reflexão acerca dos elementos que norteiam nossa pesquisa – *vídeo*, *Net art*, *memória*, *arte colaborativa*, e aos autores que sustentam nosso trabalho, podemos indicar, em relação à obra

Riccardo Uncut, que o *vídeo* desperta, torna visível registros e imagens que poderiam ser destinadas ao esquecimento; os autores resgatam, a partir de seus olhares e da opção sonora, a *identidade* do personagem, trazendo ainda uma *identidade* para a obra, e permitindo que também o público se identifique com aquele conteúdo.

Por meio da observação de elementos híbridos, recordamos a ideia de *estocagem* trazida por Bourriaud, observando que “a obra de arte contemporânea não se coloca como término do “processo criativo” (um “produto acabado” pronto para ser contemplado), mas como um local de manobras, um portal, um gerador de atividades” (Bourriaud, 2009, p. 16); ainda atentando às expressões já indicadas, reiteramos os termos de Dubois *reservatório de imagens* e *reciclagem*, que nos permitem assistir a um material anônimo, que vem transformado pelas mãos dos artistas Eva e Franco Mattes, sendo ressignificado e apresentado em forma de arte, e uma arte feita e disponibilizada através da *Internet*.

Quanto à *memória*, lembramos a ideia de *narrativa do tempo* de Benjamin, trazendo ao debate a relação entre a obra de arte e o tempo; um artista cria no momento presente, assim, a memória permite um olhar para dentro, agora, para então olhar para o passado, não como simples saudosismo, mas como forma de contemporaneizar a própria memória, num olhar pra trás atual, novo; se pensarmos na conexão pessoal com a obra dos Mattes, podemos aludir à ideia de “produzir semelhanças (em relação com a memória)” (Benjamin, 1987, p. 108).

Por fim, a característica de *arte colaborativa* na experiência proposta na obra, seja através da aquisição do material-arquivo que dá corpo ao trabalho, seja pela parceria entre os artistas, bem como a sensação de

pertencimento do público espectador, a quem a obra colabora como fonte provocativa e transformadora, se mantém viva e atual.

A obra pode despertar no expectador suas memórias pessoais, provocando inquietações e reflexões que vão muito além da narrativa não linear e fragmentada. Considera-se que a videoarte analisada permite uma conexão entre arte e espectador, tendo em vista que muitas imagens retratam momentos de viagens por lugares conhecidos. Embora os arquivos ali contidos sejam de uma pessoa anônima, e cercada de pessoas desconhecidas, tais registros e situações poderiam certamente ter sido feitos por qualquer pessoa, durante uma viagem de férias, por exemplo, e a sensação de pertencimento e intimidade é contagiante.

Em suma, os resultados da pesquisa apontam para o fato de que a pós-produção e o uso de registros em vídeos geram a ruptura no automatismo do uso de aparelhos e dispositivos audiovisuais, promovem a interatividade – que gera a experiência da memória e da arte colaborativa – e a reflexão sobre arte, mídia e tecnologia, caracterizadas por uma relação pujante entre o vídeo e a *Net Art*.

Pensarmos nesses registros em vídeo, faz pensar na *hibridização*, na *convergência dos meios*, como “processos de interseção, de transações e de diálogo” (Machado, 2010, p. 78); faz pensar, também, no rompimento com o automatismo da mídia, e atentarmos para seu *estado que pensa* (Dubois, 2004), sua importância como suporte, como ponte, como instrumento na construção de conhecimento e livre pensamento; tal rompimento com automatismos da mídia permite refletir, ainda, sobre produções em massa, tão frequentes nesta era de *reprodutibilidades técnicas*, e que a *artemídia* nos ajuda a confrontar, conforme as palavras de Arlindo Machado a seguir:

A artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica. (Machado, 2010, p. 17)

Podemos estabelecer, assim, alguns vieses narrativos, por exemplo: na obra “Riccardo Uncut” com os artistas Eva e Franco como narradores; com o autor dos registros, que traz seu olhar e sua narrativa em cada uma das imagens e vídeos realizados ao longo de anos; têm-se, ainda, as múltiplas narrativas por nós interlocutores diante dessa videoarte, uma vez apresentada para o público, sendo trabalho recebido e interpretado, com experiências individuais que proporcionam essas novas narrativas, como uma dança entre obra, artista e público. Com diversas perspectivas, e formas plurais de narrativas, reiteramos a relação entre memória, presente e passado, tempo e espaço, bem como a identificação de semelhanças entre memórias, que proporciona a sensação de pertencimento com a obra:

Reafirmamos, dessa forma, o potencial das memórias produtoras de identificação cultural/social/histórica e alertamos para a necessidade de uma arte politizada para o despertar revolucionário, pois quando inserido na narrativa, o fazer artístico revela seu potencial como elemento dinâmico da realidade, ao mesmo tempo em que incorpora aspectos da realidade presente e de realidades ainda não vividas. (Sales et al., 2020, p. 28)

Estar além das definições talvez traduza o sentimento diante da experiência estética e relacional com a obra de arte *Riccardo Uncut*, a sensação de pertencimento, de viagem, de afeto, de companhia. Tal experiência se reflete, por fim, como um convite para que essa obra

seja visitada, revisitada, de forma a ampliar os olhares para o conteúdo artístico e cultural da *Internet*, para o vídeo, para a memória, para a arte colaborativa, para a relação entre esses elementos, e claro, para a arte contemporânea.

Referências

- Baio, C. (2015). *Máquinas de Imagem: Arte, Tecnologia e Pós Virtualidade*. Annablume.
- Benjamin, W. (1987). *Magia e Técnica, Arte e Política – Obras escolhidas*. Brasiliense.
- Benjamin, W. (2018). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. L&PM.
- Bourriaud, N. (2009). *Estética Relacional*. Martins Fontes.
- Bourriaud, N. (2009). *Pós-produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Martins Fontes.
- Costa, L. C. (2012). *Poéticas do arquivo: dispositivos de coleção na arte contemporânea* [Trabalho apresentado em congresso]. Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética, X Edição.
- Dubois, P. (2004). *Cinema, Vídeo, Godard*. Cosac&Naify.

Eva & Franco Mattes [@evaandfrancomattes]. (2017, dezembro 27). xmas #Boltanski style [Fotografia]. Instagram. https://www.instagram.com/p/BdNTdZ3lB8m/?utm_medium=copy_link

Eva & Franco Mattes [@evaandfrancomattes]. (2018, maio 10). “*Riccardo Uncut*” our new piece, commissioned by the @whitnuseum is public!!! [Fotografia]. Instagram. https://www.instagram.com/p/BimcUcEBVp_/

Forest, F. (2011). Net.Art. *Porto Arte: Revista de artes visuais*, 17(28). <https://doi.org/10.22456/2179-8001.18785>

Fraga, M. (2013, março 19). Carbono entrevista Ricardo Basbaum. *Revista Carbono*, (02). <http://revistacarbono.com/artigos/02carbono-entrevista-ricardo-basbaum/>

Machado, A. (2010). *Arte e mídia*. Zahar.

Mello, C. (2008). *Extremidades do vídeo*. SENAC.

Ricardo Basbaum. (2020, setembro 25). In *Enciclopédia Itaú Cultural* <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10662/ricardo-basbaum>

Riccardo Uncut 2018. (2018). Recuperado de <https://whitney.org/artport-commissions/riccardo-uncut>

Sales, R. L., Freiesleben, M., & Teixeira, P. L. F. (2020). *Narrativas Visuais: um encontro com a poética da memória*. Atena.

SETE ANOS EM MAIO: ESTILO E TÉCNICA DE UM INVENTÁRIO DO PRESENTE

Ricardo Tsutomu Matsuzawa¹
Rosana Cordeiro Parede²

Esse trabalho pretende trazer a análise para discussão do filme *Sete Anos em Maio* (2019) de Affonso Uchoa, suas escolhas e aplicações técnicas no média metragem que adota algumas práticas contemporâneas presentes em algumas obras no cinema brasileiro. Essas práticas transitam em uma relação das intersecções entre documentário e ficção em suas atribuições canônicas, apresentando uma linguagem onde o personagem principal trafega entre atuar e narrar sua própria história.

-
1. Mestre em Comunicação na Universidade Anhembi Morumbi. Professor na Universidade Anhembi Morumbi, doutorando em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo.
ricardo.matsuzawa@gmail.com
 2. Mestra em Comunicação na Universidade Anhembi Morumbi. Doutoranda e professora na Universidade Anhembi Morumbi.
roparede@gmail.com

O filme apresenta o estado de exceção presente na periferia em um duplo ético da impossibilidade da representação e uma experiência de exposição direta, em fabular o irrepresentável. O média metragem navega contra a quimera construída de uma pacificação vista de cima para baixo, controladora e mantenedora da desigualdade, impositiva à naturalidade e aceitação passiva. Destacando o personagem principal, Rafael dos Santos Rocha, não apenas como vítima com a sua mera presença de corpo e visibilidade, mas o aparta com uma voz participativa, potente e ativa de suas experiências. Na figura de um narrador como transmissor da memória em sua oralidade, Rafael se auto representa no duplo personagem/ator. Lembrando a afirmação de Shohat & Stam: “É necessário até mesmo não pensar na representação como um fardo, mas como um prazer e uma responsabilidade coletiva em vez do ‘no lugar de’ e sim ‘em relação a’ “ (Shohat & Stam, 2006, p. 452). Em torno do seu trauma e o seu constante reviver, o seu corpo vaga se reencontrando-o, deslocando a sua experiência para o presente e evidenciando que ele não é apenas mais um número estatístico para se tornar sujeito, protagonista desta cruel fabulação da barbárie. O filme ainda consegue colocar o espectador como testemunha dessas ocorrências, apresentando um relato que permite o reviver do trauma que nunca é esquecido, perpetuando a dor. Além disso apresenta realidade da periferia que vive às margens da sociedade, sempre sendo obrigada a se submeter à ação violenta do Estado que permanece ancorado no racismo estrutural sempre justificando o uso da força de segurança pública a fim de manter a ordem. Retomando o conceito “imunológico” de Han, a polarização do “dentro e fora, amigo e inimigo, ou entre próprio e estranho” (Han, 2015, p. 7).

O Estado e a força de segurança partem do denominado sistema imunológico que, cegamente, eliminam qualquer desarmonia, potencializando o racismo, identificando os pobres jovens periféricos como um incômodo, propagando a sua repressão e violência arbitrária e desumana. Além disso suas ações contribuem para a desunião entre os oprimidos que por medo não consegue se apoiar gerando ataques e julgamentos entre os iguais, promovendo o genocídio da população em sua maioria preta. Uma alteridade através da negação do outro e a positivação de um status quo do racismo estrutural.

Não são infecções, mas enfartos, provocados não pela negatividade de algo imunologicamente diverso, mas pelo excesso de positividade. Assim, eles escapam a qualquer técnica imunológica, que tem a função de afastar a negatividade daquilo que é estranho. (Han, 2015, p. 7)

O reviver e sua rememoração colocam o trauma central como um rastro de sangue no asfalto, como se fossem pegadas que não podem ser esquecidas. O filme se coloca como um monumento com finalidade de perpetuar, destacar e imortalizar a história de um personagem, Rafael, que a partir de sua própria vivência revela as histórias não contadas por muitos sobreviventes e que segue lutando para que elas não ocupem um espaço de esquecimento promovido por uma sociedade que pretende desaparecer com esses fatos. Revisitando as obras de Benjamin: “O cronista que narra os acontecimentos, sem distinguir entre os grandes e os pequenos, leva em conta a verdade de que nada do que um dia aconteceu pode ser perdido para a história” (Benjamin, 1994, p. 223).

O filme é todo construído com a troca e escuta, onde o representado (personagem) e quem filma se abrem para uma experiência, uma relação,

um pertencimento, fala e escuta, – com quem filma e quem é filmado (Comolli, 2008) - uma tentativa de minimizar a alteridade, as assimetrias e hierarquias das relações entre realizador e o retratado. Aplicando as técnicas e formas de produção com uma inventiva economia dos recursos disponíveis - nossa incapacidade criativa de copiar (Gomes, 1996) - o cineasta, Affonso Uchoa, descarta a estrutura aristotélica e apresenta formas próprias para uma elaboração sofisticada e formal de sua obra e concomitante às práticas cinematográficas periféricas com uma dupla tarefa apontada por *Liliane Leroux*:

ir contra não apenas os regimes do cinema *mainstream* ou colonial, ou hollywoodiano, mas também, e talvez sobretudo, ir contra os estereótipos do próprio cinema nacional de vanguarda, realizado por intelectuais brancos, de classe média/alta, um cinema radical em muitos sentidos, porém repleto de problemas no que diz respeito à representação do pobre, do sertanejo, do índio, do negro, da mulher e das religiões e culturas afro-brasileiras. (Leroux, 2019, p. 27)

O realizador Affonso Uchoa nasceu em Contagem, cidade da região metropolitana de Belo Horizonte e iniciou sua carreira como assistente de direção após os seus estudos de cinema em Minas Gerais. O seu primeiro longa-metragem como diretor foi o filme: *A vizinhança do Tigre*³ (2016) que retrata a história de cinco jovens moradores da periferia de Contagem dividindo seu tempo entre o trabalho e a diversão, o crime e a esperança. Esse filme foi premiado na *Mostra de Tiradentes* (2014), *Olhar de Cinema*, *Semana dos Realizadores e Fronteira* e exibido

3. O lançamento comercial do filme ocorreu em 2016, porém o filme já estava no circuito desde 2014 sendo reconhecido e premiado.

em inúmeros festivais entre eles: *Festival de Hamburgo* (Alemanha), *Barbican Centre* (Inglaterra) e o *Anthology Film Archive* (EUA).

Affonso afirmava ser um cara da periferia e fez faculdade numa época que poucos pobres tinham esta oportunidade. Porém, ao frequentar o mundo intelectual, percebeu que não se encaixava no restrito estereótipo da periferia: branco, estudado, *playboy* demais em um ‘entre lugar’ de deslocamento e movimento. Essa sensação foi a que o levou a realizar o seu primeiro longa-metragem: *A Vizinhança do Tigre*. Dessa forma ele pôde reafirmar seu olhar sobre a ética da relação e na ética de ‘como fazer’.

Seus filmes normalmente retratam personagens periféricos, inseridos em seu contexto social permeados da violência do seu dia-a-dia em conexão direta com pessoas reais e suas vidas ordinárias, cotidianas. Nestes filmes os personagens Juninho, Neguinho, Cristiano, Rafael participam da mesma diegese: a da fabulação, na realidade e na vida.

Na sequência ele colaborou com João Dumans na direção do filme *Arábia* (2017), que rendeu cinco prêmios no Festival de Brasília (2017) e foi exibido em mais de 50 festivais nacionais e internacionais. Sua última obra: *Sete anos em maio* (2019) já participou de dezenas de festivais nacionais e internacionais, além de ter recebido 12 prêmios, entre eles: *Visions du Réel – Nyon* (Suíça) - *Prix du Jury Société des Hôteliers de La Côte Média*; *Indie Lisboa* (Portugal) - *Prêmio Silvestre para Melhor Curta-Metragem e Film Madrid* (Espanha) *Prêmio de Melhor Filme da Competição Oficial*.

O cinema é um meio jovem, diferentemente dos outros tipos de artes como pintura, literatura e a dança que já existem há milhares de anos. Ainda assim temos uma arte poderosa que nos oferece possibilidades de expressão, denúncia e registros dos acontecimentos. Apesar dessas

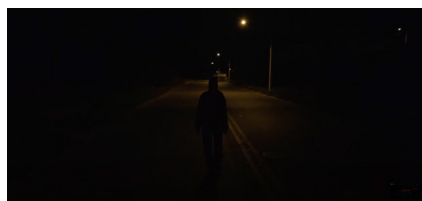
possibilidades, quando nos debruçamos em uma obra tão simples e ao mesmo tempo tão complexa, questionamos os motivos desse tipo de abordagem em uma obra híbrida que mistura documentário com ficção.

A estrutura narrativa mescla a “voz” do personagem/ator e suas próprias experiências, estruturando em uma fabulação em uma divisão de blocos que vai desde uma pequena introdução da história principal do personagem até a finalização com a encenação de um jogo que ilustra e pontua as relações de poder.

O filme tem início com a tela preta, um som de passos ao fundo e uma atmosfera sonora noturna. Repentinamente a tela mostra uma pessoa andando, Rafael dos Santos Rocha (Figura 1), no meio de uma rua extensa, pouco iluminada (de forma que, em alguns momentos, é possível visualizar apenas a silhueta do andarilho) e com a passagem de veículos (Figura 1) em dois momentos (de forma que a iluminação dos veículos não clareia o andarilho). Aos poucos percebemos o som de galos cantando ao fundo, de forma que deixe pontuada a possibilidade de um amanhecer.

Figura 1

Frame do filme Sete Anos em Maio



Nota. Adaptado de Uchôa (2019)

Nessa cena introdutória temos uma *mise-en-scène* que apresenta planos que dialogam com a fabulação unida formalmente com recursos

e técnicas das obras de ficção. Essa atmosfera é criada em uma configuração de forma que o personagem possa se apresentar com uma aparência autêntica e a cena apresente imagens naturalistas. A exemplo disso temos o andarilho como um *flâuner*, mas diferente do conceito de modernidade e o seu espírito de mobilidade (Benjamin, 1994), se coloca como perdido, sem rumo, em um circular retorno a um reviver um trauma vivido pelo personagem, central na narrativa.

Figura 2

Frame do filme Sete Anos em Maio



Nota. Adaptado de Uchôa (2019)

Na sequência seguinte (por um corte seco) a sequência apresenta um grupo de jovens rapazes simulando ser um grupo de milicianos (Figura 2 à esquerda), calçando botas (Figura 2 à direita), luvas e usando bastões que se assemelham com armas. Como um jogo eles abordam uma pessoa afirmando ter droga escondida na casa do rapaz e o conduzem para o

local onde houve a denúncia. É uma típica “brincadeira” de polícia e ladrão. A encenação/representação feita pelo grupo de rapazes reconstrói o trauma do personagem principal, vítima de uma polícia violenta e corrupta que age por suas próprias regras (Figura 2 centro).

Uma encenação bruta como um psicodrama, um trauma revisto, reconstituído, uma farsa do mal e crueldade. Em um jogo de alteridade de vítimas para algozes, anti-catártica; os jovens da comunidade se colocam no lugar do outro, outro que não os enxergam.

A montagem e a fotografia dialogam com a estrutura formal do documentário e a sequência em sua forma se coloca como classificado por Nichols como um *modo observativo*:

a presença da câmera “na cena” atesta a presença no mundo histórico. Isso confirma a sensação de comprometimento ou engajamento como imediato, íntimo, o pessoal, no momento que ocorre. Essa presença também confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitida pelos acontecimentos, como se eles simplesmente tivessem acontecido, quando, na verdade, foram construídos para ter exatamente aquela aparência. (Nichols, 2005, p. 150)

A luz de um refletor ilumina e detalha aspectos de uma situação, enquanto a câmera que acompanha a encenação/representação dos jovens da comunidade/não atores em confronto com adereços e como um exercício de improvisação em um *estar* em uma situação/sensação traumática para Rafael, mas aparentemente lúdica aos jovens, que vivenciam a violência em seu cotidiano. A experiência do recriar que coloca Rafael neste jogo, um viver/reviver traumático. Jogo que o coloca como o ser/sensação dos jovens fabulando os algozes, na impossibilidade de alteridade que o fazem sentir o momento, mas não o de rememorar a experiência.

Em um corte seco, a próxima cena apresenta casas ao fundo e o rapaz ainda andando ainda no escuro, sem rumo. O corpo vaga e reencontra o espaço do trauma.

Em mais um corte seco a cena muda mostrando agora uma lata com gravetos em chamas e na sequência um homem parado inicia seu relato após 30 segundos do seu rosto em cena.

Rafael inicia o relato de sua vida naquela noite em que foi abordado por policiais e acusado de algo que ele afirma não ter feito (Figura 3 à esquerda). Após pouco mais de 16 minutos de fala em câmera fixa, o plano é cortado para uma segunda pessoa (o ouvinte da história no filme) que fica por 20 segundos em silêncio antes de começar a falar (Figura 3 à direita).

Figura 3

Frame do filme Sete Anos em Maio



Nota. Adaptado de Uchôa (2019)

Nesse instante o ouvinte passa a interagir com o Rafael e afirma que quase todas as histórias que ele ouve (de pessoas como ele) se parecem com a história dele (a de pessoas de pele preta que sofrem os mesmos tipos de preconceitos). Rafael continua seu relato que agora tem a interação da outra pessoa em cena que complementa com informações relevantes ao se relato.

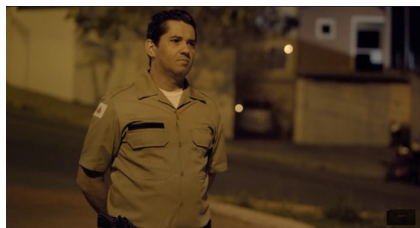
Nesse momento o filme apresenta um relato importante a respeito da união de classes, deixando claro que a desunião dos mais oprimidos também tem grande responsabilidade pelos ocorridos na sociedade. A conscientização de que a luta continua (ainda que nem todos enxerguem) faz parte da fala final dessa cena.

Um longo depoimento conta em detalhes a história do personagem que, apesar de atuar, é o protagonista de sua própria história. O testemunho, a lembrança, memória do reviver o trauma no presente. O registrado e enquadrado como um personagem de um documentário com a interferência de elementos diegéticos e imprevisíveis do espaço, como carros, caminhão ou uma motocicleta. Após minutos no mesmo plano de câmera, a ruptura de um contracampo ocorre e revela a pessoa que ouve o relato real utilizando um contra plano que desconfigura a percepção da estrutura documental para a fabulação com a entrada do diálogo do personagem. O ouvinte (Wenderson Neguinho), reflexo de um igual, um duplo jovem pobre, periférico e preto. Expande a experiência do trauma individual com realidade e prática do Estado e força policial. Em sua especificidade de *mise-en-scène*, a cena se coloca como Oliveira destaca: “‘minutos extraordinários de verdade’ que derivam da destruição da montagem sintática e da rejeição do jogo dramático convencional” (Oliveira Jr, 2013, p. 92).

A cena seguinte apresenta pessoas caminhando (maioria de pele preta e com chinelos calçados nos pés) em direção a um pátio (Figura 4 à esquerda) onde na cena seguinte todos estão organizados em filas, olhando para frente e respondendo a um policial (Figura 4 à direita) que inicia uma brincadeira conhecida como. “Morto ou Vivo” (morto agacha e vivo se levanta).

Figura 4

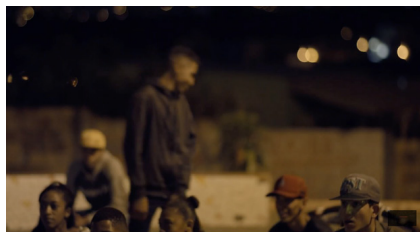
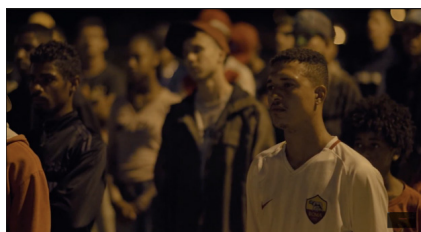
Frame do filme Sete Anos em Maio



Nota. Adaptado de Uchôa (2019)

Figura 5

Frame do filme Sete Anos em Maio



Nota. Adaptado de Uchôa (2019)

Jovens moças e rapazes fazem parte da dinâmica que ocorre nos minutos finais do filme (Figura 5 à esquerda). Um a um vai sendo eliminado do jogo (Figura 5 à direita) e ao final Rafael é o último participante (no jogo esse seria o vencedor pois ficou até o final). O policial repete e

palavra “morto” algumas vezes, mas o Rafael não se mexe (Figura 6), ficando em pé (vivo) até o final da cena.

Em um plano aberto e som ambiente a cena termina com corte seco para a tela preta, que mantém o som ambiente da rua enquanto os nomes da equipe aparecem no final.

Uma postura ensaística final entre um “jogo”, morto, vivo, morto e as relações de poder, onde o estado encara o pouco valor e importância dos jovens periféricos. Ensaio como apontado por Szafrir: “se configura, enquanto forma como crítica sistêmico-contextual, para além de uma ideia tradicional de verdade, visa a discussão de ideias, a expressão de uma experimentação em reflexão argumentativa” (Szafrir, 2015, p. 153).

A experimentação desloca novamente a narrativa para o trauma, mas agora destacando neste jogo a crueldade de repressão e violência oferecidas pelo Estado. Quem comanda de forma autoritária na fabulação do filme é um policial demonstrando a possível realidade violenta determinante a todos os jovens pobres da comunidade, na má consciência de classe, em uma maldade pura e gratuita com intenção de segregar.

A ausência de trilha sonora musical (diegética ou não-diegética) expõe uma aspereza e economia, a música não é permitida, referendando a intensão da busca do real. Os *foleys* constantes dos sons das chamas das fogueiras apresentam-se como uma metadiegeese, “sonoridade que traduz o imaginário de uma personagem normalmente com o seu estado de espírito alterado ou em alucinação” (Barbosa, 2001, p. 2). Dessa forma os sons trazem a intenção de evidenciar as tensões do trauma exposto por Rafael em suas temporalidades, além do potencializar o hiper-realismo

do som ambiente do espaço, que provocam a imersão na realidade e a experiência da brutalidade e barbárie. Em sua fala Rafael afirma: “O pior é essa raiva, que nunca passa”. Sensação que, no seu lembrar o trauma, fica presente como também o seu não esquecimento sobre o ocorrido. Mas o compartilhamento do testemunho coloca a todos os espectadores o convite a conhecer a história e a não esquecer o relato da justa raiva compartilhada, destacada por Freire na educação: “Está errada a educação que não reconhece na justa raiva, na raiva que protesta contra as injustiças, contra a deslealdade, contra o desamor, contra a exploração e a violência um papel altamente formador” (Freire, 1997, p. 41).

Se a ficção pode ser considerada “suspensão da descrença” - “uma história fictícia não pode ser considerada verdadeira ou falsa: ela é o que é e ponto final” (Machado, 2011, p. 7). Em *Sete anos em Maio* a relação entre a fabulação, o registro documental e o mundo histórico, se coloca como um “inventário do presente” (Xavier, 2006) ampliando a discussão da identidade com seu personagem/ator. Em *Sete anos em maio* temos Rafael do Santos Rocha, um sobrevivente que expõe sua história de dor, humilhação e exílio, que compõe os dados estatísticos do estado de exceção presente nas periferias brasileiras - “O real precisa ser ficcionado para ser pensado” (Ranciére, 2009, p. 58) - mas entre tantos outros “maios” e outras milhares de incontáveis vítimas da opressão do Estado, mortos que empilhados encobririam nossa do céu. Mas não há noite que dure para sempre.

Referências

Appadurai, A. (2004). *Dimensões culturais da globalização*. Ed Teorema

- Barbosa, A. (2001). *O som em ficção cinematográfica*. Escola de Artes – Som e Imagens, Universidade Católica do Porto.
- Benjamin, W. (1994). *Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política* (Vol. 1). Brasiliense.
- Bergamaschi B., & Kuhnerth D. (2020, 23 abril). A arquitetura do desaparecimento – Entrevista com Affonso Uchoa. *Revista Beira*. <https://medium.com/revista-beira/entrevista-com-affonso-uchoa-a90f4e40e13d>
- Bhabha, H. K. (1998). *O local da cultura*. Editora UFMG.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1985). *Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema*. In E. Weis & J. Belton (eds.), *Film Sound: Theory and Practice*. Columbia University Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2010). *Film Art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Comolli, J. L. (2008). *Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Editora UFMG.
- Freire, P. (1997). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa*. Paz e terra.
- Gomes, P. E. S. (1996). *Cinema: Trajetória no Subdesenvolvimento*. Paz e Terra.

- Hall, S. (2003). *Da Diáspora. Identidades e mediações culturais*. Humanitas.
- Han, B. (2015). *Sociedade do cansaço*. Editora Vozes.
- Leroux, L. (2019). *A Baixada tem, a Baixada filma: a periferia, da representação à autoapresentação*. Em M. Sales, P. Cunha, & L. Leroux (orgs), *Cinemas pós-coloniais e periféricos*. Nós por cá todos bem/LCV.
- Lins, C. (2008). *Filmar o real*. Zahar.
- Machado, A. (2011). Novos territórios do documentário. *DOC On-line*, (11), 5-24. www.doc.ubi.pt/11/dossier_arlindo_machado.pdf
- Nichols, B. (2005). *Introdução ao documentário*. Papirus.
- Oliveira Jr, L. C. (2013). *A mise en scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo*. Papirus.
- Ranciére, J. (2009). *A partilha do sensível*. Editora 34.
- Shohat, E., & Stam, E. (2006). *Crítica da imagem eurocêntrica*. Cosac Naify.
- Szafir, M. (2015). Montagens Audiovisuais extra-apropriação: por uma pedagogia do filme- ensaio na cultura digital. In A. S. Brandão & R. L. Sousa (orgs.), *A sobrevivência das imagens*. Papirus.

Uchôa, A. (Diretor). (2019). *Sete Anos em Maio*. Globo. <https://canaisglobo.globo.com/assistir/canal-brasil/sete-anos-em-maio/v/9378713/>

Xavier, I. (2006). *O Cinema brasileiro moderno*. Paz e Terra.

PROPOSIÇÕES

EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS IMERSIVAS NA UNIVERSIDADE: A IMAGEM EM 360 GRAUS COMO DISPOSITIVO DE INCLUSÃO, COCRIAÇÃO E RECONHECIMENTO

Carolina Gois Falandes¹

Vive-se em uma era de conectividade contínua, na qual torna-se cada vez mais difícil desviar das lógicas estabelecidas pelas mídias, que têm reconfigurado as relações sociais e demandado uma nova gama de habilidades e/ou competências para se compreender (e lidar com) esta realidade comunicacional complexa. Acompanhando o ritmo acelerado deste cenário de efervescência tecnológica, a sociedade vem buscando se organizar em sintonia com o fluxo das redes, de forma a

-
1. Doutoranda em Comunicação.
Discente/Participante do Grupo de Estudos sobre Nova Ecologia dos Meios (GENEM - CNPq), da Universidade Estadual Paulista - UNESP. Pesquisadora do *Smart Media & Users* (SMU - CNPq), vinculado à Universidade Municipal de São Caetano do Sul.
carolina.falandes@unesp.br

criar, remixar e compartilhar conteúdos por meio das mais variadas plataformas digitais, o que evidencia níveis interacionais expandidos, os quais superam pressupostos do modelo de comunicação de massa do século passado, concentrado nas mensagens transmitidas pelos meios – polo emissor – para atingir um público considerado passivo e homogêneo – polo receptor.

Alinhadas a esta nova ecologia midiática, em que o sujeito assume um papel de destaque e extrapola a ideia de alvo a ser alcançado por um produto da mídia, pesquisas têm buscado atentar para o pensamento comunicacional numa perspectiva da cultura e das mediações culturais, posicionando o receptor no centro do processo interacional. Nesse sentido, pode-se apontar investigações que têm optado por metodologias e estratégias voltadas a uma maior aproximação com os sujeitos, como as oficinas, em que confluem saberes, apropriações e formas de produção de sentidos dos participantes, considerados atores ativos e carregados de sensibilidade. Com esse tipo de abordagem, pretende-se atribuir novos significados à relação entre pesquisador e pesquisado, para além de uma estratégia de obtenção de dados, de modo a realizar um encontro dialógico, pautado na construção coletiva de conhecimentos.

Na esteira dessas considerações, o presente artigo tem como objetivo apresentar reflexões sobre projetos científicos apoiados em oficinas, que incentivaram a produção de imagens tradicionais e/ou em 360 graus – fotos e vídeos – como dispositivo de cocriação e reconhecimento de si e do outro, favorecendo a inclusão social, digital e aprendizagem mútua. As iniciativas selecionadas, *Caminandar* (Universidad del Valle - Colômbia), *Fotolivres360* (Universidade Federal de Santa Catarina – Brasil) e *Jovens e as Imagens: relatos e experiências em 360 graus*

(Universidade Municipal de São Caetano do Sul – Brasil), podem ser pensadas como experiências estéticas, que têm na imagem digital – linguagem de destaque no contemporâneo – um poderoso instrumento de expressão e transformação social, capaz de conferir aos indivíduos protagonismo e autonomia.

A análise do *corpus* foi desenvolvida a partir de consulta em publicações científicas e em conteúdos de sites e redes sociais virtuais pertinentes aos projetos em questão. Com a posse desses materiais, realizou-se uma breve revisão bibliográfica alicerçada em articulações entre autores que versam sobre comunicação e sensibilidade (Barros, 2017; Martín-Barbero, 2017), estéticas da recepção (Cruz, 1986; Jauss et al., 1979), reconhecimento mútuo (Barros, 2019), mediações culturais (Martín-Barbero, 1997), *bios* midiático (Sodré, 2008), entre outros, referenciais teóricos que forneceram subsídios significativos para a compreensão dos objetos estudados, corroborando a ideia de que o sentido das práticas comunicacionais não se dá apenas a partir das mídias, mas também no encontro destas com o sujeito, o qual reúne um emaranhado de mediações que interferem em sua produção de sentidos.

Situando-se no escopo de investigações que vem sendo realizadas pela autora nos últimos anos, relacionadas à imagem digital e suas inovações (Falandes, 2020; Falandes & Angeluci, 2020), esta pesquisa vem reforçar a importância de a Academia atuar como um vetor para a idealização de projetos que explorem práticas imagéticas imersivas, como as narrativas em 360 graus, modalidade ainda emergente, com técnicas de produção pouco difundidas e equipamentos com custos fora do alcance de grande parte da população. Assim, abordagens científicas que procuram se comunicar com os sujeitos de maneira sensível podem

tanto abrir caminhos para uma aprendizagem ativa, como estimular sensações e percepções, o que permite ao (a) pesquisador (a) compreender e reconhecer mais profundamente as realidades dos participantes.

O Receptor como Sujeito Social Ativo na Pesquisa em Comunicação: Olhares sobre Cultura, Sensibilidade e Reconhecimento

A partir das contribuições do campo interdisciplinar dos Estudos Culturais, o pensamento comunicacional passou a direcionar sua atenção para o polo da recepção, compreendendo os sujeitos como ativos e permeados de complexidade (Fígaro, 1997). Porém, na atualidade, orquestrada pelas dinâmicas das tecnologias e redes digitais, tem-se observado pesquisas de comunicação cujo olhar para o sujeito nem sempre é sensível, sendo muitas vezes ofuscado pela dimensão técnica. Por outro lado, torna-se cada vez mais importante valorizar práticas metodológicas que possam articular tanto a esfera da produção como da sensibilidade, ou seja, a estrutura das obras e as percepções de um público ativo. Nesse sentido, Jauss et al. (1979, p. 80), ao se referir a recepção da arte, afirma que esta “não é apenas um consumo passivo, mas sim uma atividade estética, pendente da aprovação e da recusa”. Discorrendo sobre a estética da recepção no âmbito da crítica literária, com base nos pressupostos do projeto jaussiniano de uma *História do Leitor*, Cruz (1986, p. 65) relata que “a ambição continua a ser a de que os estudos literários nos voltem a falar o homem e o mundo, em vez de se consumirem, exclusivamente, na explicitação da estrutura das obras”, pensamento que pode ser aproximado aos estudos midiáticos atuais.

Alinhando-se à ideia de considerar o sujeito para além de um mero receptor passivo de mensagens, Barros (2017, p. 160) propõe encarar “a experiência estética como comunicação sem anestesia”, processo

que pode auxiliar a compreensão da produção de sentidos como uma prática sensível, sem julgar o sujeito apenas como um público-alvo a ser atingido, e sim a partir de uma perspectiva das mediações. Assim, deve-se considerar a experiência estética no contexto das “mediações culturais da comunicação”, conforme expõe Martín-Barbero (1997), abordagem que denota um pensamento dialógico e ativo em relação a produção de sentidos.

Nesse caminho de reconhecimento dos aspectos culturais da sociedade, o autor, em trabalho mais recente (Martín-Barbero, 2017), interpreta que a antropologia visual não pode ser pensada apenas como uma área apoiada por ferramentas visuais, mas como um campo dedicado ao estudo das sensibilidades, com destaque para o papel das visualidades nas construções identitárias e da cidadania. Tais premissas, segundo ele, conduziram-no quando da criação de um plano de estudos em comunicação social a pedido da Universidad del Valle, na Colômbia, que incluiu a realização de oficinas de produção audiovisual, pautadas sempre “não só na aprendizagem de como fazer, mas também a investigação de linguagens, temáticas e públicos” (Martín-Barbero, 2017, p. 21).

Explorar esse tipo de enfoque sensível nas pesquisas de comunicação, realçando, sobretudo, as transformações de cunho social, pode representar uma materialização do conceito de espectador emancipado preconizado por Rancière (2012, p. 17), que vê no intérprete de uma obra de arte um sujeito que “observa, seleciona, compara, interpreta”, logo, tem o poder de traduzir do seu jeito o que percebe. Assim, levar em consideração o comportamento ativo dos participantes, incentivando a intervenção dos mesmos no percurso investigativo, é assumir a recepção como um

lugar privilegiado de produção de sentidos, em que os espectadores são entendidos como atores de suas histórias.

A busca por uma perspectiva comunicacional mais dialógica também pode remeter às discussões de Eco (1991) quando se refere à poética da obra aberta, explicando que a obra de arte é criada por um autor, mas pode receber múltiplas interpretações distintas, pois “cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais” (Eco, 1991, p. 40). Ainda, para ele, a obra aberta segue a lógica de um debate, no qual, apesar de o resultado ser previsto, deve derivar do auxílio do público, logo, “a abertura faz-se instrumento de pedagogia revolucionária” (Eco, 1991, p. 50). Dessa forma, estratégias aproximativas como as oficinas precisam atentar para as várias configurações sociais, culturais e econômicas determinantes na formação dos sujeitos, reflexão que se complementa na definição de oficina proposta por Gómez et al. (2020, p. 372), quando afirmam que as oficinas são meios em que “todos os conhecimentos podem ser reconhecidos e expandidos, onde nos encontramos para trocar, criar juntos, nos conhecermos, nos irritarmos e encontrarmos soluções em meio aos espaços construídos e propostos por todos os atores sociais da interface”.

Além de se considerar os fatores culturais como cruciais no processo de produção de sentidos, faz-se necessário mirar para o horizonte fortemente tecnológico em que está assentado o contemporâneo. Diante de tamanha influência da mídia no comportamento social, Sodré (2008, p. 19) propõe o acréscimo de um quarto gênero à classificação existencial aristotélica, o *bios* midiático, no qual “a rede tecnológica praticamente confunde-se com o processo comunicacional e em que o resultado

do processo, no âmbito da grande mídia, é a imagem – mercadoria”. Desse modo, pode-se dizer que nesse cenário de midiatização da sociedade as imagens ocupam um espaço proeminente, flutuando nos mais diversos sites e perfis das redes sociais virtuais, onde habitam, mesmo que timidamente, as narrativas em 360 graus – tema de interesse deste estudo –, as quais configuram-se, na visão de Falandes (2020), como uma modalidade imagética ainda emergente. Segundo Raquel Longhi, a imagem em 360 graus “transborda o quadro”, característica que a afasta da concepção tradicional de uma imagem localizada em um “espaço delimitado, definido e finito” (MEISTUDIES Media Ecology and Image Studies, 2019). Na mesma direção, Català Domènech (2011, p. 92) entende que as imagens proporcionadas pela realidade virtual são carregadas de fluidez e interatividade, e “não só abrem o caminho para uma nova estética como nos obrigam a refletir sobre muitos dos parâmetros que sustentavam a antiga”.

Para ilustrar o potencial narrativo das imagens em 360 graus, pode-se recuperar o pensamento de Benjamin (1987) – sustentado com base em outra realidade tecnológica, mas passível de ser transferido para o momento atual – ao descrever a importância da arte cinematográfica para provocar “choques” no espectador, afirmando que o cinema “corresponde a metamorfoses profundas do aparelho perceptivo” (Benjamin, 1987, p. 192). Considerando essa perspectiva, é válido argumentar que as produções imagéticas em 360 graus, pela natureza emergente e proposta imersiva, com o rompimento da lógica retangular da imagem convencional, podem promover “choques” ainda mais intensos no público. Nesse sentido, cabe aos pesquisadores de comunicação o desafio de desenvolver estratégias sensíveis que possam contribuir tanto para a

inclusão digital, como para demonstrar as potencialidades dessa tecnologia enquanto instrumento de expressão e reconhecimento, raciocínio que se conecta ao comentário de Braga (2012, p. 50) quando expõe que no contexto da midiatização é necessário “estudar minuciosamente aquelas experiências sociais de produção de circuitos e de dispositivos interacionais para, através das percepções aí obtidas, identificar os riscos, os desafios, as potencialidades e os direcionamentos preferenciais”.

Frente à essa necessidade, torna-se indispensável pensar a comunicação sob o ângulo do reconhecimento. Barros (2019, p. 44), ao explicar a ideia de reconhecimento mútuo de Paul Ricœur, esclarece: “trata-se, então, de reconhecer o outro e se reconhecer no outro, de reconhecer um Eu na diversidade do Outro, numa relação de reciprocidade e mutualidade”. Tal abordagem pode ser vinculada ao que Martín-Barbero e Berkin (2017, p. 141) caracterizam como uma busca por ver com os outros, alertando que “a experiência de estar do outro lado não é possível sem o outro. Ver com ele, entender com ele, construir com ele”. A reboque dessas reflexões, nas páginas a seguir serão apresentadas investigações do campo da comunicação que evidenciaram uma preocupação em ver os sujeitos com sensibilidade, fornecendo-lhes dispositivos que possibilitaram autonomia criativa e reconhecimento.

Projeto Editorial *Caminandar*: as Memórias de um Povo Registradas com Doses de Empatia e Reconhecimento

O livro expandido *Caminandar*, editado por Gómez, Quintana e Gonzáles (2020), é o resultado de cinco anos de investigação e criação da equipe do *Laboratorio Hipermedia* – HiperLab, da Universidad del Valle, localizada na Colômbia. De acordo com informações divulgadas

no site do laboratório, a obra foi desenvolvida de maneira colaborativa, a partir do encontro entre a comunidade negra da ilha de La Plata (Bahía Málaga), situada no município de Buenaventura, Colombia, e os pesquisadores do Hiperlab. Por meio da confluência dessas duas “interfaces sociais”, elaborou-se uma narrativa transmídia, formada por “diversos diários de campo, fotografias, ilustrações, com receitas para curar todo tipo de males, poemas, canções e um documentário de realidade virtual para mergulhar no cotidiano do território” (Lizarralde et al., 2020, par. 2).

A região da ilha de La Plata, que fica no Parque Nacional Natural Uramba, é caracterizada pela riqueza de sua fauna e flora, bem como pelas atividades criativas de seus moradores. Esse é o cenário retratado na obra *Caminandar*, que visa “ressaltar o legado ancestral e cultural das comunidades negras do pacífico sul colombiano”, de forma a servir como “uma resistência à passagem do tempo”, contribuindo para a proteção e preservação de práticas ancestrais e segredos que estão “morrendo junto com os mais velhos” (Lizarralde et al., 2020, par. 4). Ainda, pode-se destacar no site do projeto uma definição de *Caminandar* que vai ao encontro das reflexões deste artigo:

Caminandar é uma resistência de todos, uma pergunta sobre a origem e uma caixa que buscará proteger um legado que está morrendo mas ainda está de pé. Empatia e reconhecimento para fazer do cotidiano uma prática de criação, no reconhecimento do outro e, portanto, de nós mesmos (Lizarralde et al., 2020, par. 5).

Empatia e reconhecimento podem ser observados a partir da página 358 do livro expandido, no item “Juntos”, em que é possível acompanhar fotos, desenhos, textos e indicações de vídeos com registros das atividades colaborativas do projeto, como as oficinas de

ilustração, rádio e fotografia, ministradas pela equipe do Hiperlab, e as oficinas de artesanato, Arrechón (bebida típica) e Tamal de Piangua (comida típica), em que membros da comunidade La Plata ensinaram aos pesquisadores. Dessa forma, as obras e oficinas idealizadas configuram-se como “práticas artísticas convertidas em um dispositivo de investigação e indagação social”, sendo que “cada encontro e cada troca desencadeia uma quantidade de ações e reações, mas principalmente fortalece a empatia de aprender fazendo juntos” (Gómez et al., 2020, p. 359). A descrição dessas atividades vai ao encontro do conceito de reconhecimento mútuo de Paul Ricœur, interpretado por Barros (2019, p. 192), uma vez que o projeto se concentrou no estabelecimento de laços de reciprocidade e mutualidade, ou seja, “sujeitos diferentes, que se reconhecem em suas constituições dissimétricas e se abrem ao outro numa perspectiva de empatia e interação”.

Figura 1

Participantes da oficina de fotografia do projeto Caminandar



Nota. Capturas de tela de vídeo divulgado no canal do HiperLab Univalle (2018b).

Especificamente sobre a oficina de fotografia (Figura 1), aplicada por David Moreno Galeano, envolveu a apresentação de elementos básicos da arte fotográfica, como enquadramento e iluminação, e teve como foco principal demonstrar a adolescentes da comunidade que a questão tecnológica não é um impeditivo para se tirar boas fotos, sendo mais importante o potencial da fotografia enquanto instrumento para treinar a capacidade de olhar de forma cuidadosa, e, assim, “redescobrir o meio ambiente e maravilhar-nos com o dia a dia” (Gómez et al., 2020, p. 421).

Figura 02

Cena do documentário 360° Caminandar: Saberes que crean territorio



Nota. Captura de tela do documentário, divulgado no canal do HiperLab Univalle (2018a).

Outra estratégia explorada no projeto foi a criação do documentário em 360 graus *Caminandar: Saberes que crean territorio* (Figura 2), que mostra fragmentos do cotidiano da comunidade de La Plata, sendo, nos termos dos responsáveis, “uma viagem ao profundo do mar pacífico, onde se reconhece o território, a comunidade, os saberes e a criação de uma região única e biodiversa” (Gómez et al., 2020, p. 471).

Ao observar a Figura 3, pode-se notar um morador da comunidade com uma câmera 360 graus acoplada em seu barco, o que caracteriza a participação deste na captação de imagens utilizadas no documentário imersivo produzido no projeto, fato confirmado quando se analisa a Figura 2, em que o mesmo personagem aparece na produção finalizada.

Figura 03

Morador navegando com uma câmera 360 graus acoplada ao barco



Nota. Reprodução de fotografia que integra o livro *Caminandar: Saberes que crean territorio* (Gómez et al., 2020, p. 470).

Projeto de Extensão *Fotolivres360*: a Fotografia e o Vídeo 360 Graus como Ferramentas de Inclusão Social, Expressão e Aprendizagem Recíproca

No ano de 2018, o projeto Fotolivres360, sob a coordenação de Raquel Ritter Longhi e Flávia Garcia Guidotti, professoras da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), buscou realizar a divulgação

da tecnologia 360 graus por meio de oficinas ministradas a estudantes universitários e a comunidades de periferias de Florianópolis, ao mesmo tempo viabilizando bases teóricas e práticas a adolescentes de estratos populares, de forma a incentivar que se expressassem com o apoio da produção e distribuição de imagens (Guidotti et al., 2020).

De acordo com artigo derivado do projeto (Guidotti et al., 2020), o principal objetivo da iniciativa, o de estimular a inclusão social entre os participantes, foi alcançado, citando como justificativas a significativa atuação dos grupos de oficinairos, o número de integrantes nas oficinas e o envolvimento do público com as postagens nas redes sociais virtuais criadas para a divulgação das atividades realizadas – Facebook: @fotolivreuufsc360 e Instagram: @fotolivre360. Os autores realçam ainda a importância do Fotolivre360 para o debate acerca do potencial das produções imagéticas disponibilizadas na rede e “como veículo capaz de dar voz aos cidadãos, tornando-os sujeitos de suas próprias histórias”, acreditando, assim, que as dinâmicas fotográficas propostas “fizeram com que os sujeitos participantes pudessem agir como atores sociais e documentaristas de suas próprias realidades, e que, a partir dessas experiências, possam atuar como transformadores sociais” (Guidotti et al., 2020, p. 142).

Comparando as contribuições das oficinas nos dois núcleos cobertos, o universitário e o das comunidades periféricas, Guidotti et al. (2020) destacam o impacto destas numa perspectiva de oportunizar o acesso a dispositivos de captação de imagens. No âmbito universitário, houve, segundo os autores, “o estímulo à pesquisa e produção com tecnologias de captação de imagens em 360 graus dentro do contexto de novas tecnologias e usos das imagens no jornalismo, além de formação de

professores de outras universidades”, enquanto no âmbito extrauniversitário “proporcionou um aprendizado recíproco” entre a equipe das oficinas e as comunidades, o que permitiu aos oficineiros “ver com os olhos dos participantes” e “entender, desta forma, um pouco mais de suas realidades sociais” (Guidotti et al., 2020, pp. 142-143), cenário que pode ser evidenciado a partir de imagens produzidas por participantes e divulgadas nas páginas do projeto, conforme demonstram as Figuras 4 e 5. Assim, ao se propor “ver com os olhos dos participantes”, o projeto em questão atende ao que Martín-Barbero e Berkin (2017, p. 140) chamam de “ver com os outros”, prática que se consolida a partir do momento em que se é “tocado por outros; quando nossa visão muda, significa nunca mais ver a mesma coisa”.

Figura 4

Crianças interagindo com óculos de realidade virtual e câmera em oficina do Projeto Fotolivre360



Nota. Capturas de tela de vídeo divulgado na página do Fotolivre360 (2018b)

Figura 5

Cena de vídeo 360 graus “little planet” produzido por participantes de uma oficina



Nota. Captura de tela de vídeo divulgado no perfil do Fotolivres360 (2018a)

Projeto *Jovens e as Imagens – Relatos e Experiências em 360 Graus:* a Produção Coletiva de Imagens Esféricas como Prática Sensível

Divulgado em 2020, o webdocumentário interativo *Jovens e as Imagens – relatos e experiências em 360 graus* (<https://bityli.com/k70rBr>), produto de dissertação do mestrado profissional em comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), apoiou-se, dentre outros conteúdos, em fotos e vídeos em 360 graus captados e editados por 4 jovens universitários de São Caetano do Sul – SP, Brasil. A pesquisa aplicada, cujos resultados foram compilados em um livro

(Falandes, 2020), explorou em sua fase qualitativa a oficina como estratégia metodológica, estruturando-a em duas etapas: a primeira consistiu no uso da câmera 360 graus pelos participantes (Figura 6) e a segunda envolveu a apresentação de técnicas de edição e caminhos para o compartilhamento de imagens em 360 graus (Figura 7).

Figura 6

Registros da primeira etapa da oficina: uso da câmera 360 graus



Nota. Reprodução de fotos que integram o livro “A cultura da imagem digital na vida dos jovens: percepções sobre as narrativas em 360°”, de Falandes (2020, p. 92)

Partindo-se do fato de que a tecnologia 360 graus é emergente, com técnicas de criação pouco conhecidas e equipamentos com custos ainda elevados, a investigação possibilitou que jovens tivessem acesso à criação e edição de conteúdos em 360 graus, permitindo a troca de conhecimentos entre a pesquisadora responsável e os participantes, os quais atuaram de forma ativa (Falandes, 2020).

Figura 7

Registros da segunda etapa da oficina: técnicas de edição e compartilhamento de imagens em 360 graus



Nota. Reprodução de fotos que integram o livro “A cultura da imagem digital na vida dos jovens: percepções sobre as narrativas em 360°”, de Falandes (2020, p. 99)

Ao analisar o desempenho dos jovens durante as oficinas, Falandes (2020) constatou que todos apresentaram níveis significativos de literacia digital (em maior ou menor grau), resultado que pode estar relacionado à formação dos participantes em comunicação social, área que lida diretamente com a criação de fotos e vídeos. Assim, as habilidades digitais do grupo, observadas ao longo dos ensinamentos, foram fundamentais para a rápida conclusão das etapas de aprendizagem, destacando-se o protagonismo dos jovens em todo o processo, com questionamentos, posicionamentos pertinentes e colaboração entre pares.

Para ilustrar as impressões dos jovens sobre as dinâmicas das oficinas, Falandes (2020) cita alguns depoimentos destes quando da navegação no webdocumentário. Como exemplo, a estudante de

jornalismo Larissa Ribeiro afirmou ter gostado muito da experiência, tanto de produzir imagens em 360 graus, como de interagir com elas, uma vez que foi seu primeiro contato com essa tecnologia: “foi muito legal para mim interagir comigo mesma através do webdocumentário” (Falandes, 2020, p. 116). Da mesma forma, o estudante de Rádio, TV e Internet Marcio Roberto Nascimento Filho, comentou ter passado bastante tempo seguindo sua jornada, acompanhando os conteúdos que produziu durante as oficinas.

Assim, com os resultados decorrentes deste projeto, pode-se dizer que os participantes atuaram como sujeitos ativos, que observaram, selecionaram, compararam e interpretaram, ações correspondentes às características de um espectador emancipado (Rancière, 2012). Também, durante o percurso investigativo, os jovens produziram conteúdos, trocaram ideias e manifestaram preferências, interagindo com a pesquisadora de forma horizontal e dialógica, condutas de uma comunicação sem anestesia, pautada na sensibilidade (Barros, 2017). Ainda, quando navegaram no produto finalizado (webdocumentário 360°), se reconheceram na obra a partir das imagens em 360 graus produzidas por eles, o que lhes despertou orgulho, protagonismo e gratidão pela experiência com uma nova tecnologia imagética, ainda distante de seus hábitos midiáticos. Tal contexto pode ser aproximado ao uso da câmera “como elemento de reconhecimento”, que Moran (1993, p. 166) considera essencial “para que as pessoas se sintam atores e não só receptores; atores que criem, que se expressem de forma criativa e pessoal, que contem suas histórias em vídeo e em outras linguagens, que percebam como contam e que transmitam a outros suas formas de contar”.

Considerações Finais

Este artigo buscou relatar experiências de três projetos científicos do campo da comunicação que se apoiaram em oficinas sobre produção de imagens tradicionais e/ou em 360 graus, estratégias que podem ser entendidas – à luz da contribuição dos teóricos selecionados – como dispositivos de cocriação e reconhecimento de si e do outro, cooperando para inclusão social, digital e aprendizagem mútua. Os resultados apresentados têm potencial de validar a exploração de tecnologias inovadoras em práticas metodológicas que olham para o sujeito de forma sensível, investigando-o a partir de uma perspectiva da cultura e das mediações culturais.

De modo geral, constatou-se que todos os exemplos citados exploraram a construção de situações horizontais, com pesquisadores e pesquisados compartilhando informações igualitariamente, abertos para perceber, ouvir e (re)conhecer o que o outro é, abordagens ideais quando se procura alcançar “a empatia que constitui o ver com os outros produzindo conhecimento mútuo”, como bem pontuam Martín-Barbero e Berkin (2017, p. 140).

Nessa perspectiva, a iniciativa de ministrar oficinas sobre técnicas de produção de fotos e vídeos tradicionais e em 360 graus vai ao encontro da representatividade que a imagem tem no cenário contemporâneo, impulsionada pela democratização dos dispositivos móveis, da chegada das redes sociais virtuais – em que as visualidades ocupam lugar de destaque – e da comprovada eficiência da imagem como ferramenta pedagógica.

Ainda, conclui-se que a exploração de equipamentos de captação e edição de imagens em 360 graus nos projetos analisados reflete a

busca dos investigadores em disponibilizar o acesso a uma tecnologia emergente, distante da realidade midiática da grande maioria das pessoas, com particularidades que provocam curiosidade e interesse nos usuários, como a exigência de um óculos de realidade virtual para uma maior imersão nos conteúdos. Ao mesmo tempo, os três *cases* evidenciam que explorar as imagens de forma criativa e lúdica, respaldando-se em métodos pertinentes, como as oficinas, contribui para promover o protagonismo e a autonomia dos participantes, estimulando-os a serem os fotógrafos de suas próprias realidades, raciocínio que pode ser aproximado ao pensamento de Reis (2020), quando atesta a eficácia do vídeo 360 graus e de outros aparatos digitais de natureza inovadora em práticas pedagógicas adequadas para incentivar os jovens a interagirem com outros e experimentarem, explorarem e descobrirem novas formas visuais.

Referências

- Barros, L. M. (2017). Comunicação sem anestesia. *Intercom –RBCC*, 40(1), 159-175. <https://doi.org/10.1590/1809-5844201719>
- Barros, L. M. (2019). Mediações culturais na comunicação e experiência estética como estruturas de reconhecimento. In M. J. Baldessar & D. I. Monje (orgs.), *Diálogos Latino-Americanos: Colóquios Brasil-Argentina* (pp. 35-50). Intercom. <http://www.portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57179>
- Benjamin, W. (1987). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In W. Benjamin (org.), *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (pp. 165-196). Brasiliense.

- Braga, J. L. (2012). Circuitos versus campos sociais. In M. A. Mattos, J. Janotti Junior, & N. Jacks (Orgs.), *Mediação & mediação* (pp. 29-52). EDUFBA. <https://static.scielo.org/scielobooks/k64dr/pdf/mattos-9788523212056.pdf>
- Català Domènech, J. M. (2011). *A forma do real: introdução aos estudos visuais*. Summus.
- Cruz, M. T. (1986). A estética da recepção e a crítica da razão impura. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 1(3), 75-67.
- Eco, U. (1991). *Obra aberta*. Editora Perspectiva.
- Falandes, C. G., & Angeluci, A. C. B. (2020). Produção de uma narrativa complexa: as estratégias utilizadas no webdocumentário Jovens e as Imagens – Relatos e Experiências em 360 Graus. *Contracampo (UFF)*, 39(3), 1-20. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i0.42218>
- Falandes, C. G. (2020). *A Cultura da Imagem Digital na Vida dos Jovens: percepções sobre as narrativas em 360°*. Ria Editorial. <http://www.riaeditorial.com/index.php/a-cultura-da-imagem-digital-na-vida-dos-jovens-percepcoes-sobre-as-narrativas-em-360/>
- Fígaro, R. (1997). *O sujeito receptor nas teorias de comunicação* [Trabalho apresentado em congresso]. XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Brasil. <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/43a61a00e301ab63e4439abde5491c94.pdf>

Fotolivres360 [@fotolivres360]. (2018a, agosto 29). *Gente! Se liga nesse mini mundo que a gurizada do Siri produziu na última oficina que rolou* [Vídeo]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BnE2NCBAMuL/>

Fotolivres360. (2018b, 5 de setembro de 2018). *Em junho rolou a nossa oficina com as crianças da comunidade do Siri. Elas tiveram contato pela primeira vez com a tecnologia em fotografia 360 e utilizaram os óculos de realidade virtual* [Vídeo]. [Status update]. Facebook. <https://fb.watch/v/2aoHyKIFr/>

Gómez, C. F. L., Quintana, C. C. & Gonzáles, S. V. (2020). *Caminandar: saberes que crean territorio*. Programa Editorial Universidad del Valle. <http://hiperlab.univalle.edu.co/portfolio/caminandar/>

Guidotti, F. G., Longhi, R. R., Tokasiki, L. & Buzzi, L. F. (2020). Fotolivres360, relato de uma experiência inovadora. *R. Eletr. de Extensão*, 17(36), 129-144. <https://doi.org/10.5007/1807-0221.2020v17n36p129>

HiperLab Univalle. (2018b, abril 15). *Taller Fotografía - Caminandar Saberes que Crean Territorio* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xJdbaz_LKNo

HiperLab Univalle. (2018a, fevereiro 13). *Saberes que crean territorio (Documental en realidad virtual)* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/Wclm6yBNDvQ>

Jauss, H. R., Iser, W., Stierle, K., & Gumbrecht, H. U. (1979). *A literatura e o leitor: textos e estética da recepção*. Paz e Terra.

- Lizarralde G., C. F., Campos Q., Camila, & Valencia G., S. (2020). *Caminandar*. Universidad del Valle, Programa Editorial. <http://hiperlab.univalle.edu.co/portfolio/caminandar/>
- Martín-Barbero, J., & Berkin, S. C. (2017). *Ver con los otros: comunicación intercultural*. Fondo de Cultura Económica.
- Martín-Barbero, J. (1997). *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Editora da UFRJ.
- MEISTUDIES Media Ecology and Image Studies. (2019, setembro 26). *Jornalismo imersivo e narrativas complexas* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/pUu8vWYoc_U
- Moran, J. M. (1993). *Leituras dos meios de comunicação*. Pancast Editora.
- Rancière, J. (2012). *O espectador emancipado*. Editora WMF Martins Fontes.
- Reis, A. B., & Coelho, A. (2020). Desvendando a paisagem: um estudo exploratório sobre vídeo 360, criatividade, literacia digital e mudança social. In M. J. Brites & T. S. P. D. de Castro (Eds.), *DiCi-Educa: Experiências e Reflexões sobre Cidadania Digital* (pp. 187-195). Edições Universitárias Lusófonas. <https://cicant.ulusofona.pt/publications/books/107-dici-educa-experiencias-e-reflexoes-sobre-cidadania-digital>
- Sodré, M. (2008). *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Editora Vozes.

CURADORIA E EXPOGRAFIA DINÂMICA E COLABORATIVA: PERSPECTIVA FUTURA EM AMBIENTES VIRTUAIS

Agda Carvalho¹
Fernanda Carolina Armando Duarte²
Rodrigo Rezende de Souza³
Eduardo Ribeiro Gonçalves Affonso⁴

O contexto pandêmico, iniciado em 2020, intensificou o uso das tecnologias em decorrência da impossibilidade de ocupar presencialmente os espaços físicos de convívio. Esta condição evidenciou o

-
1. Pós-Doutora em Humanidades Digitais - Media Lab – UFG. Pós-Doutora em Artes - Inst. de Artes da UNESP.
Docente e Pesquisadora no Instituto Mauá de Tecnologia.
agdarcarvalho@gmail.com
 2. Doutora em Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista - UNESP.
Coord. da graduação tecnológica em Prod. Multimídia da Faculdade Impacta.
Docente da Universidade Anhembi Morumbi (UAM).
fernanda.duarte@unesp.br
 3. Mestrando em Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista - UNESP.
rezende.souza@unesp.br
 4. Bacharel em Física, Especialista em Docência para o ensino superior.
Professor na Faculdade Impacta.
eduardo.affonso@faculdadeimpacta.com.br

espaço expositivo como lugar de experimentações coletivas virtuais, e a exploração das características flexíveis e dinâmicas. A infinidade de possibilidades na semiosfera, o uso de distintas plataformas, bem como, as especificidades na navegação, enfatizam as profundas transformações nas etapas que participam de uma proposição expositiva, como a curadoria e expografia, as questões técnicas, a estruturação e organização do espaço, a relação com os artistas e com a obra, a observação e interação do visitante. Nesse contexto do distanciamento, todos os aspectos estão sendo redefinidos e investigados a cada experiência realizada. Esta reflexão enfoca a experiência colaborativa que resultou no desenvolvimento do espaço expositivo Edilson Ferri, ambiente virtual criado em homenagem ao artista brasileiro que faleceu em 2021. Observa-se o aspecto dinâmico da curadoria e da expografia como proposição didática e colaborativa, articulada com a poética e com os questionamentos de um percurso artístico. Esse projeto anuncia a proposta expositiva de um artista, como lugar da experiência e da pesquisa. O espaço é permanente e está inserido no projeto Rolê nas Mídias, inaugurado em 2021, com o objetivo de promover palestras e workshops para tratar do design e da arte no contexto da Produção Multimídia.

Para além de render homenagens ao artista, apresentando suas obras e as características do seu trajeto, este espaço virtual se propõe a ser um recinto didático experimental, o qual seguirá em constante transformação, sempre estabelecendo reflexões com as realizações e distintas experimentações técnicas de Edilson Ferri, percorrendo pinturas, vídeo, digigrafias, performance e objetos. Desse modo, foi imprescindível que a plataforma selecionada para a sua implementação possibilitasse acolher obras com múltiplas características. A ferramenta adequada deve abrigar

desde as obras realizadas com técnicas manuais e concretizadas com o intuito de serem apresentadas em espaços físicos, até aquelas que foram concebidas para ambientes digitais, incluindo ainda, registros de performances capturadas com equipamentos e mecanismos diversificados. O projeto da exposição seleciona a plataforma gratuita *Mozilla Hubs* (<https://hubs.mozilla.com/>), em decorrência da possibilidade de abarcar a diversidade de linguagens com trabalhos sonoros, visuais e audiovisuais. Esse espaço também permite a interação do público com as obras e relações interpessoais dentro do ambiente virtual.

Com base em todos os aspectos apresentados, nos deparamos com questões que não eram comumente abordadas dentro do contexto das exposições realizadas em espaços físicos, e, nem ao menos em espaços virtuais, realizados em outras tecnologias, como aquelas efetivadas a partir de “*tours* virtuais”, nas quais a frequência dos indivíduos ocorre de modo isolado, sem a possibilidade de intercomunicação entre os visitantes presentes naquele momento.

Não obstante, verificamos que o próprio conceito de curadoria em ambientes digitais necessita ser amplamente discutido, especialmente, se levarmos em conta que este tópico requer maior aprofundamento à medida que a evolução das tecnologias e suas relações com os novos contextos da vida humana se tornam mais complexos. No excerto abaixo temos a definição de Curadoria Digital formulada sob o prisma dessa função aplicada ao trabalho com repositórios digitais:

O curador, de acordo com Santos (2014), tem como papel a implantação de padrões para conjunto de dados; o planejamento prévio ao estabelecimento dos objetos digitais; adição de valor; descrição e representação do conteúdo por metadados ou anotações e boas práticas em gestão de dados digitais.

Abbott (2008) acentua que fazem parte da Curadoria Digital todas as atividades envolvidas no gerenciamento de dados, planejamento e criação, melhores práticas em matéria de digitalização da documentação asseguram a sua disponibilidade e adequação para descoberta e reutilização no futuro.

O discernimento do que serve ou não no mundo digital é um dos papéis da curadoria. A curadoria digital é um filtro em meio ao crescimento de informações digitais e pode ser uma alternativa para organizações. (Sanchez et al., 2017, p. 05)

Entretanto, o espaço virtual ao qual nos referimos aqui, como já evidenciado anteriormente, oferece uma gama de elementos que de algumas formas o aproxima dos ambientes virtuais tradicionais e em outros aspectos guarda características que remetem aos ambientes físicos.

À vista disso, se manifesta a ideia de que sua curadoria e expografia irá abranger demandas mais amplas do que a mera gestão de um acervo, mas sim, impelir que a expografia e curadoria deste ambiente sejam obrigatoriamente dinâmicas e intuitivas, já que a participação do público também solicita um certo esforço e treinamento para que seu percurso seja usufruído de forma plena.

Desta forma, é possível uma visão de futuro de propostas expositivas com uma postura dinâmica e flexível no processo de criação colaborativo, e uma curadoria integrada no projeto, em todas as fases, para alcançar experiências cognitivas e subjetivas em ambientes virtuais.

Perspectivas e Estratégias de um Projeto Expositivo

As situações impostas pela pandemia despertaram o uso exacerbado da tecnologia em vários campos. Uma condição que solicitou diferentes táticas e a visualização de cenários para alcançar outros significados na convivência e na experiência com o distanciamento social. No caso

dos projetos expositivos o uso de repositórios virtuais já experimentava plataformas e recursos tecnológicos, a realidade pandêmica anuncia a emergência de ampliar as estratégias na concepção, produção técnica e interação do público. A nova visão de futuro apresenta perspectivas ampliadas na abordagem curatorial e expográfica, já que a experiência no espaço virtual, busca não só a visualização de imagens estáticas ou a apresentação da imagem em movimento, ou seja, um repositório virtual. Esta investigação apreciativa é um ciclo contínuo para novas descobertas de caminhos e de abordagens interativas. A adoção de estratégias flexíveis e a pesquisa dos recursos tecnológicos disponíveis, são elementos que estimulam a ação dinâmica da proposta curatorial e do projeto da expografia. O sentido colaborativo agora é explicitado no planejamento contínuo dos envolvidos e na investigação de soluções possíveis para a experiência imbricada em uma proposição expositiva e nas especificidades técnicas do espaço virtual. O ambiente virtual Edilson Ferri foi um dos projetos que surgiram no contexto gerado pelo isolamento de 2021. Um espaço que está além da celebração da memória e do trajeto; pois é um lugar de encontro de proposições e de compartilhamento de experimentações didáticas com diferentes equipes para vislumbrar possibilidades com a investigação contínua do ambiente virtual. Como parte do projeto Rolê nas Mídias, esse espaço expositivo integra um sistema que ativa a discussão do contexto midiático com palestras e workshops, com temas que entrelaçam os campos do design, da arte e da tecnologia.

Esta visão de futuro permite a descoberta de diferentes perspectivas para o estudo do significado da curadoria e expografia como construção didática do próprio ambiente virtual, bem como, imaginar temáticas e

despertar discussões conectadas com a leitura curatorial da produção do artista. A experiência interativa, de certa forma, aproxima o projeto do ambiente virtual de uma condição mais humanizada, situação sinalizada com o acontecimento perceptivo e vivencial dos envolvidos no processo técnico, bem como, das subjetividades despertadas nos usuários do espaço e no encontro com a produção artística em rede.

Sendo o responsável pela projeção de ideias e pela construção de discursos a partir da realidade da obra de arte, o trabalho do curador também envolve muitos agentes culturais do sistema de artes. Recebe influências da indústria e marketing cultural e do mercado de arte, os quais resultam em diversos tipos de curadoria, promovendo diferentes fluxos culturais, como por exemplo, megaexposições com caráter de entretenimento que percorrem em vários espaços ou como bienais que atualmente se apresentam como os principais eventos de artes, etc. (Dutra, 2014, p. 17)

A visão compartilhada do projeto com os membros da equipe, tanto da curadoria quanto da concepção e desenvolvimento do ambiente, é uma estratégia que injeta energia no processo, pois acentua a conexão e mobilização dos participantes (Alegria, 2005). Acontece a emergência de um sistema organizacional que se reinventa com as demandas tecnológicas e as reações que se apresentam com a experiência em ambientes virtuais.

Ambientes Virtuais e suas Especificidades

A dinâmica da montagem de uma exposição virtual se baseia para além da proposta artística das obras, mas passa pelos processos de interação e imersão do visitante com a plataforma que este encontrará, que pode ser composta somente por textos. Esta situação leva em consideração os princípios clássicos de diagramação do conteúdo textual. Em outra

proposta expositiva pode se deparar com um sistema mais complexo de trabalhar com realidade mista. Nesta condição o interator não é somente um agente passivo dentro do contexto expositivo, mas um agente ativo, que pode alterar este espaço para si ou para outros visitantes.

Figura 1

Galeria Ncubo desenvolvida em conjunto pelos professores da área de multimídia dos cursos de Artes Visuais do Departamento de Artes (DeARTES) do IA-Unesp e do Departamento de Artes Plásticas (CAP) da ECA-USP (2020)

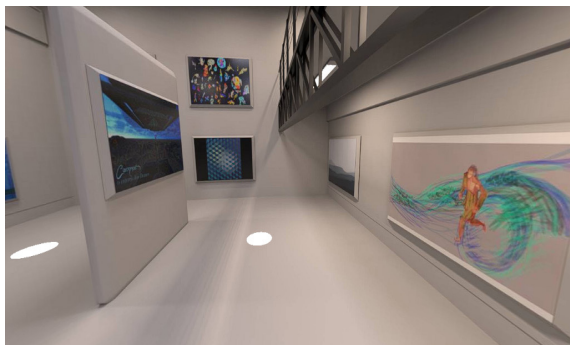


Nota. Adaptado de <http://www2.eca.usp.br/realidades/ncubo>

Para esta discussão de processos colaborativos para o desenvolvimento dos projetos expositivos em ambientes virtuais é importante uma equipe multidisciplinar como os profissionais que se reuniram para a realização dos ambientes: Zonas de Compensação 7.0 (2020), Festival Perfídia e a sala Edilson Ferri (2021). Os integrantes que formaram esta equipe foram: Prof. Dr. Claudio Yutaka, Prof. Ms. Andy Barac, Prof. Ms. Rodrigo Dorta, Rodrigo Rezende e Eduardo Afonso. É importante destacar a diversidade de formação e atuação dos participantes dos projetos.

Figura 02

Galeria Zonas de Compensação 7.0 desenvolvida para exposição anual do grupo de pesquisa GIIP - Unesp 2020



Nota. Adaptado de <https://recorganize.art.br/galeria/zonas7/zonas7expobr/>

Figura 3

Festival Perfidia foi desenvolvido por Rodrigo Rezende, Rodrigo Dorta, Eduardo Affonso, Rodrigo Crissiuma e Anderson Gonçalves (2020).

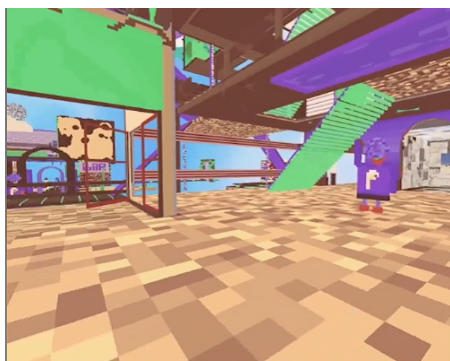


Imagem de acervo dos desenvolvedores

O processo da equipe para a realização dos ambientes tem início com a compreensão das ferramentas e recursos das plataformas para

projetar a interação possível do visitante, e simultaneamente gerenciar estes recursos junto ao proponente da exposição, e ao mesmo tempo, reconhecer as possibilidades de apresentação das obras dos artistas participantes da exposição.

Com estes limites delineados, levantamos as necessidades de cada obra e se necessário, quais as adaptações devem ser realizadas nas obras, ou até buscar uma solução em conjunto para melhor atender as demandas da realização da exposição.

É importante observar neste processo, os diferentes públicos que interagem com um ambiente virtual. Como exemplo podemos citar , o caso de uma exposição destinada a jogadores digitais, é aconselhável estimular a identificação do visitante com esse ambiente, Para tanto, pode-se pensar em elementos do repertório do universo de games. No caso de outro público, os elementos ativadores são alterados para aproximar o visitante do espaço. O importante é pensar em uma diversidade de dinâmicas que despertem o interesse e misturem recursos técnicos acessíveis e amigáveis a todos. A divulgação nas redes sociais também é um mecanismo de aproximação e de acesso aos dados e estímulos que podem alavancar o interesse do público e contribuir para a efetivação da experiência (Santos, 2020).

Porém isto vai muito além da questão estética pois depende dos recursos disponíveis nas plataformas de desenvolvimento que se utiliza. Deste modo, o caso mais interessante que podemos observar são as diferenças entre os pontos de vista e as formas de movimentação do visitante nos ambientes. Ao tratar da questão da visualização do visitante, a equipe desenvolve diferentes processos de criação para ambientes em 2 dimensões e em 3 dimensões, lembrando que sempre partimos

de uma tela em 2 dimensões e a ideia de 3 dimensões é sempre uma simulação, ao menos nos dispositivos que comumente usamos nos dias atuais para estas finalidades.

Nas experiências de desenvolvimento desta equipe, fomos instigados pelos proponentes das exposições a criar ambientes com finalidades expositivas mas com propostas distintas, no primeiro caso, a reprodução de um ambiente, no segundo um espaço de encontro e no terceiro um espaço de memória.

Sendo assim partimos, no caso exposições Zonas de Compensação 7.0 a reproduzir a galeria de artes “NOME DA GALERIA”, do Instituto de Artes da Unesp, onde recorremos a forma de construção arquitetônica de um espaço que já conhecíamos e para realização da Exposição que já estava previamente organizada no espaço físico, realizando de forma rápida e de fácil interação ao visitante, que consiste em um passeio virtual, conhecido por photo tour, técnica que se baseia em utilizar uma imagem em 360° e criar links de acesso às obras, que estão hospedadas digitalmente em uma página de internet fora do ambiente virtual e desta forma podemos recriarmos a experiência de estar fisicamente dentro da galeria e poder interagir com as obras ali expostas.

Os lugares têm história: passado, presente e futuro. Eles surgem, florescem e declinam, a par do local e da cultura em que estão inseridos. Acima de tudo, os lugares têm um significado, que se baseia nas convicções que as pessoas associam aos mesmos. É este significado que determina as expectativas de comportamento humano num “lugar” (que, quando subvertido, é considerado “fora do lugar”). Estes significados revelam-se ao longo do tempo, à medida que as práticas emergem e são culturalmente transformadas. Diferentes culturas podem ter entendimentos diversos de lugares e conceitos semelhantes, o que contribui para a sensação de estranhamento quando visitamos um país estrangeiro, onde os mesmos sinais

adquirem sentidos diferentes daqueles que conhecemos no nosso ambiente. (Kalay e Marx, 2015, pp. 68-69)

Após a experiência da realização da Exposição Zonas de Compensação fomos chamados a realizar o Festival Perfidia, onde vários artistas de diferentes linguagens artísticas e nos colocaram o desafio de além de criar o ambiente também realizar as adaptações das obras expostas, assim o processo seguiu o caminho de experimentações de novas técnicas e partimos da ideia de criar um local de encontros de visitantes, considerando que a experiência anterior isso não era possível devido a limitação da tecnologia aplicada, assim trazido por Rodrigo Dorta a plataforma Mozilla Hubs, que tem como finalidade principal o treinamento dos online de colaboradores da Fundação Mozilla, desta forma adaptamos as características desta plataforma para criar uma exposição de artes digitais, onde tivemos a oportunidade de criar um ambiente virtual que não seria possível sua criação no mundo não digital e assim criar um ambiente onde a dimensões dos objetos e os percursos acessíveis ao visitante, permitissem outras visões das obras, porém ainda utilizamos elementos de presentes no mundo não digital, para a construção do espaço.

Logo após a construção do Festival Perfidia, fomos novamente convidados a criar um novo ambiente, desta vez em homenagem a nosso amigo Edilson Ferri e mais uma vez utilizamos a ferramenta Mozilla Hubs, porém com as experiências adquiridas na construção das salas anteriores, partimos para um novo formato de construção e expográfica, onde ainda utilizamos elementos do não digital porém subvertendo sua apresentação e também criando não só um espaço próprio ao mundo digital mas também formas diferentes de navegação ao visitante, tratando

de tornar a percepção do espaço em algum não tão realista como nas outras galerias que criamos.

O Espaço Virtual Edilson Ferri, Ambiente de Experimentação e Aprendizado

O Espaço Virtual Edilson Ferri, foi lançado no dia 01 de maio de 2021, como parte integrante do projeto de extensão da graduação tecnológica em Produção Multimídia da Faculdade Impacta denominado Rolê nas Mídias, como homenagem a esse grande professor e artista que atuou por quinze anos como docente deste curso e partiu meses antes de sua concretização. Tal projeto integra todos os semestres do curso e agrega ações curtas e expandidas ao longo do ano. Com uma abordagem interdisciplinar e didática, já que todas as atividades são desenvolvidas em processos colaborativos entre professores, alunos e profissionais do mercado. O projeto tem como objetivo apresentar um panorama das possibilidades de inserção dentro do mercado de trabalho, que está se reorganizando com novas frentes de atuação no design, na arte e na comunicação aliados às recentes tecnologias.

Basicamente, seu cronograma consiste na realização de um grande evento apresentado no primeiro semestre letivo, com duração de seis dias, onde são apresentadas palestras e workshops virtuais proferidas por alunos egressos e convidados externos (entre profissionais da área, artistas e professores de outras universidades); e, no segundo semestre ocorre mensalmente a apresentação de palestras mais curtas que abordam as trajetórias de alunos egressos atuantes em diversas áreas do design, o que se nomeia como a versão “Rolezinho”. Dentro destes dois períodos

anuais, há uma nova exposição a ser lançada no Espaço Virtual Edilson Ferri e em seus espaços anexos, geridos pelos estudantes.

O evento foi totalmente elaborado e produzido por professores e alunos da graduação em Produção Multimídia, contando ainda com a colaboração de parceiros externos do curso que colaboraram na construção do Espaço Virtual Edilson Ferri de modos variados, como na condição de desenvolvedores de sua estrutura inicial (Rodrigo Dorta e Iasmim Pereira, uma aluna egressa) quanto através do fornecimento de materiais pessoais e de arquivo para a configuração do acervo virtual exibido no ambiente (Agda Carvalho, que fornece parte de seu acervo pessoal, como detentora e guardiã do acervo artístico e Ayao Okamoto, alunos, artistas e pessoas que disponibilizaram suas memórias e homenagens referentes a suas vivências e encontros com Ferri).

Esta primeira edição ocorreu entre os dias 01 a 07 de maio de 2021, e se iniciou com uma visita guiada ao espaço virtual Edilson Ferri, a qual marcou sua inauguração. Em seguida, houve o primeiro Rala Mídia, um workshop sobre transmissão streaming comandado por Rodrigo Rezende e Paulo Emílio Schulze, no qual foram apresentadas variadas ferramentas para a transmissão de eventos ao vivo. Entre os dias 03 a 07 de maio o evento apresentou 16 profissionais, sendo eles, 10 alunos egressos deste curso e 06 profissionais convidados, que falaram sobre suas carreiras em uma série de palestras sobre os ramos profissionais abordados pelas novas disciplinas desta graduação como UX, UI, ilustração digital, mídias sociais, modelagem tridimensional e construção de ambientes virtuais, entre outras temáticas contemporâneas relacionadas ao universo do Design, Artes e Comunicação.

Destaca-se ainda que durante as atividades de preparação do evento tivemos um concurso para a apresentação de propostas de identidade visual, no qual foi premiada a aluna Tabata Emanuela Silva, e ainda, foram oferecidas possibilidades de atuação nas áreas de transmissão streaming, redes sociais e divulgação, nas quais foram oferecidos aos discentes treinamentos específicos com o acompanhamento dos docentes responsáveis por cada área. Todas as atividades foram gratuitas e abertas à comunidade e geraram certificados aos participantes⁵.

No segundo semestre de 2021 foram iniciadas as atividades da versão Rolezinho, formada por palestras de alunos egressos ao final de cada mês, e que será finalizada com o lançamento de uma nova exposição, que apresentará novidades no acervo de obras de Ferri, uma atualização do espaço de homenagens, bem como a apresentação de uma nova exibição de trabalhos dos discentes e ainda uma ampliação do espaço anexo, com a construção de uma nova sala que será gerida pela turma de alunos ingressantes no segundo semestre de 2021.

Mozilla Hubs: ferramenta e interação

Concebido na plataforma Mozilla Hubs, com tecnologia aberta e gratuita, a qual possibilita a interação entre os visitantes do espaço virtual, a construção do Espaço Edilson Ferri e espaços anexos se realizou por meio de uma equipe formada por integrantes do corpo docente, alunos egressos e colaboradores externos do curso, como já mencionado.

Apesar das numerosas opções de criação de espaços digitais disponíveis de modo gratuito e pago, a grande maioria se mostrou inadequada

5. Toda a programação da versão 2021 do Rolê nas Mídias está acessível através do site do evento: <https://bit.ly/rolenasmidias21>

ou ineficiente no que diz respeito ao nível de interação e/ou presença ativa do espectador/público. Mozilla hubs, se provou uma ferramenta interessante para a criação de um ambiente virtual com um certo nível de interação “ativa” simulando um ambiente mais “físico”. Devido ao seu potencial altamente interativo, esta plataforma se apresentou como uma solução digital capaz de amenizar em partes a lacuna da solidão e falta de contato entre os frequentadores do espaço.

Nesse ambiente o espectador é representado por um avatar que, não diferente de um personagem em um jogo, é regido por uma série de comandos responsivos voltados para conferir ao público a capacidade de explorar e interagir com o ambiente digital. Além da possibilidade de movimentação livre pelo ambiente, resultando em um aspecto de descoberta/exploração que imediatamente agrega valor à experiência, a ferramenta conta com uma configuração automática de áudio com atenuação a distância, simulando o efeito de uma conversa tradicional, onde a distância do ouvinte ao locutor determina o volume desta saída de áudio, bem como sua inteligibilidade e limita o raio de seu alcance. Isso faz com que os interessados na “fala” de um avatar em particular, podendo este ser a representação de outro membro do público ou um “guia”/“apresentador” do ambiente, tem de acompanhá-lo para se manter dentro da esfera de influência deste áudio.

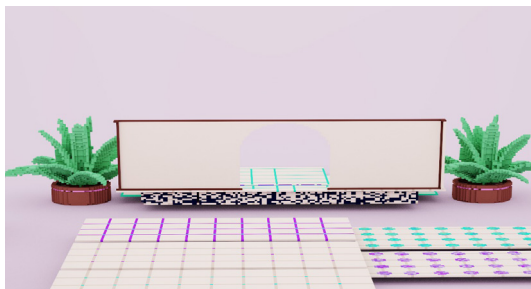
Essa característica espacial do som faz com que indivíduos tenham que tomar uma postura mais ativa para que não sofram perda de conteúdo e/ou qualidade. Seria o equivalente a necessidade de acompanhar o guia em uma visita orientada, embora nesse caso as possibilidades sejam bem mais amplas tendo em visto que, se tratando de um ambiente virtual, há mais opções de interação entre obra e avatar.

Com o desenvolvimento de novas ferramentas e a criação de novos recursos com foco nessas interações, pode ser dito que, de um ponto de vista de criação de uma exposição como experiência interativa, não há limite para esse nível de interação entre avatar e obra. a peça pode escapar do avatar e evitar que ele a observe, assim como ter vários mecanismos diferentes para que um certo «processo contemplativo» particular tenha de ser seguido, a peça pode observar o avatar ao invés do contrário e interagir com ele de forma ativa ao invés de esperar uma ação por parte dele. As peças podem ter uma configuração ativa.

Figura 4

Detalhes da estrutura do Espaço Virtual Edilson Ferri no Mozilla Hubs





Imagens fornecidas por Iasmim Pereira, durante o desenvolvimento do espaço virtual

Se torna assim possível a criação de peças que só se tornam completas com a presença destes avatares. Assim como obras que só se manifestam e trazem seus significados a tona quando submetidas a um certo nível de interação, podendo inclusive ter vários significados que se alternam como resultado dependendo da forma como esta peça experimenta a interação. Assim, o espectador se torna parte da exposição, como elemento ativo.

Uma configuração que permite a exposição de conteúdo dividido em obras, salas, alas e demais formas de organização, com o uso de formatos diferentes, ultrapassando limites convencionais de curadoria, certamente se torna um desafio. A presença de membros que possam assegurar a funcionalidade e integralidade da obra, ou da experiência proposta pela mesma, com um olhar mais técnico e conhecimento acerca dos formatos previamente mencionados se torna imprescindível para que a exposição como um todo tenha um alto nível de sucesso.

Este novo contingente de artistas e/ou curadores, com uma tendência ao uso de tecnologias emergentes ou elementos que façam alusão a uma possível relação entre arte e tecnologia de forma direta, onde

ambos processo e resultados podem se tornar indistinguíveis se vistos apenas como obra. Como no caso de uma sequência de sons ou imagens gerada por um programa de forma aleatória, fica indefinido se a obra final é o programa em si ou o fluxo resultante dos processos aleatórios que dão origem a eles.

Os responsáveis pela criação destes novos espaços, ambientes virtuais para exposição de peças e processos artísticos, mesmo que não tenham submetido uma obra para o acervo de uma determinada exposição, ainda são, ou pelo menos devem, ser considerados membros ativos da mesma. Estamos aqui nos referindo a exposição como um todo, que em alguns casos pode inclusive ser vista como uma obra a parte quando o ambiente e/ou recursos utilizados tem elementos que agregam valor, intensificam e, em alguns casos mais raros que tem a necessidade de cuidado extra na elaboração de tais ambientes, podem até ressignificar as obras.

Os ambientes em si podem determinar como as interações irão se dar, entre os avatares e as peças em exposição, assim como deixar claro que se trata de uma “experiência contemplativa”, mais passiva, ou se existem elementos seguindo regras de um “processo contemplativo”, onde a interação com o avatar se faz necessária. Dependendo de como esse ambientes são confeccionados e configurados, eles facilmente se tornam elementos ativos da exposição e podem, não tão facilmente, ser considerados parte do acervos ao invés de ser apenas um elemento agregador.

Independente da ferramenta utilizada, os mecanismos que regulam as interações são o fator mais relevante para a experiência nesses ambientes virtuais. Dito isso, a gama de recursos interativos podem criar

um nível de complexidade que torna difícil o manejo desta ferramenta se sua implementação não for feita com cuidado. Especial atenção deve ser dada ao desenvolvimento deste tipo de ferramenta/recursos para que, de um ponto de vista de usabilidade tanto por parte de um administrador do ambiente quanto de um membro do público, continue sendo uma experiência a princípio intuitiva. Caso ambos não possam ser contemplados, é de grande importância que os desafios sejam postos para os administradores do ambiente, mas nunca para o público, pois isso poderia comprometer toda a experiência.

Sem dúvida, uma dos grandes pontos positivos de tais ferramentas de criação de ambientes virtuais interativos é seu potencial educativo. Não só no que diz respeito a exposição de conteúdo utilizando a ferramenta, mas a possibilidade de orientar indivíduos que seriam membros do público em um primeiro contato a ganharem mais familiaridade com outras facetas da ferramenta e dominar os recursos disponíveis, tornando-se administradores deste e de outros ambientes que sigam o mesmo padrão e/ou tenham recursos similares. Estes “novos administradores” têm a capacidade de criar seus próprios ambientes e trazer novo público, podendo inclusive orientar ainda mais administradores que podem repetir este ciclo até que se torne possível que todos tenham a capacidade de criar e administrar tais ambientes. Tudo isto depende da usabilidade da ferramenta e de sua curva de aprendizado, fatores que são de grande importância no desenvolvimento de recursos dentro destes ambientes digitais de exposição/exploração de conteúdo.

O uso de tais ferramentas pode ser dividido em três níveis. O primeiro nível seria o público em geral, o espectador/usuário que entra nesse ambiente virtual, cuja experiência deve ser intuitiva e necessitar

o mínimo de instruções possíveis no que diz respeito a interagir com o ambiente, sendo o melhor resultado possível a completa ausência de instruções, o que é um desafio. O segundo nível seria o de administrador, alguém ciente dos recursos e funcionamento desta ferramenta é capaz de configurar ou reconfigurar certas características e/ou propriedades conforme a necessidade, para prover ao público uma experiência que atenda as expectativas dos idealizadores do ambiente e confira o nível de usabilidade com foco em facilidade de uso necessário para uma experiência de exposição/exploração intuitiva contínua, além de intervir caso se apresentem erros ou “bugs” em qualquer etapa do processo como um todo. O terceiro nível seria o dos criadores destes ambientes, confeccionando o ambiente e seus recursos de acordo com a intenção dos idealizadores desta experiência com o(s) qual(is) deve ter contato constante à medida que o ambiente é “montado”. O criador dos ambientes disponibiliza os recursos da ferramenta para que os administradores façam uso delas para assegurar a experiência do público.

Considerando a ferramenta em si como um recurso, pode ser dito que há um quarto nível, o de desenvolvedor da ferramenta e criador de recursos, um nível acima do criador de ambientes, que usa os recursos já estabelecidos pelo desenvolvedor. É neste nível que os limites interativos digitais não mais existem no que diz respeito a recursos de possível implementação. Mas, apesar de “tudo ser possível”, é importante salientar que nem tudo é aplicável, pois um grande volume de recursos exigiria mais domínio da ferramenta por parte de criadores e administradores e talvez possa inclusive comprometer o nível intuitivo de uso da ferramenta para o público, comprometendo a experiência de exposição/exploração como um todo.

Independente dos resultados alcançados em casos particulares de usos de tais ferramentas, seu desenvolvimento está em constante progresso, o balanço entre os recursos disponíveis e a facilidade de uso é cuidadosamente estudado por equipes que agora pretendem criar suas próprias ferramentas com sua própria visão do que seria uma experiência “mais completa” e tentando agregar os recursos necessários sem comprometer sua intuição e praticidade no que diz respeito ao usuário final, o público.

Todas estas etapas e considerações são, em si, uma exploração de recursos e sinergias em ambientes virtuais voltados para a apresentação/exploração de conteúdo. São, ainda, mesmo que vistas apenas “por fora” da ferramenta, um objeto de estudo de natureza multidisciplinar e mutável, podendo se adaptar ao conteúdo a ser exposto e ter seus recursos alterados ao nível de desenvolvimento da ferramenta, seu “lugar” customizado ao nível de criação de ambiente e seu “uso” ajustado a um nível de administrador. Resultando, a experiência como um todo, do ponto de vista do usuário final, o público, depende de todos estes fatores e confere aos interessados em estudar as mecânicas e dinâmicas de criação não só dos ambientes, mas como das ferramentas que permitem suas criações, uma ampla visão em vários níveis de “hierarquia criativa” lidando com o balanço entre recursos e usabilidade

Focando especificamente na viabilidade das intervenções a serem realizadas semestralmente no espaço virtual, foram adotadas estratégias pedagógicas que possibilitam a apropriação do espaço virtual pelos discentes já no semestre inicial de sua graduação. Para isso, foi formulado um treinamento específico, com carga horária de 08 horas, que os discentes acessam mesmo antes de cumprirem a disciplina de

Modelagem 3D, ofertada no terceiro semestre da graduação, sendo que ambos, treinamento e disciplina, tem Eduardo Afonso como professor responsável, um dos autores deste artigo.

Enquanto o treinamento já capacita os estudantes a customizar os ambientes virtuais de acordo com os recursos disponibilizadas pelos desenvolvedores dos espaços digitais, a disciplina amplia essas possibilidades apresentando práticas avançadas a respeito da construção de ambientes virtuais, utilizando o software gratuito Blender como ferramenta principal e habilita os estudantes a agirem como desenvolvedores de ambientes virtuais. Sendo assim, gradualmente, os alunos vão sendo instrumentalizados para realizarem tarefas que exigem maior complexidade e ao mesmo tempo, seguem aprimorando seus níveis de confiança para empreender experimentações em espaços dessa natureza.

Considerações

Pensar futuro parte da ideia de que, todo futuro é um futuro em potencial, deste modo, formar estratégias para buscar atingir propostas e desejos, é acreditar na extensão da nossa visão de futuro (Google Desing, 2019). Neste processo interdisciplinar em que os papéis dos envolvidos não estão claramente definidos, pois alternam-se constantemente para atender as demandas e desafios de um tempo inconstante e de uma situação, de certa forma, borrada. Neste contexto é importante a vivência de processos colaborativo, bem como, a adoção de proposições didáticas que ativem a experiência do aprendizado em uma pesquisa aplicada, como a concepção do ambiente virtual Edilson Ferri, Destaca-se que, nesta proposição, a imaginação e ficção abrem perspectivas, elaboram espaços de debate e reflexão, com a sinalização de caminhos possíveis,

que não pareciam óbvios, mas estão entre as escolhas e oportunidades que se apresentam no processo e na experiência projetada e vivenciada (Dunne & Raby, 2013). A emergência de ambientes virtuais em tempos pandêmicos, 'com um desejo de humanização, é um dos cenários apresentado com a investigação das possíveis ações e projetos para dialogar com as incertezas cotidianas, que anunciam novas demandas e realidades no significado da curadoria e da realização de projetos expográficos em ambientes virtuais.

Identifica-se nessas experiências uma diversidade de camadas perceptivas e de interligações abstratas entre o mundo físico e o virtual ao pensar e transitar na semiosfera. A subversão dos espaços com descobertas de possíveis trilhas técnicas que se sobrepõem impulsiona a abertura de fendas perceptivas para o futuro midiático.

Referências

- Alegria, R. (2005). The Appreciative Perspective of the Future. *Journal of Futures Studies*, 10(1), 101-108
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. MIT Press Books.
- Dutra, M. R. (2014). *Curadoria compartilhada na experiência de mediação cultural no Museu de Arte Contemporânea do Ceará*. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Pernambuco]. <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/17184>
- Google Desing. (2019, fevereiro 13). *Design Is [Speculative] Futures Design Thinking - a new toolkit for preemptive design* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/UB9UVHGI6AI>

- Kalay, Y., & Marx, J. (2015). Arquitectura e internet: projectar lugares no ciberespaço. In H. Barranha, S. S. Martins, & A. P. Ribeiro (eds.), *Museus sem lugar: ensaios, manifestos e diálogos em rede* (pp. 63-87). Instituto de História da Arte, FCSH Universidade Nova de Lisboa. Retirado de http://unplace.org/sites/default/files/museus_sem_lugar.pdf
- Santos, N. C. (2020). FACTORS 7.0: Curadoria e Estratégia Expositiva Online. *DAT Journal*, 5(3), 96–112. <https://doi.org/10.29147/dat.v5i3.242>
- Sanchez, F. A., Vidotti, S. A. B. G., & Vechiato, F. L. (2017). A contribuição da curadoria digital em repositórios digitais. *Revista Informação na Sociedade Contemporânea*, 1, 1-17.

UMA ATMOSFERA COMO TEMA PARA A HISTÓRIA DA ARTE E A SUA COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DE IMAGENS: O DIÁLOGO FLUSSER-FLEXOR

Mario Cascardo¹

A disseminação dos escritos de Aby Warburg (1866-1929), particularmente nas duas últimas décadas do universo editorial e acadêmico brasileiro, trouxe à tona a questão da força pática (de “páthos”) das imagens. Como se sabe, o historiador alemão encontrava, inscrita na figuração plástica dos gestos humanos, uma espécie de “voz” (*Stimme*) (2015a, p. 91) misteriosa, imemorial e emocionalmente impactante, chamando tais figurações de “fórmulas de páthos” (*Pathosformeln*). As “fórmulas de páthos” warburguianas indicam que atmosferas afetivas e emoções se transmitem, através de imagens, por entre diferentes épocas e culturas.

1. Doutorando em Artes Visuais pelo Prog. de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Univ. Federal do Rio de Janeiro (PPGAV-EBA/UFRJ). mariocascardo@gmail.com

Paralelamente à disseminação warburguiana, estudos “atmosféricos” (Griffero, 2017; Gumbrecht, 2014) têm refletido sobre o que, no campo abrangente da estética, nos toca e emociona por sua própria – e muitas vezes vaga – presença material, independentemente das interpretações feitas sobre tais presenças. Nosso estudo encontra esses e outros autores para pensar a “atmosfera” de um objeto de pesquisa, objeto que consiste no diálogo entre o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser (1920-1991) e o pintor romeno-franco-brasileiro Samson Flexor (1907-1971). Os dois viveram na cidade de São Paulo, no Brasil, entre as décadas de 1940 e 70. No centro do estudo temos os monstros zoo-geo-antropomorfos pintados por Flexor entre 66 e 69. As pinturas impactaram Flusser, que a elas dedicou alguns ensaios e comentários entre 67 e 73. As reproduções, em nossa pesquisa, de imagens das obras, textos, corpos, gestos e circunstâncias de Flusser e Flexor naquele momento falam-nos de uma “atmosfera do diálogo”.

Nosso intuito neste escrito é, resumidamente, pensar o uso de imagens como mediações e indutores atmosféricos em pesquisas no campo da História da Arte. Enquanto veículos atmosféricos, transportadoras de *Stimmungen* (veremos o conceito adiante), imagens são veículos de imersão, coisas capazes de tornar nossos olhos em verdadeiros ouvidos do espaço sensível (Coccia, 2018), seja tal espaço o de uma página de tese, de uma galeria de arte, de uma praia no Mar Mediterrâneo ou de um bairro no sudeste brasileiro. Imagens são veículos que nos transportam, no entanto, igualmente para fora dos lugares, uma vez que representam ausências, instituem latências (Gumbrecht, 2010, 2014a) e dizem dos invisíveis e espectralidades a in-sistirem (Ludueña Romandini, 2018) sobre o campo sensível.

Começaremos apresentando os atores da trama, Vilém Flusser e Samson Flexor, em seu diálogo entorno dos bípedes do pintor. Tentaremos sugerir a atmosfera do diálogo, a atmosfera de certa “melancolia esperançosa” sentida entre a angústia da finitude e o espanto vivificador com a metamorfose das formas através da arte e do diálogo. Em seguida pensaremos a implicação entre “atmosfera” e “espectralidade” das imagens.

Flusser e Flexor: espelhos dos bípedes

Figura 1



Nota. À esquerda, adaptado do retrato de Flusser intitulado *Diálogo*, assinado por Flexor em julho de 1968. Acervo pessoal de Rodrigo Maltez-Novaes. À direita, o mesmo retrato posicionado entre dois *bípedes* de Flexor em exposição no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro em outubro de 1968. Acervo de André Flexor.

O diálogo entre Flusser e Flexor tem seus primeiros registros datados de 1967, ano em que Flusser testemunhou a estréia dos bípedes no Pavilhão do Ibirapuera na IX Bienal de São Paulo. Os bípedes integram a série dos *pictantropos*, conforme a nomeou Flexor, que consiste em figuras zoo, geo e antropomorfas feitas em diversos tamanhos nas técnicas do desenho, aquarela, óleo e mista (óleo e aquarela). As telas surgem no período em que Flexor descobria-se doente terminal, acometido por um câncer pulmonar, e o Brasil adentrava a fase mais violenta do regime militar instaurado em 1964. Em depoimentos à imprensa, Flexor diz que:

Nos meus quadros de ‘bípedes’ eu procuro achar certos símbolos que produzam um determinado mistério – certos arquétipos que temos dentro de nós mesmos e são terrificantes, maus. É assim como uma espécie de aviso, o que procuro transmitir pela pintura. Estou acima de tudo tentando fazer, nela, uma crítica do paternalismo. Dessa geração que não deu nada de mais, só guerras, e procura dominar o mundo. Isso apesar de eu ser pai e de pertencer a ela. (Flexor em Macedo Soares, 1968)

Amadurecidos numa imperiosa necessidade de protesto, num clima de náusea aparente, as sobrevivências anacrônicas da tirania e do paternalismo com seus tabus frustradores e sua força tanto mais brutal quanto impotente, os pictantropos se apresentam como uma advertência pictórica numa expressão simultânea do agressor que não passa de vítima. Sem face e sem entranhas, ele é ao mesmo tempo um ser coletivo e individual, ancestral e descendente, macho e fêmea, (...), atual e remoto. Elimino [deles] qualquer representação denotativa ou anedótica. (Flexor em Ayala, 1968)

Entrevistados pela nossa pesquisa, assim como depoentes ao trabalho acadêmico de Ricardo Mendes (2005), comentam o espanto de Flusser à primeira impressão das telas flexorianas: “caiu da cadeira”, “quase desmaiou”. Tal emotividade surgia numa personalidade já tendente à imaginação barroco-monstruosa, típica da sua cidade-natal, Praga, e a arroubos gestuais, de forma que a atmosfera pessoal (Stimmung) do filósofo tcheco, atmosfera eventualmente cristalizada em emoções sentidas diante dos monstros de Flexor, nos interessa centralmente. Pelo lado de Flexor, temos um artista e professor que, no precoce fim da vida aos 63 anos, parecia assumir certa melancolia e desamparo, com as dezenas de monstros pictóricos surgindo, em seu atelier, como signos cristalizadores da condição, novamente, de uma disposição comovida e coagente da atmosfera do diálogo em questão.

Partindo de imagens das personalidades, ambientes, histórias de vida e obras de Flusser e Flexor, propomos a escrita acadêmica como

um espaço para a transmissão da atmosfera do diálogo Flusser-Flexor. Temos realizado, para tanto, montagens e séries visuais e audiovisuais com material proveniente de arquivos familiares, museológicos e telemáticos. Não se tratando de negar a dimensão do significado conceitual das imagens flexorianas e dos textos flusserianos, temos procurado formas de “imersão” (Coccia 2018, pp. 39-56; Warburg 2015b, p. 363) nas mesmas, buscando assim a produção de microespaços de envolvimento afetivo e pático com o tema pesquisado.

Figura 2



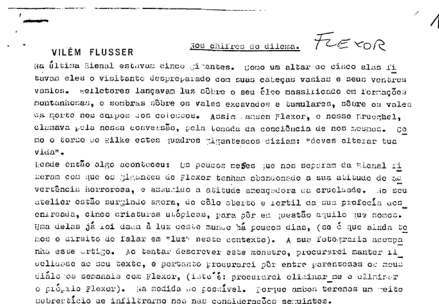
Nota. Sala-atelier de Samson Flexor na São Paulo de 1968. Fotografia em diapositivo por Samson Flexor. Fonte: Acervo de André Flexor.

Figura 3



Nota. O bípode “Minotauro”, de Flexor, em exposição no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro entre setembro e outubro de 1968. Acervo de André Flexor.

Figura 4



Nota. Adaptado de Datiloscrito original de “Nos chifres do dilema”, texto de Flusser sobre o Minotauro de Flexor. O título seria alterado para “Na crista do dilema” antes de sua publicação no *Suplemento Literário* do jornal Estado de São Paulo. Arquivo Vilém Flusser SP.

Figura 5



Nota. Telas de Flexor expostas na Galeria Documenta, em São Paulo, em 1969. Tendo visitado a exposição, Flusser em seguida publicaria o ensaio “Flexor e o novo homem” no Suplemento Literário do jornal Estado de São Paulo. Fotografia por Samson Flexor em 1969. Acervo de André Flexor.

Atmosfera, Stimmung e Emoção

A *Stimmung* é um estado de afeto relacionado à nossa “disposição” no mundo, segundo a fenomenologia de Martin Heidegger em *Ser e tempo* (1995, p. 188). Sempre estamos imbuídos de certa “tonalidade afetiva”, a *Stimmung* ou, em inglês, *mood*, um estado de ânimo que

determina nossa percepção, experiência e comunicação do mundo. É em sentido próximo ao da “disposição” heideggeriana que se fala hoje, coloquialmente, sobre a “*vibe*” de certas pessoas, momentos ou lugares. A palavra - “*vibe*” - mantém o sentido de “vibração” guardado em *Stimmung*, traduzível também por “vocidade”. Para Gumbrecht,

O que as metáforas “clima” e “atmosfera” compartilham com a palavra “*Stimmung*”, cuja raiz alemã é “*Stimme*” (“voz”, em alemão), é que elas sugerem a presença de um toque material – talvez o mais leve toque material possível – sobre o corpo de quem quer que perceba uma disposição, um clima, uma atmosfera, ou uma “*Stimmung*”. Tempo, vozes e música todos têm um impacto físico, ainda que invisível sobre nós. É um toque físico que nós associamos com alguns sentimentos ‘interiores’. (2010, p. 313)

Apesar de a associarmos a sentimentos interiores, a *Stimmung*, assim como as emoções e atmosferas, são advindas do mundo exterior à psicologia humana, estando localizadas, não geometricamente, nas texturas do contato entre corpo e espaço: são “quasi-coisas” segundo Griffero (2017).

Flusser mencionou a *Stimmung* e o “clima” da linguagem em textos dos anos 1960 e 70, alguns deles presentes no livro *Da religiosidade*, de 1967. A noção de *Stimmung* aparece ali como relativa a uma atitude de leitura que permite a “vivência da mensagem” (p. 59) e o verdadeiro “espanto” (p. 80) com a mesma. Flusser pensa o papel da literatura, e por extensão da arte e da filosofia, em transmitir o que não negava ser uma dimensão mesmo misteriosa da realidade (2018, p. 97). Uma pesquisa interessada no significado de imagens deveria, se seguirmos as sugestões flusserianas em prol da “vivência” de tais mensagens, praticar uma espécie de abstinência hermenêutica, afastando-se da dimensão conceitual. Para Gumbrecht e Flusser, o tratar das *Stimmungen* pode e

deve passar por certa estetização da pesquisa: fazê-la operar tanto no campo da elaboração de sentido: conceitos, análises, métodos, argumentações lógicas; quanto da transmissão de efeitos de presença: mostrar gestos, corpos, sugerir cargas emotivas, transmitir intensidades, colocar o leitor a imaginar situações. Segundo Gumbrecht,

nós, cientistas sociais, deveríamos nos entregar mais à capacidade para o pensamento contra-intuitivo do que a ‘trilhas’ ou ‘caminhos’ pré-delineados’ (segundo o significado original da palavra ‘método’). O pensamento contra-intuitivo, como um pensamento que não se envergonhe de se desviar das normas da racionalidade e da lógica – com boa razão dominantes na vida cotidiana – irá sempre lucrar ao se deixar conduzir por intuições em movimento. (Gumbrecht, em Felinto, 2016, p. 26)

Desta forma,

[I]er em busca de *Stimmung* não pode significar ‘decifrar’ atmosferas e ambientes, pois estes não tem significação fixa. (...). O que importa, sim, é descobrir princípios ativos em artefatos e entregar-se a eles de modo afetivo e corporal – render-se a eles e apontar na direção deles. (...) A longo prazo, imagino, escrever sob a influência do *Stimmung* poderá bem significar atirar os tão propalados ‘métodos’ no rio do esquecimento”. (Gumbrecht 2014, p. 30)

Daí a nossa proposta, inspirada nesses autores, de uma lida com as imagens do nosso objeto de pesquisa. As imagens – como as elencadas acima – dispõem de certos “princípios ativos”, como diz Gumbrecht, formadores de atmosferas. De acordo com a reflexão de Griffero, o olhar para nós de um rosto retratado (figura 1) e a luz evanescente (figura 2) de um lugar são “quasi-coisas” produtoras de atmosferas emotivas, espaços onde os estados interiores se vêem produzidos desde um fora

do corpo e determinam seu pensamento. Assim é que temos buscado “apontar” para as fontes (documentos, fotografias, sons, etc) de nossa pesquisa, com as quais produzimos videos (Mario Cascardo, 2021a) e pranchas de imagens (Mario Cascardo, 2021b) sobre a atmosfera do diálogo Flusser-Flexor.

A atmosferologia de Tonino Griffero é útil para pensarmos a co-implicação entre (as “quasi-coisas”:) atmosferas, Stimmungen e emoções. Uma Stimmung pode conduzir à emoção, que surgirá, em muitos casos, como cristalização corporal de intensidades afetivas induzidas pelo entorno. Se um clima pessoal (mood, Stimmung) é um estado tendencialmente crônico e menos intenso, a emoção será um estado agudo (Griffero, 2019, pp. 131-132). As Stimmungen, climas ou “moods certamente agem como marcadores pré-reflexivos da situação significativa, logo influenciando experiências vividas e seletivamente decidindo o que e como alguém deve perceber”, escreve Griffero (2019, p. 133). Nesse sentido podemos dizer que retemos imagens da trama Flusser-Flexor como elementos “pré-reflexivos” que se ofereciam às partes dialogantes e, hoje, doam-se ao presente autor e leitor, atuando (tais imagens) como marcas de uma pré-reflexividade que condensa atmosferas, intensifica Stimmungen e cristaliza emoções.

Espectralidade e Atmosfera: diálogo e disjunção no sensível

O espaço de um diálogo nunca se constitui apenas pelo material fisicamente presente nos espaços das trocas entre as partes dialogantes. Toda imagem (uma palavra dita, um corpo aparente, uma obra de arte) coloca o problema da ausência e do fora de si mesma e da situação presente na qual se expõe. Um diferente de si mesma coloca-se na

imagem, seja na “imagem forte” - a imagem aurática de Benjamin, as pathosformeln de Warburg, o punctum barthesiano, etc – seja na “imagem qualquer” - a forma sensível de qualquer coisa em seu doar-se ao exterior e aos outros: também aqui é uma alternativa, a imagem de si, e não a substância de si mesmo, que se expressa.

O invisível atua no sensível, portanto nos encontros humanos mediados por imagens: ausências, incomunicabilidades, virtualidades, spectralidades, latências são nomes de alguns desses modos de atuação, modos co-criadores de atmosferas. Neste sentido, ao escrever sobre o “Minotauro” de Flexor (fig. 3), Flusser sente e evoca virtualidades como a luminosidade do atelier de Flexor, visitado há poucas horas ou dias, e a lembrança de expressões faciais de Adolf Hitler, mais “distantes”:

[A criatura] foi dada à luz deste mundo há poucos dias, (se é que ainda temos o direito de falar em “luz” neste contexto). (...) Ao tentar descrever este monstro, procurarei manter fidelidade ao seu texto, e portanto procurarei pôr entre parênteses os meus diálogos semanais com Flexor. (isto é: procurarei eliminar-me e eliminar o próprio Flexor). Na medida do possível. Porque ambos teremos um jeito subreptício de infiltrarmo-nos nas considerações seguintes. (...) A despeito do seu nome, ‘O Minotauro’, não conseguirá ele seduzir, a meu ver, a muitas virgens como ídolo da fertilidade. Ele as devorará, no entanto, embora não seduzidas. O nada nebuloso na sua goela demagógica e nos seus olhos demoníacos, (que farão lembrar, estou certo, algumas mal esquecidas, porque inesquecíveis, grimaças hitlerianas), atrai até sem sedução, negativamente. (...) A barriga vazia clama por este nada, e o cérebro vazio o busca, até que finalmente ele apareça no fundo de tudo. (Flusser, 1967a)

A lida crítica com a imagem artística é uma lida com “infiltrações”, diz Flusser. Ele e o pintor nela se infiltram e, do fundo da tela, infiltram-se as mal esquecidas caretas de Hitler (“grimaças hitlerianas”).

Tais intrusões nos lembram que a atmosfera do diálogo se forma também em suas estruturas agentes sob a forma de latência. O “latente”, escreve Gumbrecht, age como um “passageiro clandestino” (2010), permanecendo intraduzido. “Numa situação de latência e, sobretudo na presença de um clandestino, nós estamos certos de que existe algo lá que não conseguimos apreender – e que esse ‘algo’ tem uma articulação material; e, portanto, requer espaço” (p. 313). O latente é “menos” que “Hitler”, na verdade, sendo um passageiro mantido inassimilável pelas nomeações.

A latência dirá dos rastros de outros tempos e outras temporalidades. De maneira similar, a “sobrevivência” (Nachleben) warburguiana dirá de rastros e da superposição e coextensão de tempos e mundos (Ludueña Romandini, 2014) sobre o material sensível. Assim como a “aura” benjaminiana (Didi-Huberman, 2015, pp. 267-291). Com Aby Warburg, particularmente a partir do seu Atlas Mnemosyne, ficamos instados a lidar com uma radical objetividade, certamente nos limites da traduzibilidade, de tais rastros produtores de atmosferas e disposições pessoais. “Radical objetividade” porque, para Warburg, o páthos habitava a imagem (Pathosformeln), independentemente das relações espectatoriais, e tal páthos provinha de agências, no limite, demoníacas e divinas capazes de atuar “acronologicamente” sobre o sensível: “Os deuses astrais (...) continuaram sendo, em imagem e linguagem, divindades temporais plenas de vida (...), dominando o cenário de modo mítico e pessoal” (2015c, p. 132). O universo astral, astrológico e astronômico, era o lugar dos interesses mais profundos do historiador, conforme o vem analisando Fabian Ludueña Romandini (2014, 2014a, 2021). A visão warburguiana mostra-se especialmente pertinente quando

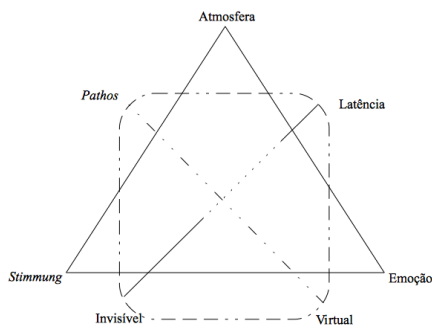
os bípedes flexorianos, nesta pesquisa, remetem-nos à expressividade de uma gestualidade própria do in-humano e do pré-humano. Ecoam neles imagens primevas de caça e de uma ancestralidade (e também um futurismo?) inconsciente: caçadores e presas, arcaicas e robóticas, “agressores” e “vítimas” (em Ayala, 1968), disse um Flexor que produziu os pictantropos como “testes de Rorcharch” (Ayala, 1968) para si mesmo e tinha, no chão de seu atelier em São Paulo, uma pele animal a lhe servir, se não como “referência”, como disparador pré-reflexivo de sua criatividade, ou “simples” coincidência, visual (fig. 2).

É quando nos lembramos de Flusser como alguém, por seu lado, que havia testemunhado, na Praga da infância, coisas como os “URSOS” (Bec, 2007) selvagens nas jaulas exteriores e (empalhados) nas coleções interiores do Castelo de Konopiště, no subúrbio da cidade. Que viu, conforme narra no pequeno conto A Ponte, um enorme cachorro São Bernardo arrancar um pedaço da perna de um funcionário da loja do seu avô, perto da casa onde moravam na capital tcheca (2014a, p. 16). Flusser alguém que, ao ouvir um amigo falar sobre o enorme choque sentido diante de uma tela de Jackson Pollock, responde já ter sentido o mesmo tipo de impacto, um horror-admiração de mal conseguir andar, diante de uma gravura de Dürer mostrando “um porco avançando sobre um cachorro” (Gabriel Borba, comunicação pessoal, outubro de 2020); e que ficaria fascinado com a “envergadura alcançada pelos braços” em uma aula experimental de yoga na capital paulista (Sérgio Lima, comunicação pessoal, 2019).

Nossa pesquisa procura mostrar que, enquanto Flusser co-produz, nos ensaios, um efeito de impacto (atmosférico-emocional) dos bípedes sobre a sensibilidade do leitor dos seus artigos sobre Flexor, nossas

fontes falam de um Flusser que recebeu, empaticamente, tal impacto, este que, por sua vez, tentamos qualificar em uma abordagem que amplia o cronótopo da recepção às “raízes subterrâneas” de que falava Warburg (2015b): o tempo das influências e afinidades profundas e da espectralidade das imagens, segundo a qual, agora diferentemente das “quasi-coisas” de Griffero, elas não necessariamente “coincide[m] totalmente com a sua aparência fenomenológica (phenomenic appearance)” (Griffero, 2017).

Figura 7



Nota. Esquema (provisório) alusivo ao espaço de imagens do diálogo Flusser-Flexor conforme a pretendemos registrar: em meio à co-implicação entre atmosferas, emoções e *Stimmungen* e, sobre esta relação, às agências do latente, do páthos, do virtual e do invisível.

No esquema acima, temos um “triângulo do atmosférico” indicando a usual co-implicação, conforme Griffero (2019), entre disposição (*Stimmung*), emoção e atmosfera. Sobreposto ao triângulo, traçamos um quadro contínuo-descontínuo referente à influência do Invisível sobre o sensível (triângulo). A respeito do quadro e da sobreposição redigimos as seguintes, provisórias e não exaustivas notas:

- As linhas do quadrado são contínuas e descontínuas porque tentam metaforizar o traço disjuntivo do invisível, ou espectral (Ludueña Romandini, 2018), sobre o sensível. Os âmbitos do invisível se encontram no sensível e nas atmosferas “sob a forma da ausência” (Ludueña Romandini, 2021, p. 89).
- O esquema não defende ou enseja qualquer organização necessariamente “geométrica” das imagens colhidas pela pesquisa. Trata-se apenas de pensarmos, com ele, a pertença das imagens a ambos os regimes do visível/sensível e do invisível/espectral. Os termos Invisível, Páthos, virtual e latência, por sua vez, não são exaustivos a respeito dos modos de agência do espectral sobre as atmosferas.
- Se o triângulo da atmosfera/Stimmung/emoção sugere o corpo fenomenológico ou neo-fenomenológico enquanto centro do sentir (felt-body, Leib), o quadro da espectralidade diz de agências a princípio indiferentes à receptividade humana. Uma “ciência do espectral”, escreve Ludueña Romandini, precisa assumi-lo “enquanto tópos in-sistente por fora de toda fenomenologia da vivência, por fora de todo transcendentalismo entendido como as condições do aparecer” (2018, p. 151).
- O esquema procura indicar que não daremos conta de qualquer “totalidade” das imagens do diálogo Flusser-Flexor, mas sim, ao contrário, que o Invisível deve ser tomado como integrante do registro, inclusive sob a forma do excesso (de ausências) e do não-visualizável ao qual, no entanto, não se reduz. As imagens presentes em nossas páginas e pranchas serão, à inspiração do Atlas Mnemosyne de Warburg, “apenas um sobrescrito que remete a um número ilimitado de outras imagens” (Ludueña Romandini, 2014) e a uma “afigurabilidade” de fundo que “o Páthos transmigrante não pode velar” (Ludueña Romandini, 2021, p. 146). Isto significa dizermos, inclusive, que supomos as imagens da trama Flusser-Flexor como virtualmente pertinentes ao próprio inventário warburguiano, sobretudo porque aqui reunimos, à maneira dos estudos do historiador alemão, figurações de gestos antropomorfos em suas implicações a Stimmungen

cosmológicas, isto é, relacionadas aos meios profundos onde a existência humana continuamente se constitui. Walter Zanini chegara a notar, a respeito da tardia pesquisa flexoriana, que esta “se situa no plano de uma ampla e viva atualidade, a partir do momento onde ele reencontra a problemática mais avançada de uma estrutura do universo, determinada pelo elemento psíquico” (em Ayala, 1968).

- Traçar sobreposições, continuidades, descontinuidades nas texturas entre a atmosfera sensível e o mundo Invisível significa falar de uma “disjunção” (Ludueña Romandini, 2018, 2020, 2021) que pode vir a ressignificar, no âmbito da pesquisa, a própria noção de “diálogo”. Uma releitura etimológica deste termo permite apontarmos, no prefixo grego diá, o signo do disjuntivo (diá-on) (Ludueña Romandini, 2020) e, no sufixo Logos, o sentido de uma medialidade sensível (Ludueña Romandini, 2018, p. 104). “Dia-atmo-grafia”, inclusive, já nos pareceu um nome propício às nossas coleções, inventários e montagens de imagens da trama Flusser-Flexor. Em tais registros, a escolha não é por documentar continuidades e/ou descontinuidades de uma relação, mas mais do que isso, sugerir o tecido sensível (disjunto: dia-lógico) que põe em xeque a “falsa alternativa entre ambos” (Ludueña Romandini, 2020a, p. 63).

O que tentamos mostrar, em suma, é que, ao colecionarmos imagens da atmosfera “paulistana” do diálogo Flusser-Flexor, trata-se de procurarmos mais do que uma sensação de presença ou imersão na afetividade de certo cotidiano interpessoal histórico, mas de sentirmos e escrevermos a história de um diálogo que reúne, recebe, tangencia e lança diferentes temporalidades em sua atmosfera, da qual não precisamos “emergir” ou nos “ausentar” para registrar. Pode-se dizer, nesse sentido, que a *Stimmung* do próprio trabalho é a de uma espectrologia (Ludueña Romandini, 2018, p. 203) do diálogo Flusser-Flexor, que parte do sensível e, mesmo assumindo a carga aterradora inerente a

esse universo de imagens, ao mesmo afirma modos de pensar como a ludicidade historiográfica da montagem (Didi-Huberman, 2015), o jogo teórico-filosófico e o ensaio; em suma, a escrita esteticamente engajada, movida por intuições em movimento (Gumbrecht, 2014) e aberta ao acaso (Ludueña Romandini, 2020a, p. 150), que deve ser chave sem segredo fixo de acesso aos mundos do atmosférico e do espectral.

Figura 8

Nota. Trecho das pranchas digitais de nossa pesquisa. Montagem por Mario Cascardo em setembro de 2021 composta por imagens de diversas procedências, autorias (“principalmente” Flexor e Flusser) e formatos creditados ao final do documento, atualmente em processo de escrita e disponível em: Mario Cascardo (2021b)

Arquivo Vilém Flusser São Paulo. (1967). Nos chifres do dilema. Sem data. M2-09_51. http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1756

Bec, L. (2007). Vilém Flusser 1920-1991. *Flusser Studies* 04. http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/louis_bec_vilem.pdf

- Coccia, E. (2018). *A vida das plantas: uma metafísica da mistura. Desterro. Cultura e barbárie.*
- Didi-Huberman, G. (2015). *Diante do tempo: História da arte e anacronismo das imagens* (V. C. Nova & M Arbex, trad.). Editora UFMG.
- Felinto, E. (2016). Flusser e Warburg: gesto, imagem, comunicação. *Revista Eco-pós*, 19(1), 20-26.
- Flusser, V. (1967a). Na crista do dilema. *Estado de São Paulo, São Paulo*, 06 jul. *Suplemento Literário*. <http://flusserbrasil.com/art387.pdf>
- Flusser, V. (2014). *Ser judeu*. Annablume.
- Griffero, T. (2017). *Quasi-Things: The Paradigm of Atmospheres*. Suny Press.
- Griffero, T. (2019). In a neo-phenomenological mood. *Studi di estetica, IV serie*(XLVII).
- Gumbrecht, H. U. (2010). Uma rápida emergência do “clima de latência”. *TOPOI*, 11(21), 303-317.
- Gumbrecht, H. U. (2014). *Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura*. Contraponto: Editora PUC Rio.

Gumbrecht, H. U. (2014a). *Depois de 1945: latência como origem do presente*. Editora Unesp.

Heidegger, M. (1995). *Ser e tempo*. Vozes.

Ludueña Romandini, F. (2014). *A ascensão de Atlas: glosas sobre Aby Warburg*. Cultura e barbárie.

Ludueña Romandini, F. (2014a). Eternidade, espectralidade, ontologia: por uma estética transobjetual. *Revista Devires*, 11(1), 154-185.

Ludueña Romandini, F. (2018). *Princípios de espectrologia: A comunidade dos espectros II* (L. D'Ávila e M. A. Valentim, trad.). Cultura e barbárie.

Ludueña Romandini, F. (2020). *Filosofia Primera. Tratado de ucronia post-metafísica: La comunidad de los espectros V*. Miño y Dávila.

Ludueña Romandini, F. (2020a). *Tratado, político-metafísico: A comunidade dos espectros III* (L. D'Á. de Oliveira, trad.). Cultura e Barbárie.

Ludueña Romandini, F. (2021). *Summa Cosmologiae: Breve tratado (político) de imortalidade. A comunidade dos espectros IV* (A. Nodari, trad.). Cultura e Barbárie; n-1 edições.

Macedo Soares, F. (1968). Coluna Pop. *Correio da Manhã, Segundo Caderno*, 02/04/1968, p. 9.

Mario Cascardo. (2021a, abril 28). *Flusser-Flexor* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/UfaLh40kSMo>

Mario Cascardo. (2021b, outubro 05). *bípedes expo jpgcomp90*. Gogle drive. <https://drive.google.com/drive/folders/1yBArW7o7UnYNhPOsyrHi6r6qRnHfkcHa?usp=sharing>

Mendes, R. (2000). *Vilém Flusser: uma história do diabo* [Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo].

Warburg, A. (2015a). Dürer e a Antiguidade italiana. In L. Waizbort (org.), *Histórias de fantasma para gente grande: escritos, esboços e conferências* (pp. 87-98). Companhia das letras.

Warburg, A. (2015b). Introdução à Mnemosyne. In L. Waizbort (org.), *Histórias de fantasma para gente grande: escritos, esboços e conferências* (pp. 363-376). Companhia das letras.

Warburg, A. (2015c). *A profecia da Antiguidade pagã em texto e imagem nos tempos de Lutero*. Companhia das letras.

ENTRE O CINEMATÓGRAFO E O APARATO MÓVEL: REFLEXÕES E POSSIBILIDADES CRIATIVAS DO CINEMA-LUZ NA EDUCAÇÃO

Alice Fátima Martins¹
Maykon Rodrigues dos Anjos²

O mundo representado parece ser a causa das imagens técnicas e elas próprias parecem ser o último efeito de complexa cadeia causal que parte do mundo. O mundo a ser representado reflete raios que vão sendo fixados sobre superfícies sensíveis, graças a processos óticos, químicos e mecânicos, assim surgindo a imagem. (Flusser, 2009, p. 16)

As características técnicas, narrativas e estéticas do cinema ainda abrigam a qualidade de espetáculo. Impressiona refletirmos o quanto

-
1. Professora titular da Universidade Federal de Goiás.
Bolsista de produtividade em pesquisa pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico CNPq.
profalice2fm@gmail.com
 2. Mestrando no Prog. de Pós-Grad. em Arte e Cultura Visual da Univ. Fed. de Goiás.
Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás - FAPEG.
maykonrodrigues@discente.ufg.br

as possibilidades de experimentações atraem a atenção de artistas e público desde as prematuras projeções, sendo a mais notável delas no fim do século XX. A primeira exibição da chegada do trem à estação de La Ciotat, responsável por gerar reações no público em Paris, ainda é debatida por historiadores e pesquisadores. A autora Alice Fátima Martins (2017, p. 7) resgata esse episódio ao reconhecer a “potência da experiência com o cinema, ainda hoje, em surpreender as pessoas, provocando expectativas, temores e afetos diversos”.

Robert Stam (2003) salienta como alguns teóricos de cinema como André Bazin, Jean-Louis Baudry, Luce Irigaray, ficaram impressionados com a semelhança da alegoria da caverna de Platão e o dispositivo cinematográfico, uma vez que, ambos apresentam uma luz artificial externada atrás dos espectadores/prisioneiros. “Na caverna de Platão, a luz incide sobre efígies de pessoas ou animais, induzindo os presos iludidos a confundir simulações triviais com a realidade ontológica” (Stam, 2003, p. 24). Sumariamente, esta reflexão é pertinente para abordarmos dois elementos do cinema fundamentais para a sua gênese: a luz e o dispositivo.

Ao longo da história, pensadores vêm se indagando sobre as propriedades da luz, seu comportamento e propagação na natureza. Platão (428-328 a.C.), por exemplo, desenvolveu a teoria grega da luz que se origina dos olhos como “raios sensíveis” que direcionam a tudo o que se observa. Mais tarde, a partir de teóricos como Descartes, Newton, Huygens, Young, Maxwell e Einstein, os estudos ganham significativos contornos para o entendimento atual, a qual segundo o autor DH Sliney (2016), compreendem a luz sob formas de ondas eletromagnéticas e fluxo de partículas que viajam em direção aos nossos olhos. As propriedades da luz, cores e constância atravessam o nosso mecanismo ocular

adquirindo foco e gerando a imagem, assim como passou a atravessar uma série de componentes mecânicos de dispositivos cinematográficos que ganharam vigência a partir dos séculos XIX e XX.

A Luz que Atravessa a Lente

A luz que atravessou a lente do cinematógrafo é o marco que data o lumiar do cinema. Estes feixes luminosos que adentraram a câmara escura do aparato devolvendo-as ao salão escuro na exibição pública do cinematógrafo no Grand Café, em Paris, iluminando o olhar do público, eleva o seu estado insurgindo a sua própria condição aliando-se ao movimento mecânico. Versamos que, deste momento em diante, a luz é ressignificada e ocupa uma nova posição na vida humana, transcende a ordem natural permeando além dos limites do olhar, acessando a translucidez do nosso coração, imensuráveis lumens em via ao ângulo insólito da nossa alma.

O cinematógrafo, ainda que grande, era mais leve que os aparatos concorrentes e permitia filmar ao ar livre, como paisagens e lugares de difícil acesso, diz a autora Flávia Cesarino Costa (2005) em seus estudos que intitula essa fase inaugural de “Primeiro Cinema”. O cinematógrafo se destacava dentre tantos outros equipamentos da época pela versatilidade de captura e exibição de filmes e pela mobilidade da câmera. Os irmãos Lumière utilizavam películas altamente sensíveis à luz como suporte de registro, movidas por uma manivela que o operador girava em uma velocidade contínua atingindo 16 quadros por segundo. Essa primeira característica de captura, ainda que primária, viria a ser o padrão de boa parte das câmeras de película ao longo da história subsequente do cinema, em conformidade com a sua operação analógica descrita por David Bordwell e Kristin Thompson:

Numa câmara escura, um mecanismo de engrenagem leva a película não exposta de um carretel (a), passando por uma lente (b) e pelo diafragma (c), até chegar a um carretel de enrolamento (d). A lente focaliza a luz refletida de uma cena sobre cada quadro do filme (e). Esse mecanismo movimenta a película de forma intermitente, com uma breve pausa enquanto cada quadro é retido no diafragma. Um obturador (f) só permite que a luz entre através da lente quando cada quadro estiver imóvel e pronto para a exposição. A taxa normal de filmagem de um filme sonoro é de 24 quadros por segundo (qps). (2013, p. 40)

A segunda característica era a capacidade do cinematógrafo em promover um espetáculo coletivo. “A máquina dos Lumière era ao mesmo tempo câmera e projetor” (F. C. Costa, 2005, p. 43). Novos rumos de exibição do cinema são novamente apresentados. A luz perfaz outro caminho, outro modo de ver e interpretar o mundo. “O projetor é basicamente uma câmera invertida, com a fonte de luz no interior da máquina e não no mundo exterior” (Bordwell & Thompson, 2013, p. 40). Sugerimos uma associação com o pensamento de Platão. Seu conceito de luz na origem do olhar nos oportuniza, agora, ganhar novas interpretações: a projeção da luz cinematográfica em direção ao observável. Todavia, a luz que se lançou pelo olho do projetor dos Lumière para a história, ora, não é mais a mesma em nossa visão, nos estabelecendo como espectadores de nosso próprio mundo.

Entre o mundo e o cinematógrafo, a luz, texturizada de possibilidades criativas e inspirações, nos posicionou como mediadores na realização. Neste instante, propomos subverter a ordem científica dos feixes luminosos em encontro ao aparato cinematográfico metamorfoseando para uma nova propriedade. A luz, portanto, se deslocando pela lente do aparato, tornou-se magia; no movimento mecânico, a ilusão em nossos olhos, desencadeou a colisão cósmica do nosso tempo, um novo “Big Bang”: o cinema-luz.

(Entre) a Luz se Materializa Imagem

Os “dentes de Lumière”, descrito por Gilles Deleuze (2018, p. 18) ao denominar o mecanismo que puxa o filme através das suas perfurações e o deixa pronto para a exposição da luz: película que na sua materialidade, como descrevem os autores David Bordwell e Kristin Thompson (2013, p. 41), consiste em uma base transparente de acetato. O cinema inaugural ainda enquanto limitado ao registro do visível, imóvel, é contextualizado historicamente por Deleuze (2018) como difícil de ser compreendido arte ou ciência, distante de ambos. Um investimento desacreditado de futuro pelos Lumière. Segundo o conceito abordado pelo autor, o cinema quando supera o estado imóvel de “poses”, ou seja, imagens instantâneas, habita uma passagem para um estado qualitativo da mudança dedicando-se à filosofia de movimento a momentos quaisquer, o de pensar a produção do novo, o entendimento desse cinema como a imagem-movimento.

Na abordagem filosófica deleuziana (2018), não seria a consciência a luz que iluminaria o mundo, como na filosofia tradicional, mas a luz que propaga a consciência que está nas coisas, nos objetos. Nossa consciência seria, portanto, uma opacidade em que a luz não tivesse sido revelada, aparada. Nos estudos contemporâneos acerca da imagem, o “entre” a imagem e o olhar, para Emmanuel Alloa (2015) habita o pensar, e nas dimensões opostas estão a teoria da transparência e a opacidade. Para manter a transparência, diz o autor, portanto, é preciso que toda imagem seja imagem de alguma coisa” (Alloa, 2015, p. 13).

Tomamos parte de uma transparência material do filme que começa a se abalar nas potencialidades criativas do cinema a partir do momento em

que experimentações foram sendo conduzidas por pioneiros do cinema, em algum instante histórico. Sugerimos referenciar Alice Guy-Blaché, por exemplo, cineasta que adicionou outros elementos ao cinematógrafo, contínua aos irmãos Lumière, tal qual a narrativa e possibilidades de se pensar a imagem em suas potencialidades. As imagens que consistem o “entre” a sua principal relação, entre a transparência e a opacidade, não sendo localizadas nem como a tradução literal do mundo e nem a ficção fantasiosa de uma realidade inexistente: “como tais, as imagens requerem uma outra forma de pensar que suspenderia suas certezas e aceitaria se expor às dimensões de não saber que implica toda experiência imaginal” (Alloa, 2015, p. 16).

Podemos considerar que este pensar a imagem também ocorreria durante o antes à materialização da imagem? Face à criação, a definição oportuniza um pensar mais imaginativo. Dessarte, a base transparente e sensível da matéria do filme carregada de emulsão vai sendo modificada a partir do instante em que a luz adentra a câmara escura do aparato registrando o seu “plano de imanência” (Deleuze, 2018, p. 102), ou seja, a imagem-movimento. Seguindo esse fundamento de composição da luz natural, de modo que propomos dialogar com o pensamento de Deleuze (2018) ao convergir uma outra propriedade filosófica da luz, dispersa, que livremente se propaga do universo das coisas, deslocando-se para refletir a respectiva consciência capturada pelas lentes do aparato: reconduzimo-la na condição da imagem de luz, sentimentos e imaginação.

A luz, logo, cruza a obscura câmara escura e atinge os grãos de prata do material sensível, desencadeando uma reação química, fazendo com que os cristais se aglomerem em bilhões de partículas, formando uma imagem correspondente às áreas claras e escuras da cena filmada

(Bordwell & Thompson, 2013). Este conjunto de elementos habita uma relação harmônica adjacente ao movimento.

Entre fragmentos e partes do objeto, a imagem-movimento, o corte móvel da duração vai materializando, também, o tempo. “Justamente entre os dois, ‘tudo’ muda” (Deleuze, 2018, p. 26). Estes elementos passam a fazer parte de um todo, um tempo qualitativo que muda de natureza, à semelhança de como a luz e o movimento mudaram, fazendo parte do conjunto aberto. Em outras palavras, compreendemos que a imagem em movimento percorre o nosso tempo natural enquanto o tempo passa a fazer parte da imagem-movimento, manipulando-o a ser aberto à criação tal qual luz e movimento. “O todo se cria e não para de se criar numa outra dimensão sem partes, como aquilo que leva o conjunto de um estado qualitativo a outro, como o puro devir incessante que passa por esses estados” (Deleuze, 2018, p. 25).

É pertinente dizermos que a recente existência do cinema em nossa temporalidade desencadeou processos próprios de evolução, esta que, segundo Deleuze (2018), deve-se a conquista intermediada pela “montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção. O plano deixará então de ser uma categoria espacial, para tornar-se temporal; e o corte será um corte móvel e não mais imóvel” (Deleuze, 2018, p. 16). O cinema-luz permeia a exposição da imaginação, do tempo e mais tarde passa a reagir com outras camadas do filme em película, os corantes químicos sensíveis às cores. Os cristais de haleto de prata reagem com estes produtos na camada de emulsão criando a imagem em forma de negativo (Bordwell & Thompson, 2013). A luz que viaja o nosso tempo natural, passa a atravessar as lentes do aparato, este que vai se modificando, se deslocando, acompanhando a humanidade

em diferentes contextos históricos e culturais, e assim, a imaginação, consciência, sonhos e narrativas se tornam imagens.

O movimento da sua matéria enquanto filme, na era clássica do cinema, percorreu em demasia o nosso espaço e o tempo. Em contrapartida, o espaço de realização era para poucos, e o privilégio estava fadado às cláusulas da pretensão econômica. Uma obra finalizada de duas horas de duração em película percorria aproximadamente três quilômetros de extensão de material de alto custo. Todavia, o cinema-luz se propaga e desenvolve por um tempo que não podemos alterar, mas a sua materialidade tem sido afetada pelo tempo em nossa forma de assistir, mas também de realizar filmes.

O diretor de fotografia brasileiro, Moura (2000), já anunciava no início do século XXI o inevitável: o fim da película, o material químico fotossensível tão tradicional do cinema clássico. Captura e exibição se rendem ao formato digital. Alguns debates são levantados nessa transição relativos ao barateamento ou não dos custos para a indústria frente aos avanços tecnológicos dos aparatos, como argumentam os autores Bordwell e Thompson (2013). Não obstante, a luz se fez mais presente e democrática em uma descentralização nos modos de produção e experimentação, na pluralidade dos suportes e meios, numa autonomia criativa para realizadores independentes. Os derivados de formatos e aparatos se multiplicam de tal forma que as possibilidades alheias à indústria ficam asseguradas nas oportunidades de criação e imaginação indiferentes à pretensão comercial, experimentações possíveis aos entusiastas, que abordaremos adiante.

Em consonância, aproximamos o pensamento de Flusser (2009) ao argumentar que o valor da fotografia não está na matéria, mas na

informação que transmite. Para o autor, as imagens constituem informações que devem ser contempladas. Por vezes, entendemos que o encanto pelo efeito ilusório do mecanismo cinematográfico seja atração inaugural, mas, logo, dá lugar para outra magia: a sua potencialidade como arte. Com a chegada do digital e a sua popularização, portanto, essa discussão foi colocada em pauta brevemente por realizadores e críticos conservadores. Estaria o cinema então se perdendo como arte?

O autor Stam (2003) nos relembra a aversão histórica que o cinema enfrentou em sua ascensão artística, considerando suas características técnicas, estéticas, discursivas e reprodutivas, por exemplo. O autor recorda que a arte cinematográfica foi categoricamente negada pelo conservador francês Georges Duhamel nos anos 30, o classificando como objeto de diversão, mas jamais uma forma de arte, ridicularizando-o a um mero consumo inepto. Stam (2003, p. 84), descreve o posicionamento oposicionista de Walter Benjamin às afirmações de Duhamel em seu ensaio publicado na França no ano de 1931, intitulado *“The Work of Art in a Age of Mechanical Reproduction”*, defendendo o cinema como o mais social e coletivo das artes, referindo-se às produções serem tão acessivelmente distribuídas pela sociedade. Benjamin considerou, então, o impacto epistemológico progressista do cinema, as contribuições para o enriquecimento do campo da percepção humana, potencializando a consciência crítica da realidade e que, na era da reprodutibilidade técnica, todo o ser humano tinha o direito de ser filmado.

Ao discursar a virtude emancipatória do cinema, a era da reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin convergiu em múltiplos meios contemporâneos de consumir e produzir histórias, quando ressaltou a evolução tecnológica como meio (Stam, 2003). Nota-se que, bem

como defendido por Benjamin, a descentralização histórica como arte cinematográfica multiplicou-se de tal forma que democratizou o acesso e diminuiu distâncias técnicas e artísticas. A imagem, no presente momento, sucessiva da concentrada materialidade do passado, amplia suas dimensões de escala, detalhes e profundidade de cores sem, necessariamente, estender a estrutura física dos aparatos tecnológicos. Pelo contrário, estes se tornaram tão compactos ao ponto das práticas não se tornarem um evento, mas, cotidiano. Não demorou para chegar nas mãos daqueles que, por intermédio dos aparatos móveis, se arriscaram a experimentar, e sobretudo, imaginar. O cinema, portanto, encontra o seu lugar especial como arte e as suas práticas: a escola.

A Imagem de Nosso Tempo

Para Aumont (1993, p. 173), a imagem de filme é uma “aparição”. A ideia de imaginação está dentre tantos outros elementos que fazem parte da metamorfose da falena, explica o autor Didi-Huberman (2015) em seu ensaio, descrevendo uma imagem que borboleteia, aparecendo e desaparecendo, em constante movimento, passageira e em transformação. A metamorfose como aspecto das várias formas e cores da borboleta correspondentes à dimensão da imagem só seria, deste modo, possível sob a aproximação de uma articulação entre o ver e o imaginar. O autor prossegue dizendo que a imaginação é uma forma de representar ou figurar aquilo que não se viu e, principalmente, sob a forma de imagem, de “aparição” (Didi-Huberman, 2015, p. 22).

Imaginar é uma virtude intrínseca à própria transformação humana e a necessidade de se produzir imagens e narrativas que a acompanhem. Evidenciar a sua própria evolução enquanto capacidade de se representar

e representar o mundo legitima a materialização de sua luz para o espectro visível em tornar compreensível as suas experiências e presença frente à solidão e ao mistério da vida. À vista disso, a autora Adriana Fresquet acredita que na infância “privilegiar a imaginação na educação talvez seja um caminho para aproximá-la à experiência” (2017, p. 12). Mas o que se entende como experiência nesse contexto? Segundo a autora, são aquelas que conseguimos torná-las em “vivências”.

Consequentemente, Fresquet (2017) apresenta, como exemplo, a conexão intensa na infância que se expande em possibilidades de aprendizagens, e essencialmente o reaprender, virtude que consiste na capacidade de se auto avaliar como sujeito, desapropriando-se de condutas impregnadas e reforçadas socialmente. A autora expressa a “vivência” como uma outra capacidade ampliada de viver, pensar, ser. A infância no cinema pode ser redescoberta também, segundo a autora, na própria ausência de vivências infantis perante a vida adulta. O encontro com o cinema pode reavaliar o processo cultural e colocar em evidência as questões humanas individuais. Nesse desenvolvimento, a educação se faz necessária na mediação e emancipação dessa aproximação.

Luz e a imaginação vão de encontro ao aparato e alvorecem à escola. Imaginação não deveria ser indissociável ao nosso progresso e precisa perpetuar tal qual a luz nos faz presente. Didi-Huberman é categórico ao dizer que “não há imagem sem imaginação” (2015, p. 15). Desde a exibição pública promovida pelos Lumière em Paris, a autora Martins (2017) narra como o cinema tem se transformado em um potente representante da atual geração, intermediado pelas experiências narrativas e, consequentemente, tem se multiplicado em janelas e formatos, telas e plataformas: “das caixas escuras, saltaram para telas domésticas, para aparatos móveis de diversas

dimensões e com diversos recursos” (Martins, 2017, p. 8). Semelhantemente, a evolução e a popularização tecnológica permitiram o espectador produzir e compartilhar as suas próprias histórias, mediando “as relações com o cotidiano, preparando, fornecendo pistas, induzindo escolhas, sugerindo possibilidades, alimentando desejos” (Martins, 2017, p. 8).

Luz e imaginação se materializam, agora, digitalmente nos aparatos. As possibilidades na captura da imagem deixaram de ser exclusivamente técnicas e sugerem alcançar as profundidades sentimentais humanas, de emoções e experiências. O encontro da educação com o cinema reconhece uma outra manifestação da arte possível, conceito na qual nos aproximamos de Bergala (2008), que considera como experiência a prática da realização cinematográfica na escola. É coerente que o cinema e a educação se façam cada vez mais próximos, ainda que, muitas das vezes, distantes do estímulo no exercício da arte pela escola, entendido pelo autor. Mas, entre percalços e impulsos, o cinema é deliberadamente fascinante ao aluno e, na escola, se faz presente de diversas formas, desde a sua exibição à produção.

O cinema na escola elevado ao “gesto de criação” (Bergala, 2008, p. 34) é entendido como uma ruptura com o “lugar tradicional do ensino” (Fresquet, 2013, p. 44) porque aciona uma forma de pensar menos objetiva e mais imaginativa, promovendo ao aluno uma passagem pedagógica da condição de espectador para o “ato de produção” (Fresquet, 2013, p. 50). Seria essa uma forma de aprendizado menos passiva, em contrapartida, formando autor, praticando o cinema na escola e oportunizando ao aluno um encontro com a alteridade (Bergala, 2008).

M. H. da Costa (2018), professor e pesquisador de cinema e educação, entende essa intersecção como um processo pedagógico mais criativo

e humanizado, compreendendo outras formas de aprender e, consequentemente, descentralizando o papel docente. O autor versa sobre as novas possibilidades de aproximação dos estudantes às narrativas cinematográficas, à imaginação e à sensibilidade, nas quais vão de encontro ao advento do aparelho celular como o aparato dentre as tecnologias digitais o responsável por configurar “novas oportunidades na produção e recepção de conteúdos audiovisuais” (M. H. da Costa, 2018, p. 73).

A luz que desencadeou a magia do cinematógrafo e viajou o espaço e o tempo pelas metamorfoses do aparato e as aparições da imagem, convergindo com a película e chegando à emulsão digital, na escola se solidariza sutilmente no aparato mais popular e acessível, o telefone celular, “imagens do bolso” (M. H. da Costa, 2018). O desenvolvimento da tecnologia cinematográfica e a consolidação de câmeras digitais e profissionais na indústria, nas universidades, produções alternativas e autorais não resultaram, efetivamente, em um acesso financeiramente suficiente para o alcance a estas tecnologias nas escolas públicas, especialmente aquelas localizadas nas periferias da cidade, de interesse desta pesquisa. Sobretudo, as políticas de inclusão digital, como cita o autor M. H. da Costa (2018), ao reconhecer que os investimentos realizados nas escolas ao equipá-las com mídias digitais, ainda não são o bastante e lidam com dificuldades. Entretanto, novas condições foram restauradas para o exercício da arte.

Por seguinte, não obstante, o cinema que se desmaterializou da exposição e da reprodução analógica, deslocou a aurora experiencial e artística da luz ao encontro de outras nuances possíveis, por exemplo, o aparato móvel. As virtudes mágicas e imagéticas ultrapassam a máquina e é a luz que persiste, tão contínua e viva, colorida, cada vez mais coletiva,

esta que se desdobra e reflete em outros cinemas possíveis: dos processos pedagógicos, criativos, experimentais. Pedimos permissão para tecer um paralelo entre a câmera do telefone celular com o conceito do registro da imagem digital, definido por Bordwell e Thompson (2013, p. 45), às características do cinematógrafo dos irmãos Lumière (figura 1).

Entendemos o cinema-luz como a magia que permite designar às oportunidades de se criar na escola com liberdade do erro e do acerto, das subjetividades, emoções e sensibilidade, sem impregnar-se aos aprisionamentos da padronização estética de um cinema comercialmente posto.

No anseio subjetivo do aluno, da oportunidade do acesso à criatividade e à imaginação, as virtudes emancipatórias da mágica luz, portanto, viabilizam escolhas narrativas ao se pensar imagem, configurando a realização desta como parte do seu universo criativo. Para tal feito, munido do aparato e da imaginação, a luz passa através da lente (O) do celular (figura 1), dirigindo-se por uma abertura (I) na câmara escura (C), atingindo um chip de computador que funciona como um sensor transmitindo a informação visual digitalmente (R), codificada a uma série complexa de zeros e uns, para o seu armazenamento digital (R). O material armazenado nessas mídias (T) pode ser enviado para computadores ao fim da filmagem, deixando a mídia livre para ser utilizada novamente, e eliminando o alto custo dos rolos de filmes (Bordwell & Thompson, 2013, p. 46).

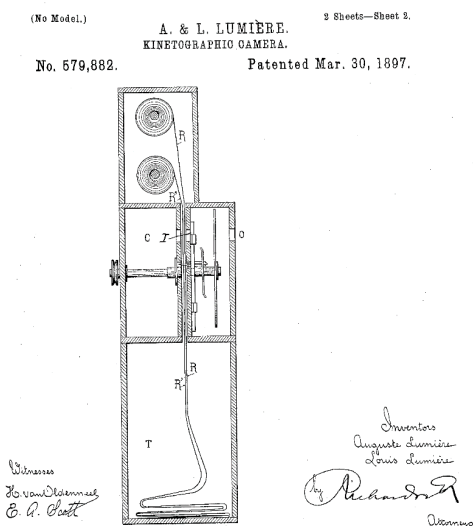
Diferentes tempos, diferentes aparatos, interligados pela magia do cinema-luz. O caráter inventivo e de atração do passado se comunica com o presente na oportunidade de inventar narrativas, compor perspectivas e engenhar imagens plurais. Das imagens de cotidiano capturadas pelo

cinematógrafo no início, reverberam-se nas imagens de nosso tempo que resgatam essa tendência dando a chance para o aluno trazer suas experiências, rotinas, representatividades e suas vivências como ponto de partida.

O telefone celular compartilha da mesma função do cinematógrafo, a de reprodução das imagens capturadas pela câmera, até então inovadora na época. Imagens brutas, cenas temporariamente lineares sem intervenção da montagem ainda são características básicas presentes nos nossos aparatos, enquanto câmera, primariamente.

Figura 1

Patente do Cinematógrafo



Nota. A invenção registrada na patente como Kinetographic em 1897, nos EUA, a posteriori foi renomeada como Cinematógrafo. Esta é uma imagem parcialmente modificada da patente US579882A (1897). Algumas letras que direcionam às descrições dos mecanismos internos do Cinematógrafo foram ocultadas com o objetivo de simplificar a caracterização da sua operação análoga à câmera do aparelho celular. Documento original disponível em Lumière e Lumière (1897)

As inovações que a cineasta Alice-Guy Blaché soube experimentar em suas narrativas no passado, de certa forma, já estão semelhantemente incorporadas ao aparato móvel de nosso tempo. Ela precisou do equipamento denominado *chronophone*³ para sincronizar o áudio às imagens projetadas do cinematógrafo, entre 1905 e 1907, como destaca a autora Camila Suzuki em sua monografia (2013, p. 31). Funções estas que os chips responsáveis por processar as informações das imagens, sincronizam o áudio e o vídeo capturados, agora, simultaneamente.

O Cinema-Luz convida o Audiovisual à Escola

O áudio e o vídeo, sincronizados automaticamente e ao nosso dispor, inauguram na contemporaneidade novas correntes criativas na escola e podem (in)voluntariamente expandir as estruturas formais da linguagem cinematográfica. A multiplicidade de suportes e formatos difunde, conseqüentemente, o audiovisual e seus hibridismos, descobrindo e abrindo-se às experimentações em formas de videocliques, performances, microfilmes, filmes-ensaio, obras não-narrativas. O cinema e o audiovisual podem ser parceiros, sem que um se abdique do outro. A escola precisa estar aberta às demandas da multiplicidade midiática que se desdobra e, do eixo central cinematográfico sob a ótica da perspectiva histórica ao contemporâneo, o aluno deve se sentir livre para explorar a sua arte. A linguagem cinematográfica na escola não precisa ser limitadora, pelo contrário, dedicar-se em ampliar a imaginação ao ponto

3. Segundo a autora Camila Suzuki, o *chronophone* foi um equipamento inovador desenvolvido por Léon Gaumont e patenteado em 1901. Tratava-se de um acoplamento elétrico entre cinematógrafo e fonógrafo. Ainda na era de filmes mudos, o som era gravado em estúdio, depois o cantor ou ator dublava a música ou a fala. Entre 1905 e 1907, Alice gravou mais de 100 obras denominadas de *phonoscènes*.

de reinventar outras escolhas possíveis. O cinema e seus derivados audiovisuais precisam refletir a diversidade de nosso tempo em seus formatos e nas suas narrativas.

Esse cinema possível, convidativo e ao mesmo tempo dependente de equipamentos, foi viabilizado pelo uso do telefone celular em algumas disciplinas promovidas em escolas públicas. O projeto “Olhares Móveis”, desenvolvido pelo pesquisador M. H. da Costa (2018), reuniu oficinas de realização em cinema e audiovisual utilizando-se do aparato móvel nas produções dos estudantes no Colégio Estadual Pedro Gomes, no bairro de Campinas, cidade de Goiânia, Goiás. A pesquisa foi realizada pelo pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás.

Na cidade de Aparecida de Goiânia, Goiás, a disciplina Jovens Cineastas, desenvolvida na primeira etapa por intermédio do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (M. H. da Costa & Anjos, 2020), e em sua segunda edição no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás (PPGACV/UFG), promoveu o encontro da educação com o cinema no Centro de Ensino em Período Integral Nova Cidade (CEPI Nova Cidade), localizado na periferia da cidade. Os estudantes aprendem a desenvolver obras audiovisuais utilizando-se, exclusivamente, do telefone celular como recurso de captura de som e imagem, e a respectiva montagem dos seus filmes. Tendo a escola como parceira, o aparato móvel se mostrou próspero enquanto recurso audiovisual prático na qualidade de experimentação plausível de envolvimento coletivo e cultural.

Em ambas as disciplinas escolares, o telefone celular obteve um novo significado para o uso em sala de aula, e ele próprio ressignificado como

um meio de atividades práticas e imagéticas na construção de narrativas frente ao seu uso comum. Entre o cinematógrafo e o aparato móvel, a sensibilidade da mágica luz viajou por tempos e lugares distantes, nos aproximando destes e, todavia, nos alcançou com a disponibilidade para novos encontros, nossas narrativas cotidianas e novos significados. O cinema-luz, portanto, reside entre experiências e experimentações; entre vivências e imaginação; entre o adulto e a criança; entre o erro e o acerto; entre a película de filme e o pixel. Já dizia o fotógrafo Edgar Moura: “o escrever com a luz” será possível enquanto a “luz passar por uma lente e tocar uma superfície photo-sensível” (2000, p. 26).

Referências

- Alloa, E. (Org.). (2015). *Pensar a Imagem* (1a ed.). Autêntica.
- Aumont, J. (1993). *A imagem* (E. dos S. Abreu & C. C. Santoro, trad., 7a ed.). Papirus Editora.
- Bergala, A. (2008). *A Hipótese-Cinema - Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*. Booklink.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *A Arte do Cinema: uma Introdução* (R. Gregoli, trad., 1a ed.). Editora da Universidade de São Paulo - Edusp; Editora da Unicamp.
- Costa, M. H. da. (2018). *Olhares móveis: Narrativas audiovisuais, aparatos móveis e experiências cartográficas* [Tese de doutorado, Universidade Federal de Goiás]. <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9066>

Costa, M. H. da, & Anjos, M. R. dos. (2020). *Os Jovens Cineastas de uma Escola de Periferia em uma Disciplina de Cinema e Audiovisual* [Trabalho apresentado em congresso]. 29o Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, .Goiânia, GO.

Costa, F. C. (2005). *O Primeiro Cinema. Espetáculo, Narração, Domesticação* (1a edição). Beco do Azogue.

Deleuze, G. (2018). *Cinema 1: A imagem-movimento* (S. Senra, trad., 1a ed). Editora 34.

Didi-Huberman, G. (2015). *Falenas—Ensaaios Sobre a Aparição* (A. Preto, E. Brito, M. P. Santos, R. P. Cabral, & V. Brito, trads.). Editora Kkym.

Flusser, V. (2009). *Filosofia da Caixa Preta Ensaaios para uma Futura Filosofia da Fotografia* (3a edição, Vol. 14). Sinergia - Relume Dumará.

Fresquet, A. (2013). *Cinema e educação – Reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola* (1a edição). Autêntica.

Fresquet, A. (2017). *Cinema, Infância e Educação*. 30a Reunião da ANPED - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. http://30reuniao.anped.org.br/grupo_estudos/GE01-3495--Int.pdf

Lumière, A., & Lumière, L. (1897, março 30). *Kinetographic camera*. The German Patent and Trade Mark Office. <https://www.dpma.de/docs/dpma/veroeffentlichungen/us579882lumierekinetograph.pdf>

Martins, A. F. (2017). Sobre aprender com o cinema. *Revista Digital do LAV*, 10(2), 6–16. <https://doi.org/10.5902/1983734828783>

Moura, E. (2000). *50 Anos Luz, Câmera E Ação* (2a edição). Senac SP.

Sliney, D. H. (2016). What is light? The visible spectrum and beyond. *Eye*, 30(2), 222–229. <https://doi.org/10.1038/eye.2015.252>

Stam, R. (2003). *Introdução à teoria do cinema* (F. Mascarello, trad.; 7a edição). Papirus Editora.

Suzuki, C. M. (2013). *Alice Guy blaché e o Cinema de Atrações*. Universidade Federal Fluminense.

SOMA ROCK: MÚSICA, TECNOLOGIA E NOVAS PERSPECTIVAS EM SE PRODUZIR EVENTOS NO AMBIENTE DIGITAL

*Felipe Aparecido Bulim¹
Jaqueline Costa Castilho Moreira²*

Este estudo de caso comparativo intencionou investigar duas edições de um mesmo evento musical paulista: o *Soma Rock* realizado em 2018 e o *Soma Rock Camp 2020*, produzido em ambiente digital.

Para cumprir essa propositura há necessidade de elucidar o impacto da pandemia, junto à classe artística, na produção de eventos culturais, em especial daqueles voltados ao mercado musical. Em dezembro de 2019 foi descoberto o vírus altamente contagioso denominado de

-
1. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia/PPGMiT/FAAC/UNESP.
felipe.bulim@unesp.br
 2. Doutora em Educação escolar. Professora Assistente Doutora na FCT/UNESP e Docente credenciada no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia/PPGMiT/FAAC/UNESP.
jaqueline.castilho@unesp.br

SARS-CoV-2 na cidade de Wuhan, na China. O agente causador da Covid-19 se espalhou globalmente e, em alguns meses, o mundo viveu uma pandemia (“O que é COVID-19?”, 2021). Nesse período, o isolamento social foi a principal medida de retenção do contágio e de mortes; entretanto com sérios desdobramentos econômicos, sociais e políticos afetando inclusive o setor cultural global. A criação do “Movimento Internacional ResiliArt” pela UNESCO, por exemplo, mostra a preocupação mundial com esse impacto. Encontros virtuais reuniram, em diversos países, artistas e autoridades com o objetivo de debater e encontrar novos caminhos no enfrentamento da crise do setor cultural e criativo provocada pela pandemia. Mesmo que a entidade esteja trabalhando em conjunto à comunidade, apoiando e assegurando acesso à cultura para todos, o enfrentamento da situação pela classe artística exigiu uma reinvenção e adaptação de toda indústria criativa (“UNESCO apresenta pesquisa sobre impactos da pandemia no setor cultural e promove debate em evento virtual”, 2021).

Similarmente no Brasil, produtores musicais, espaços culturais, teatros, cinemas e artistas tiveram seus eventos suspensos ou cancelados; sendo os profissionais independentes da cultura, os mais prejudicados. Além do comprometimento de sua renda, houve o veto parcial da Lei Aldir Blanc ou Lei n. 14.017 (2020), que assegurava auxílio financeiro ao setor cultural, visando à manutenção de espaços culturais, renda emergencial a trabalhadores do ramo e servindo à editais e chamadas públicas contempladas pelo orçamento.

O veto parcial resultou no que a mídia denominou de crise do setor de entretenimento, como elucida De Carísio (2021). Para o autor, no

mercado musical brasileiro, também uma extensa gama de profissionais foi afetada diretamente, atingindo:

Aqueles que trabalham como montadores de som, DJ's, técnicos em áudio e vídeo, assessores de artistas, promotores de eventos, *bartenders*, garçons, seguranças e toda equipe suporte para a realização de eventos musicais foram afetados financeiramente. Para além da questão financeira, também foram afetados emocionalmente, assim como a população em geral, muitos que realizavam suas atividades remuneradas de forma fixa ou como *freelancer* tiveram de se acostumar com o fato de não poderem trabalhar e provavelmente, dentre as atividades produtivas existentes o setor musical com apresentações presenciais será um dos últimos a voltar a funcionar. (De Carísio, 2021, p. 13)

Através de dados do Sistema de Informações e Indicadores Culturais (SIIC) (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [IBGE], 2019), o setor cultural empregava em 2018 aproximadamente cinco milhões de brasileiros, com faturamento de 2,64% do Produto Interno Bruto (PIB) nacional. Contudo, aproximadamente 44% desses profissionais exercem sua profissão de maneira autônoma, ou seja, têm uma situação financeira imprevisível, estritamente dependente da realização dos seus trabalhos (Ferreira, 2020).

A área de eventos, uma das primeiras a interromper suas atividades e, provavelmente, uma das últimas às quais as atividades serão retomadas e por ser uma das mais afetadas, foi também a que teve que buscar soluções criativas e se reinventar nesse ínterim. A pesquisa Data Sim de 2020, organizada pela Semana Internacional da Música de São Paulo (SIM São Paulo), pesquisou 536 empresas do setor, por 21 estados brasileiros, em março de 2020, tendo como resultado financeiro para o setor musical, o prejuízo estimado de R\$ 480 milhões, com previsão de superar

esse valor até o final do mesmo ano. Contabiliza-se, também, mais de oito mil eventos afetados, com público potencial de aproximadamente de oito milhões de pessoas, que efetivamente não participaram desses eventos, o que envolve queda de arrecadação com bilheteria, devolução de ingressos, impacto na rede hoteleira, transporte entre tantos outros prejuízos e prejudicados na cadeia desses empreendimentos (Ferreira, 2020, p. 11).

Assim, para subsistência e não-estagnação do setor, os profissionais tiveram que se superar, buscar novas possibilidades de realização e ferramentas de trabalho na produção de eventos, como ratifica Ferreira (2020, p. 2): “As dificuldades e incertezas, na mesma medida, estimularam de forma criativa e com o uso da tecnologia e das mídias sociais, a reinvenção da área musical para sua sobrevivência no enfrentamento ao Coronavírus”.

Dessas soluções criativas, produzir em ambiente doméstico deixou de ser um improviso para se tornar uma inovação na produção e divulgação aceita no mercado profissional, destacando-se dentre elas: as transmissões ao vivo de *shows* através das redes sociais e as chamadas *jams on-line*, nas quais os músicos gravam em casa, e reúnem seu material em um vídeo musical unificado, por meio de tecnologia. Esses formatos se popularizaram pelo mundo e no Brasil (Ganc, 2021; Savage, 2020).

Ainda em termos de inovação estratégica de produção e divulgação musical, um dos grandes escapes do mercado de eventos foi aproveitar melhor e de maneira mais criativa as tecnologias disponíveis. A intensificação do consumo de conteúdos virtuais durante a pandemia, aliada à expansão das ferramentas virtuais *on-line* tornaram “os eventos

digitais a única forma de socialização, e principalmente o único meio dos profissionais de eventos gerarem receitas” (Costa, 2020, p. 25).

O mesmo autor esclarece:

Em médio prazo, essa transformação no hábito do consumidor pode ser benéfica para os produtores, e o conceito de eventos híbridos - que são eventos que acontecem parte presencial e parte virtual – podem começar a ganhar força. (Costa, 2020, p. 25)

Em contraste, o mercado da música gravada ou indústria fonográfica segue em plena expansão. Segundo o *Global Music Report* (2021, p. 12), o estudo anual organizado pela Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI) mostrou que a receita global em 2020 desse mercado, teve um crescimento de 7,4% em relação a 2019, totalizando cerca de 21,6 bilhões de dólares, consolidando o sexto ano consecutivo de crescimento. Um avanço diretamente proporcional ao crescimento das assinaturas pagas e consumo de plataformas de *streaming* durante a pandemia.

Em termos regionais, a América Latina apresenta o crescimento mais rápido em comparação ao resto do mundo: 15,9% em relação a 2019, elevando sua participação no mercado global para 3,6%, como o Brasil representando o maior mercado da região: o país teve uma receita geral 24,5% maior do que a do ano anterior. (*Global Music Report*, 2021, p. 15)

Em coluna publicada neste mesmo veículo, Frances Moore, chefe executivo da federação, escreve que a criatividade das gravadoras e a utilização de mecanismos que tornam a relação artistas-fãs mais próxima foram os responsáveis pela manutenção do crescimento do mercado:

O setor continuou a inovar e a criar novas e interessantes maneiras de levar música aos fãs, conectando-nos com nossos artistas favoritos e nos apresentando a novos. Os fãs podem compartilhar de forma inovadora, experiências digitais imersivas, reunindo-se para eventos verdadeiramente globais. As gravadoras estão criando mais oportunidades para que a música faça parte de nossa experiência de entretenimento com os aplicativos de vídeo, ajudando a transformar o relacionamento entre artista e fã em criador e co-criador. Essas inovações continuarão a agregar valor às maneiras ricas e diversas que podemos trazer a música para as nossas vidas. (*Global Music Report*, 2021, p. 5)

Diante do exposto, justifica a relevância de estudos sobre eventos culturais, em especial os musicais, pela elucidação de estratégias inovadoras de produção e divulgação; pelo esclarecimento sobre os procedimentos operacionais, as ferramentas tecnológicas, midiáticas e de plataformas musicais disponíveis que podem ser utilizadas, pela ressignificação de conceitos a partir do fenômeno pandemia e pelo compartilhamento de novos aprendizados sobre este tipo de produção.

Por pretender investigar um fenômeno contemporâneo, realizado em condições peculiares e emergenciais; o objetivo desse estudo foi descrever e comparar o *Soma Rock* e o *Soma Rock Camp*, duas edições de um mesmo evento musical, que ocorreram em condições diferenciadas: o *Soma Rock* e o *Soma Rock Camp*.

Delineamento Metodológico

Trata-se de um estudo de caso comparativo, de abordagem qualitativa, viabilizado pelo tipo de pesquisa multimetodológica. Segundo Yin (2001, p. 32) o estudo de caso “é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real” que

tem como característica o enfrentamento a uma “situação tecnicamente única em que haverá muito mais variáveis de interesse do que pontos de dados”.

Para tanto, o procedimento metodológico ocorreu por meio de etapas. A primeira remete a uma revisão, que para Gil (2008) é um tipo de pesquisa exploratória que visa recuperar informações sobre a temática, aprimorar a delimitação do estudo, elucidar referenciais sobre o assunto “eventos musicais”, aprimorar a definição dos objetivos, assim como possibilitar a comparação entre as duas versões do evento estudado: o Soma Rock.

Neste estudo, a revisão permitiu a apropriação de publicações comerciais e acadêmicas que tratam deste assunto e também a aproximação com autores referenciais na discussão teórica sobre: desterritorialização, inteligência coletiva, interação, trabalho colaborativo e tecnologias de acesso livre.

A segunda etapa deteve-se na descrição de ambas as edições do evento *Soma Rock*: 2018 e 2020 (realizado em condições peculiares e emergenciais em função da pandemia). Nesta fase foi possível evidenciar recorrências e características distintas da experiência social, que emergiu de cada uma delas.

É relevante mencionar o envolvimento do pesquisador principal com a coleta de dados do evento: presente na idealização e realização do evento, é coautor do trabalho de graduação apresentado ao curso de Produção Fonográfica da Faculdade de Tecnologia de Tatuí, do qual a primeira edição é objeto de estudo de desenvolvimento experimental. A segunda edição é organizada de maneira remota pelo mesmo grupo de organizadores da anterior, assim sendo, há acesso a informações

internas específicas sobre técnicas e métodos de organização empregados para a viabilidade da transição de formato. Tais informações referentes à segunda edição estão publicadas integralmente no site oficial do evento e aqui adequadamente referenciadas. Assim, conforme Gil (2008), a investigação específica sobre o evento Soma Rock se dá pela pesquisa documental, buscando informações publicadas tanto nas redes de comunicação oficiais do evento, como em canais midiáticos informativos e publicações acadêmicas, buscando trazer riqueza de detalhes na descrição das suas duas diferentes versões.

Durante o processo comparativo, buscou-se fontes para além daquelas específicas sobre o evento: informativos e relatos de experiência sobre trabalhos audiovisuais semelhantes ao desenvolvido em ambas edições formaram a base comparação no estudo da transição do modelo presencial para o remoto. Experiências como a de Wallis (2020) e de Ganc (2021), trazem diferentes espectros de reflexão sobre o impacto da pandemia na prática da música em conjunto ao redor do mundo, permitindo uma ponderação final sobre o que os eventos musicais virtuais trazem de positivo para uma comunidade musical severamente impactada pelas restrições desse período.

Resultados e Discussões

Ressignificando Conceitos

A compreensão da crise sanitária provocada pelo SARS-CoV-2 extrapola os agravos referentes à saúde, ao número mundial de mortos pela doença, ao acirramento da crise econômica, às instabilidades políticas, ao avanço do uso de ambiente digital em todas as dimensões da vida cotidiana, dentro do período 2020 e 2021. Pode-se afirmar também

que o fenômeno provocou uma ressignificação no modo de se produzir músicas e disseminá-las, assim como também em relação aos eventos musicais, uma forma tradicional dar visibilidade a essas produções.

A atividade de realização e organização de eventos representa uma relevante atividade sócio econômica, passando a ter um novo *status* no ideário comum e a receber uma abordagem cada vez mais profissional, uma vez que envolve metas e objetivos bem estabelecidos e lida com expectativas e demandas de um público que cresce de maneira exponencial (Matias, 2004). Até então, os eventos culturais eram em sua imensa maioria, concebidos em formato presencial, especialmente quando nos referimos aos musicais. Se faz notória a expansão de apresentações ao vivo e festivais e ao redor do mundo, que aumentam o tamanho do seu público a cada nova edição. (Martinelli, 2013)

Já a ideia de eventos virtuais pode ser elucidada, a partir da perspectiva teórica de Lévy (1999), para o qual o virtual é sugerido como toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem que esteja cristalizada a um lugar ou um tempo em particular. Assim, um evento remoto, síncrono ou assíncrono, com o objetivo de gerar algum tipo de resultado; pode ser considerado um acontecimento virtual. Tais eventos ocorrem, em sua maioria, através do ambiente digital da internet, pelo uso de plataformas específicas, direcionadas para a interação entre seus participantes. Ancorados por essa rede, ou, como chama Lévy (1999), ciberespaço, eventos virtuais trazem em sua essência a comunicação interativa e comunitária, enunciando outras ideias, como a de trabalho colaborativo e o conceito de inteligência coletiva.

Para Lévy (2007, p. 28), a inteligência coletiva está “distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva de competências” e cujo fundamento básico é a mutualidade das relações de reconhecimento e enriquecimento entre as pessoas.

Nesse contexto, Amaral (2012, p. 145) complementa:

Os ambientes em rede (com base na inteligência coletiva e na ação social) promovem um novo tipo de participação social e, conseqüentemente, novas relações e práticas em que o conteúdo e o seu contexto (conversação, objetos sociais, metadados) se assumem como o elemento central.

Além da proatividade e sinergia trazidas pela inteligência coletiva, destacam-se os aspectos práticos desse tipo de evento, destacados por Martin e Lisboa (2020), dentre eles: a democratização do acesso ao entretenimento, a relação custo-benefício, a exponencialização da cobertura geográfica e sustentabilidade, além do fato de seu conteúdo poder ser acessado a qualquer momento após sua realização.

Tratando-se de produção musical, os ambientes virtuais de trabalho ganham força proporcional ao avanço das tecnologias e democratização do acesso às suas ferramentas, bem como a possibilidade de se produzir e compartilhar músicas através das plataformas existentes na internet, mudando paradigmas preestabelecidos no mercado fonográfico (Wainer, 2017).

Se, por um lado, a pirataria, fruto desse cenário de acesso aberto, é um problema que preocupa toda a cadeia da indústria musical, por outro as conexões potencializadas pela cultura de rede apresentam um novo cenário de processos colaborativos de criação, desenvolvimento

e compartilhamentos de informação. Dessa maneira, alinhando o atual contexto da produção fonográfica com os conceitos de ciberespaço e inteligência coletiva trazidos por Lévy (1999, 2007), enfatiza-se a fala dos autores:

Observa-se que a cibercultura cria uma forma própria de uso da música, produzida pela interação entre tecnologias digitais e formas solidárias e colaborativas de sociabilidade. O fenômeno da música na Internet é complexo e funciona por adição e multiplicação das formas de produzir, compartilhar, recuperar e usar conteúdos culturais na sociedade da informação. (De Lima & Santini, 2009, p. 55)

Ainda que sejam muitos os desafios (principalmente comunicacionais), que a interação de um grande número de pessoas via internet pode oferecer, acrescenta-se a eles, as novas formas de se produzir música de maneira colaborativa e com ela, o compartilhamento de aprendizados realizados informalmente. Para Rosa e Manzolli (2019, p. 63), no processo de produção musical:

não linearidade e imprevisibilidade podem ser encaradas como idiossincrasias desejadas, e não como barreiras a serem transpostas. Tal processo ocorre em espaços de trabalho colaborativo forjados a partir da interação entre etapas de realização e da inter-relação entre ações humanas e efeitos produzidos por máquinas, muitos deles imprevisíveis. Nesse caso, não linearidade e imprevisibilidade podem ser vistas como condições para transformação de domínios existentes, para a criação de novos ou ainda como parte de um cenário ideal para o desenvolvimento da criatividade.

Nesse contexto, “somando” esse pensamento à prática de produção de eventos, Martin (2017) discorre que o universo dos eventos representa uma forma gerenciada de múltiplas conexões caóticas que devem buscar

se harmonizar e interagir entre si e com o ambiente para produzir uma obra, ou seja, um único e determinado evento, que nunca se repete.

Dada à atualidade do assunto, a academia carece de produção científica específica sobre a realização de eventos musicais em ambientes virtuais; em especial, os eventos que se inspiram em modelos como o *hackathon*, descrito por Briscoe e Mulligan (2015, p. 01) como um “evento em que programadores de computador e outros envolvidos no desenvolvimento de software colaboram intensamente durante um curto período de tempo em projetos de *software*”. Os mesmos autores também destacam o forte estímulo criativo e nível de experimentação, que eventos desse tipo proporcionam; encorajando a inovação com tecnologias digitais nos mais variados espaços, desde a academia e desenvolvimento de *softwares*, até as artes, a música e a moda.

Soma Rock e suas Duas Edições

A primeira versão do evento foi realizada presencialmente no ano de 2018 em Tatuí/SP, teve como proposta inicial a de mobilizar músicos e estudantes para a composição de uma banda, com o propósito de tocar ao vivo a canção “Brasil”, de Cazuza (Ribeiro, 2018), como uma homenagem ao cantor e sua luta pela causa em favor do reconhecimento da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida ou *Acquired Immunodeficiency Syndrome* (AIDs). O evento foi inspirado no modelo italiano *Rockin’ 1000* (2018) e também no russo *Rock n’ Mob* (Wallis, 2020), reunindo cerca de 80 músicos em um mesmo local, divididos em uma tradicional formação de banda (bateria, baixo, guitarra e vozes), para executarem juntos simultaneamente a mesma canção. Todavia para que esta finalização fosse realizada, foi reunida uma equipe de produção

atendendo quatro frentes de trabalho (organização e gestão; orçamento e captação; divulgação e mídia; produção musical), dentro de um cronograma cujo prazo final era o lançamento do *videoclipe* (Bulim & Moreira, 2021). A apresentação da banda no pátio da Faculdade de Tecnologia de Tatuí no dia 20 de outubro do 2018 reuniu um público de cerca de 120 pessoas e gerou *takes* para a produção de um *videoclipe*, que foi lançado no dia 2 de dezembro de 2018, como celebração de trinta anos do álbum “Ideologia”, ação que se engajou na “Campanha do Dia Mundial de Luta Contra a AIDS” (Morais, 2019). A proposta do *Soma Rock* 2018 envolvia empatia, solidariedade entre outros valores requeridos no envolvimento a uma causa humanística e prezava pelo coletivo, pelo trabalho sinérgico entre os participantes e pela experiência do pertencer a uma banda de proporções atípicas.

Já a segunda versão do *Soma Rock* foi forjada no cenário desafiador (no que tange a produção de eventos culturais) do ano de 2020; tendo como meta a realização de uma obra coletiva inédita em meio a Pandemia. A instabilidade do momento ocasionou várias mudanças e adaptações, dentre elas: a verificação da aplicabilidade de métodos e ferramentas disponíveis no ambiente virtual, desde os aparatos para a operacionalização remota do evento a sua estruturação em formato inspirado nas *game jams* e nas *hackathons* (Briscoe & Mulligan, 2015); passando pela disponibilização de recursos que atendessem a preocupação de que os envolvidos com o evento pudessem participar de forma segura; a continuidade da propositura do evento anterior mantendo a essência e valores humanísticos; mas que também, o evento proporcionasse uma experiência satisfatória a todos. O atendimento a esses quesitos originou a ideia do acampamento *on-line* para composição da canção autoral da

numerosa banda, e por isso, a segunda edição ganhou em seu título, o acréscimo do termo “Camp”. A ideia de imersão propiciada pelo acampamento *on-line* foi pensada para que os músicos se encontrassem de maneira não-presencial durante uma semana, com o objetivo de criar, aprender, gravar e lançar em conjunto sua própria música. A intenção foi de que os participantes não somente se sentissem pertencentes ao se integrarem a banda, mas também quanto à sua participação na composição e criação da obra musical, além de terem oportunidade de interagir e aprender mais sobre música e fonografia durante a realização do evento, com os *workshops* que foram oferecidos. Assim como ocorre nos conhecidos modelos de *hackathons* e *jams*, o motor do evento foi reunir pessoas de diferentes áreas (diferentes instrumentos) e uni-las em torno de um objetivo final (produzir uma música inédita) durante um período determinado de tempo (uma semana) (Valéo, 2021)

Soma Rock 2018 vs Soma Rock Camp 2020: entre práxis e teorias

Existe uma série de etapas a serem cumpridas ao se tratar da realização de eventos quando se busca na literatura a respeito da temática (Barreto, 2008; Matias, 2004). Além da premência de se conhecer o mercado dos eventos similares ao que se está propondo, é relevante delinear o público-alvo, ou seja, para quem os esforços serão direcionados. Também, para aqueles que são da práxis, é natural que as etapas de um evento aconteçam em uma determinada sequência organizacional, mesmo que inconsciente para organizadores leigos. Já para teóricos como Barreto (2008), existe uma sistemática básica a ser seguida, que secciona a realização do evento em três etapas: a primeira delas é a pré-produção, quando se estabelece data, local, cronograma, equipe, necessidades organizacionais, burocracias

e divulgação; já na etapa posterior, a produção, que engloba o transe-vento, a necessidade é resolver problemas em tempo real, manter girando as engrenagens que fazem o evento funcionar, ou seja, supervisionar e gerenciar as equipes envolvidas (técnica, segurança, apoio, organização); a última etapa é a pós-produção, quando se analisa o sucesso do evento, a eficácia da metodologia de trabalho empregada, e se registra a divulgação de seus resultados. (Barreto, 2008).

Seguindo os princípios do mesmo autor e as características específicas que englobam o conceito do evento Soma Rock, em termos de concorrência similar, destacam-se eventos pontuais que reúnem uma quantidade expressiva de músicos, vocalistas e instrumentistas em prol de uma causa e na atualidade pandêmica, eventos com transmissões ao vivo de *shows* através das redes sociais e as *jams on-line*, como evidenciam algumas realizações musicais, publicadas em mídias comerciais, e exemplificadas no quadro 1, a seguir:

Quadro 1

Cronologia de eventos musicais similares às duas versões do Soma Rock

Período	Descrição	Citado em
Julho/ 2015	O Rockin 1000 convergiu em torno de mil músicos amadores na cidade de Cesena, Itália, em uma campanha cuja finalidade era motivar o conjunto Foo Fighters a realizar um show musical no município.	Rockin' 1000 (2018)
Setembro/2020	“Com o intuito de unir flautistas durante o período de distanciamento social devido à pandemia da covid-19, a ABRAF realizou a gravação da obra de forma remota, de julho a agosto de 2020. A realização do projeto e as transformações resultantes do processo colaborativo que envolveu alguns participantes são descritas, assim como os problemas e as soluções tecnológicas encontradas na inédita tarefa de editar os áudios e vídeos produzidos pelos 220 flautistas, provenientes de todos os estados do Brasil”.	Ganc (2021, p. 685)

Abril/ 2020	A banda americana Foo Fighters se reuniu virtualmente com outros artistas em uma performance da canção Times Like These, lançada pela rádio londrina BBC em uma campanha para arrecadar fundos para entidades de apoio à pessoas afetadas pela pandemia	Savage (2020)
Junho/2020	O evento russo Rock n' Mob disponibilizou na rede uma versão virtual homenageando o vocalista Chester Bennington, com a canção In The End, da sua banda Linkin Park, em uma performance que reuniu 266 músicos de 35 países diferentes	Wallis (2020)
Junho/2020	No Brasil, artistas brasileiros homenagearam os 78 anos de Gilberto Gil no mesmo formato proposto por Rock n' Mob: cada um gravando sua parte da sua própria casa e em seguida, unidos em um vídeo final.	Silva (2020)
Junho/2020	A rádio paulista 89FM, em parceria com Dado Villa-Lobos, lançou uma versão inédita e sem fins lucrativos da canção “Tempo Perdido”, da banda brasileira Legião Urbana, para a qual as gravações foram realizadas nas próprias casas dos artistas, respeitando o isolamento social.	(“Tempo Perdido”, da Legião Urbana, ganha versão cantada por diversos artistas”, 2020)
Dezembro/2020	A icônica mensagem de final de ano da rede Globo de televisão ganhou uma nova roupagem: em um conjunto de gravações individuais e animações de estúdio, os artistas se abraçam e cantam a tradicional “Um Novo Tempo”, de Marcos Valle.	(“Mensagem de Fim de ano da Globo tem animação, abraços virtuais e letra adaptada; assista!”, 2020)
Setembro/2021	No mesmo formato foi lançamento o clipe de “Canção pra Amazônia”, de Carlos Rennó e Nando Reis, interpretada por mais de 30 artistas brasileiros em um apelo pela conscientização ambiental e conservação da floresta.	Dantas (2021)

Nota. Elaborado pelos autores.

No tocante, ao público do Soma Rock, em ambas as edições compareceram dois tipos distintos, denominados de: “público-*maker*” (músicos, compositores, técnicos entre outros, enfim aqueles que se inscrevem para

participar e tornam a ideia do evento em algo tangível) e o “público - receptivo” (“plateia” que usufrui da produção do “público-maker”, com participação no evento: presencial, híbrida ou remota, nas modalidades síncrona ou assíncrona) e que se encontram mencionados no quadro 2, na continuidade do trabalho.

Com relação aos outros itens apontados em Barreto (2008), para que seja possível uma comparação apropriada, foram estabelecidos os seguintes pontos (tópicos) organizacionais: Data de Realização, Local de Realização, Cronologia, Objetivo, Público, Contrapartida Educacional, Obra Musical Utilizada, Arranjo Musical Utilizado, Gravação Audiovisual, Pós-produção Audiovisual e Lançamento. Para facilitar o entendimento do leitor, ilustramos no quadro 2 a seguir, as adequações realizadas e as mudanças necessárias entre as edições do Soma Rock.

Inicialmente podemos perceber que o objetivo de cada edição impacta diretamente na obra utilizada: em 2018, busca-se homenagear o artista Cazuza, sua memória e a luta contra o HIV, logo, a canção gravada foi de seu repertório, enquanto que em 2020, o objetivo é realizar um acampamento virtual de composição, prática comum no mercado musical atual, logo a canção gravada é o resultado desse acampamento: a autoral Barlavento (Valéo, 2021).

Observa-se também uma menor adesão dos participantes: o alcance da edição de 2018 é quase dez vezes maior que o da edição sucessora. Tal dado pode estar intrinsecamente ligado à mudança no conceito e formato do evento, mas com o enorme número de variáveis que envolvem a decisão do público de participar ou não, é inviável obter uma conclusão objetiva, assim como discorre Barreto (2018, p. 45): “Mesmo fazendo um bom trabalho de pré-produção e contando com um excelente

profissional de divulgação, sempre há o risco de ir poucas pessoas, pois o comportamento do público é influenciado por muitas variáveis”.

Na experiência relatada por Ganc (2021), que organizou a gravação da peça “Caldo de Cana”, remotamente com 221 músicos; dentre os fatores motivacionais dos participantes da sua empreitada destacou-se o sentimento de pertencimento, a prática musical coletiva, a sensação de “fuga” da pandemia e até mesmo, a luta contra depressão e outros problemas emocionais.

Quadro 2

Comparativo Soma Rock 2018 e Soma Rock Camp 2020

	SOMA ROCK	SOMA ROCK CAMP
REALIZAÇÃO	2018	2020
LOCAL	Tatuí – SP	Ambiente on-line (Plataformas de Meeting)
OBJETIVO	Reunir a maior quantidade possível de músicos para formar uma banda e realizar a gravação ao vivo de uma performance da canção “Brasil”, de Cazuza, em sua homenagem e como campanha no combate à AIDS e ao preconceito.	Reunir on-line a maior quantidade possível de músicos para, num período imersivo, realizar coletivamente a composição de uma canção inédita, posteriormente gravada individualmente por cada integrante em seu respectivo instrumento. As gravações serão reunidas e editadas em um clipe musical coletivo.
PÚBLICO-MAKER	Aproximadamente 80 músicos, com um total de 120 participantes (contabilizando técnicos, professores e colaboradores da Fatec)	São 11 compositores, 15 músicos que participaram do vídeo final, e 4 oficinas que alcançaram uma média de 13 pessoas.
PÚBLICO-RECEPTIVO	Conta-se 2004 acessos ao videoclipe (Facebook + Youtube)	Conta-se 430 acessos ao videoclipe + fonograma nas plataformas de streaming

ASPECTO EDUCACIONAL	Toda a equipe técnica e musical do evento foi composta por alunos do curso superior em Tecnologia em Produção Fonográfica da Fatec Tatuí e do Conservatório Dramático e Musical Dr. Carlos de Campos, que puderam praticar no evento os conceitos e aprendizados de diversas disciplinas do curso.	Foram gratuitamente oferecidas oficinas sobre mercado musical, composição e produção audiovisual durante os dias de “acampamento”, com o objetivo de agregar conhecimentos práticos que auxiliem o público não só na sua participação do evento, mas que contribuam com seu crescimento profissional e pessoal.
OBRA UTILIZADA	Cover “Brasil” (Cazuza)	Autorial “Barlavento”
ARRANJO	Músicos Convidados (Alunos do Conservatório)	Músicos Convidados (Parceiros)
GRAVAÇÃO AUDIOVISUAL	Ao vivo (por alunos do curso de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí)	Individual, feita pelos próprios integrantes.
PÓS-PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	Realizada por alunos do curso de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí	Realizada por profissionais parceiros
CRONOLOGIA	Inscrições	Inscrições
	Arranjo + videoaulas	Camp de composição + oficinas
	Compartilhamento de videoaulas/ público-maker	Arranjo + videoaulas
	Ensaios	Compartilhamento de videoaulas com público –maker
	Dia de gravação	Período de gravação
	Edição	Edição
	Divulgação do vídeo final	Divulgação do vídeo final
LANÇAMENTO	Dia 01/12/2018, em mídia digital.	Dia 18/12/2020, em mídia digital.

Nota. Elaborado pelos autores.

Sobre a gravação do *audiovisual*, um dos pontos-chave da transição é a mudança no formato da gravação: o registro ao vivo de responsabilidade da equipe técnica, na edição de 2018; cedeu lugar à gravação

caseira individual, ou seja, na edição 2020. Nesta, cada integrante foi responsável pela sua própria gravação; o que na contemporaneidade é uma prática comum, e que no período pandêmico se tornou uma ação recorrente, no processo mercadológico de música gravada. Segundo Ferreira (2020), tal prática é ainda mais forte no meio musical independente, e isso ocorre por dois principais motivos:

O primeiro é a acessibilidade aos equipamentos de gravação que permitiu a gravação de músicas de maneira descentralizadas resultando em uma criação e produção mais autônoma e o segundo foi a emergência das novas tecnologias de informação e comunicação, que abriram caminhos para a divulgação e a distribuição na internet, mediante *download* ou *streaming*. (Ferreira, 2020, p. 8)

Na visão de Ganc (2021) sobre o seu projeto “Caldo de Cana”, a ação coletiva com 221 músicos durante todo o processo, trouxe transformações em tempo real, tanto na parte musical, quanto na parte executiva e organizacional e também na pós-produção. O autor classifica: “a ação dos partícipes não somente como colaborativa, mas também, transformadora” (Ganc, 2021, p.708).

Sobre o aspecto educacional, uma das premissas do projeto de 2018 era a de que o evento seria realizado integralmente por alunos do curso de Tecnologia em Produção Fonográfica da Faculdade de Tecnologia de Tatuí, desde o grupo de organizadores, músicos arranjadores, equipe técnica de áudio e de vídeo, bem como os responsáveis pela pós produção (edição e mixagem de áudio, masterização e edição de vídeo). O evento acabou envolvendo também colaboradores da instituição, professores de diversas disciplinas e familiares dos integrantes, funcionando como um grande projeto temático interdisciplinar e simultaneamente um

experimento para que o corpo discente participante pudesse colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso (Bulim & Moreira, 2021).

Já a segunda edição, de 2020, foi livre de qualquer vínculo institucional. Assim, a questão educacional dentro do *Soma Rock Camp* foi repensada de maneira que se mantivesse a proposta de democratização do conhecimento à comunidade musical, mantendo algo relevante e pertinente ao escopo do evento. Dessa maneira, tendo como inspiração as *game jams* e *hackathons*, a segunda edição promoveu quatro *workshops*: o primeiro sobre mercado musical, o segundo sobre composição e processos criativos, o terceiro sobre gravação de áudio e produção musical remota, e o último sobre boas práticas e técnicas de gravação de vídeo e fotografia. Conteúdos esses que eram de interesse na boa realização do evento e que agregaram valor aos músicos, uma vez que são assuntos pertinentes às práticas mercadológicas contemporâneas. (Briscoe & Mulligan, 2015).

Assim, a transição do evento do modelo presencial para o virtual ocorreu em um momento onde os *softwares* de interação social em tempo real tem se expandido, permitindo a socialização e parceria entre músicos e artistas, independentemente do seu local de residência; promovendo, conseqüentemente, um intercâmbio cultural, como cita Ganc (2021, p. 711):

Isolados em seus quartos, espalhados por todo o país, e também no exterior, os músicos gravaram a sua parte com a vontade de participar de uma ação coletiva onde sentiram-se unidos em um projeto, no qual uma voz se juntava a outra em camadas superpostas, tornando-se parte do todo musical, quebrando o isolamento, fazendo parte de um coletivo.

A versatilidade das tecnologias emergentes e mídias digitais têm reunido pessoas de interesses e propósitos comuns, tanto pessoais quanto profissionais. No cenário musical, elas chegaram para ampliar o leque de possibilidades de colaboração e sustentabilidade entre artistas, produtores, músicos e outros profissionais da cena independente, reorganizando a indústria da música e dissolvendo fronteiras geográficas (Ferreira, 2020). Se o resiliente mercado musical hoje respira, foi graças à sua criatividade e versatilidade em tempos febris, afinal, como ratifica Ganc (2021, p.711), “a pandemia foi o estopim de uma busca por novos meios de fazer música em conjunto”.

Considerações Finais

Ambas edições do evento apresentaram aspectos favoráveis e ressalvas, quanto aos métodos e ferramentas de produção aplicadas. Na versão presencial, a prática musical coletiva, a singularidade e o ineditismo regional do formato do evento foram os pontos mais destacados, mesmo com os desafios técnico-logísticos que a gravação de uma banda de tais proporções em um ambiente universitário impõem. Já no formato *on-line* foi evidenciado a relevância da organização, para que os participantes se sentissem à vontade com a utilização das plataformas de comunicação, minimizando as dificuldades técnicas para não prejudicar a vivência intensa na fruição da produção coletiva.

O estudo mostrou que, apesar da migração do presencial para o remoto, a experiência do fazer musical coletivo foi preservada. Mesmo com eventuais falhas técnicas e dificuldades de compreensão e ambientação com as plataformas utilizadas, a proposta do *Soma Rock*

foi cumprida: a de reunir músicos de maneira intensiva com a finalidade de compor e gravar em conjunto e *on-line*, algo inédito.

A indústria da música é historicamente metamórfica e o contexto pandêmico, no qual o *Soma Rock* transitou, permitiu indiciar que os eventos musicais estão diante de um ponto de transição em termos de criar coletivo e colaborativo (ou nem tanto). Agrega a essa reflexão, as palavras de Frances Moore, em entrevista ao *Global Music Report* (2021, p. 2): “Não são tempos fáceis, mas a comunidade musical - com sua criatividade, inovação e determinação - segue em frente, rumo a um futuro ainda maior. Um futuro onde o poder da música aproxima todos nós”.

No tocante a este estudo, descrever as unidades de comparação, que estruturaram as duas versões do evento e suas condições diferenciadas, permitiu refletir sobre o processo de transição entre o formato presencial para o totalmente digital e mais especificamente, elucidou as adaptações requeridas, os avanços, os obstáculos e as oportunidades latentes, que são elementos positivos e relevantes para o planejamento de uma próxima edição, nas novas condições da pós-pandemia.

Referências

- Amaral, I. (2012). Participação em rede: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”. *Comunicação e Sociedade*, 22, 131-147. <https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/download/1261/1243/1457>
- Barreto, A. (2018). *Aprenda a Organizar um Show*. Ed. Imagina.
- Briscoe, G., & Mulligan, C. (2015). *Digital Innovation: The hackathon phenomenon* <https://qmro.qmul.ac.uk/xmlui/bitstream/>

handle/123456789/11418/Briscoe%20Digital%20Innovation:%20The%20Hackathon%20Phenomenon%202014%20Published.pdf?sequence=2

Bulim, F. A., & Moreira, J. C. C. (2021). *Soma Rock: os desafios na produção de um evento musical envolvendo uma banda ímpar* [Comunicação oral apresentada em encontro]. Encontro Nacional de Ensino, Pesquisa e Extensão ENEPE UNOESTE, Presidente Prudente, SP, Brasil.

Costa, V. G. M. (2020). *Festivais de Música em Tempos de Pandemia: Caso Festeja* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Universidade Católica do Rio de Janeiro]. <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/51599/51599.PDF>

Dantas, J. E. (2021, setembro 5). Ouça Agora! “Canção pra Amazônia”: um manifesto poético-musical em defesa da maior floresta tropical do mundo. *Greenpeace*. <https://www.greenpeace.org/brasil/blog/ouca-agora-cancao-pra-amazonia-um-manifesto-poetico-musical-em-defesa-da-maior-floresta-tropical-do-mundo/>

De Carísio, L. B. (2021). *Os impactos da pandemia no setor de produção musical em Uberlândia/MG com base na lei Aldir Blanc* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Universidade Federal de Uberlândia]. <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/32778>

Ferreira, B. (2020). *Música enfrentando a COVID-19: uma análise da cena musical do Vale do Paraíba durante a pandemia* [Trabalho de Conclusão de Especialização, Universidade de São Paulo]. https://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/2021/01/musica_enfrentando_a_covid-19_uma_analise_da_cena_musical_do_vale_do_paraiba_durante_a_pandemia.pdf

Ganc, D. (2021). “Caldo de cana”: relato de uma gravação audiovisual remota feita por uma rede de 220 flautistas brasileiros. *Revista Brasileira de Música*, 33(2), 685-722. <http://dx.doi.org/10.47146/rbm.v33i2.39009>

Gil, A. C. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. Atlas S. A.

Global Music Report. (2021) *Ifpi*.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2020). *SIIC 2007-2017: Setor cultural ocupa 5,2 milhões de pessoas em 2018, tendo movimentado R\$ 226 bilhões no ano anterior*. <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/26235-siic-2007-2018-setor-cultural-ocupa-5-2-milhoes-de-pessoas-em-2018-tendo-movimentado-r-226-bilhoes-no-ano-anterior>

Lei n. 14.017, de 29 de junho de 2020 (2020). Dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020. <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.017-de-29-de-junho-de-2020-264166628>

Lévy, P.(1999). *Cibercultura*. Editora 34.

Lévy, P. (2007). *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Edições Loyola.

Lima, C. R. M. & Santini, R. M. (2009). Música e Cibercultura. *Revista Famecos*, 16(40), 51-56. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2009.40.6317>

Mensagem de Fim de ano da Globo tem animação, abraços virtuais e letra adaptada; assista! (2020, dezembro 01). Recuperado de <https://gshow.globo.com/noticia/mensagem-de-fim-de-ano-da-globo-tem-animacao-abracos-virtuais-e-letra-adaptada-assista.ghml>

Martin, V. (2017). *Manual prático de eventos*. Elsevier Brasil.

Martin, V., & Lisboa, R. (2020). *Eventos digitais híbridos e virtuais*. VM Consultoria.

Martinelli, I. F. M. (2013). *A economia da experiência no contexto dos festivais de música* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Universidade Federal do Rio de Janeiro]. <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/645>

Matias, M. (2004). *Organização de eventos: procedimentos e técnicas*. Manole.

Morais, G. (2019). FATEC Tatuí reúne 80 músicos em iniciativa de combate à AIDS; vem ver. *CifraClub*. <https://m.cifraclub.com.br/blog/fatec-tatui-reune-80-musicos-em-iniciativa-de-combate-a-aids-vem-ver>

O que é COVID-19? (2021, abril 08). Recuperado de <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>

Ribeiro, A. (2018, dezembro 1). Inspirado em Rockin'1000, o Soma Rock homenageia Cazuza e 30 anos do álbum Ideologia. *Palco Pop*. <https://palcopop.com/2018/12/01/inspirado-em-rockin1000-o-soma-rock-homenageia-cazuza-e-30-anos-do-album-ideologia/>

Rockin' 1000. (2018). *This Is Us*. <https://www.rockin1000.com/en/about.php>

Rosa, G. A., & Manzolli, J. (2019). Complexidade e criatividade no processo de produção musical em estúdio: uma perspectiva sistêmica. *Opus*, 25(3), 50-65. <http://dx.doi.org/10.20504/opus2019c2503>

Savage, M. (2020, maio 1). Times Like These: All-star Foo Fighters cover goes to UK number one. *News*. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-52499382>

Silva, P. H. (2020, junho 26). Ao completar 78 anos, Gilberto Gil ganha homenagem em vídeo de vários artistas; assista. *Hoje em dia*. <https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/ao-completar-78-anos-gilberto-gil-ganha-homenagem-em-v%C3%ADdeo-de-v%C3%A1rios-artistas-assista-1.792915>

Tempo Perdido”, da Legião Urbana, ganha versão cantada por diversos artistas. (2020, junho 9) Recuperado de <https://www.radiorock.com.br/2020/06/09/tempo-perdido-da-legiao-urbana-ganha-versao-cantada-por-diversos-artistas/>

UNESCO apresenta pesquisa sobre impactos da pandemia no setor cultural e promove debate em evento virtual. (2021). Recuperado de <https://pt.unesco.org/news/unesco-apresenta-pesquisa-impactos-da-pandemia-no-setor-cultural-e-promove-debate-em-evento>

- Valéo, T. A. (2021). O que foi o Soma Rock Camp 2020? *Soma Rock*. <https://somarockbrasil.wordpress.com/2021/10/07/o-que-foi-o-soma-rock-camp-2020>
- Wainer, D. F. (2017). Entre música e tecnologia: condições de existência e funcionamento da indústria fonográfica brasileira no século XXI. *Comunicação e Sociedade*, 31, 311-326. [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.31\(2017\).2620](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.31(2017).2620)
- Wallis, A. (2021). 266 musicians perform quarantine cover of Linkin Park's 'In the End'. *Global News*. <https://globalnews.ca/news/7148831/linkin-park-cover-in-the-end-coronavirus>
- Yin, R. K. (2001). *Estudo de Caso: planejamento e métodos*. Bookman.

EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E A ARTE INTERATIVA MEDIADA POR COMPUTADOR

Fernanda Beatriz de Carvalho Cavenaghi¹
Laan Mendes de Barros²
Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro³

A arte se desdobra por meio de experimentações, através da utilização de diferentes meios, objetos e tecnologias, novas linguagens são convertidas à prática artística, muitas vezes com alterações em seus fazeres iniciais. A arte midiática explora os meios imateriais e se concretiza fora de objetos táteis, podendo instigar os sentidos do espectador. As tecnologias podem alterar a forma como o espectador se relaciona com a

-
1. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMiT. .
 2. Docente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) e Professora Assistente
Doutora do DARG/Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC/UNESP/Bauru/SP.
 3. Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP), com pós-doutorado pela Université Stendhal Grenoble 3. Docente da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC/UNESP/Bauru/SP.

obra de arte, tirando-o de uma posição passiva e o colocando como um ser ativo, que se emancipa diante da obra. A interatividade é o principal fator para transformação do espectador passivo em interator. Quando a interação é feita por meios digitais, a mediação que ocorre entre a obra e espectador é feita pelo computador, que processa os *inputs* e *outputs* gerados, promovendo novas experiências a cada interação.

Benjamin (1955), no texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, ao fazer sua análise sobre o tema, afirma que a partir das reproduções técnicas a obra de arte perde sua aura. Para o autor, a aura é a responsável pelo status de “aqui e agora” que demarca a originalidade da obra de arte tradicional. De certa forma, a reprodução técnica aproxima a arte das coisas do mundo e também das massas. A possibilidade de reprodução altera a forma de recepção, percepção sensorial e consumo da arte. Embora, à primeira vista, o autor pareça ter uma visão negativa sobre a reprodutibilidade, Benjamin destaca o fato de que a massificação da obra pode trazer benefícios quanto ao acesso das mesmas, possibilitando que aconteça a democratização do consumo da arte.

As tecnologias midiáticas já nos são cotidianas, e a frequência com que números e máquinas estão presentes em nosso dia-a-dia aumenta cada vez mais. As tecnologias se aproximaram da arte não somente na questão da reprodução, mas também fazem parte de obras intrinsecamente, ultrapassando a mera função de suporte ou ferramenta. Benjamin (1955), ao propor uma reflexão sobre a reprodutibilidade, levava em consideração as formas de arte emergentes de sua época: o cinema e a fotografia. Ao deslocarmos o pensamento do autor para a arte interativa mediada por computador, criam-se aberturas para reflexão

sobre a originalidade em contexto interativo e a nova relação da obra com o espectador.

Considera-se que a conceituação de interatividade é de extrema importância, pois existem diferentes tipos e níveis de interação que podem ou não se relacionar com as obras interativas. Para a diferenciação entre os tipos de interatividade é preciso analisar o que acontece entre interator e interface, que tipo de relação é gerada e como os interagentes agem durante o processo interativo. André Lemos (1997) define a interatividade relacionada à tecnologia como um diálogo em tempo real entre humano e técnica por meio de interfaces gráficas. Estas interfaces fazem intermediação entre as informações geradas de forma binária e o interagente, possibilitando que aconteça a interação. O processo interativo ocorre de maneira bidirecional, pois tanto o receptor quanto o emissor têm funções determinadas para a construção da mensagem, pode-se dizer que a comunicação entre humano-máquina é gerada pela interatividade (Machado, 1990).

Para Steuer (1992) a interatividade é como os agentes podem participar e modificar em tempo real a forma e o conteúdo de um ambiente mediado, sendo definida pelo grau de influência que o interator tem sobre o meio. A mensuração é feita através de três variáveis: velocidade com que acontece a troca de informações, a quantidade de alterações que podem ser feitas no ambiente mediado e a habilidade do sistema de controlar as mudanças geradas, para que elas aconteçam de forma natural e previsível (Steuer, 1992).

Primo e Cassol (1999) citam como principais a interação reativa e a interatividade mútua. A reativa é descrita como uma interação mais limitada, que permite que o interagente escolha entre algumas opções

de ação, não sendo possível gerar outra além das que já foram disponibilizadas. Este tipo de interatividade está bastante presente em jogos que propõem interação com personagens, nos quais existem algumas respostas prontas e limitadas que podem ser escolhidas pelo jogador. Na relação criada o interagente se adequa para gerar um *input* pré-determinado e a máquina responde com um *feedback* também pré-determinado, acontece uma “ação-reação” em que todos os acontecimentos são sempre os mesmos, evidenciando um sistema fechado, no qual o *output* gerado apenas comprova o *input* inicial (Primo & Cassol, 1999). Mas a interação pode ser mais do que um simples jogo de *inputs* e *outputs* pré-definidos, a interação mútua é comparada com um sistema aberto, onde não existem limitações para a interação, acontece por meio de negociações, sendo elas mais livres e com ações interdependentes, onde os agentes se influenciam constantemente (Primo & Cassol, 1999).

Entendemos a relação criada entre humanos como uma interação mútua, na qual cada interagente tem seus pensamentos, vontades e forma de se expressar. Quando uma relação entre pessoas é mediada por computador, alcança-se a interação mútua em ambiente virtual. A comunicação entre pessoas envolve indivíduos diferentes, que não se limitam a apenas reproduzir mensagens e comprovar *inputs*, mas também fazem parte de suas próprias mensagens. Então, por mais avançada que a tecnologia esteja, ainda não é possível criar uma relação completamente aberta entre humano e máquina. Até mesmo a inteligência artificial, que por meio de códigos e algoritmos, faz com que o computador adapte seus *outputs* conforme as interações ocorrem, e gera respostas cada vez mais independentes e “inteligentes”, não atinge uma interação mútua, pois ainda tem limitações.

A interação ocorre de diversas formas, em diversos campos de conhecimento (Primo & Cassol, 1999), mas cabe aqui, entendermos a interação entre humano e obra de arte, mediada pela tecnologia, mais especificamente as mediadas por computador. Na arte, as limitações relativas à interação são criadas pelo artista, mas de forma que o interator possa ter liberdade criativa diante da obra e em suas ações. Além da livre interpretação e análise da obra, o interator passa a atuar de forma ativa na obra de arte em sua composição visual e/ou sonora, mas sem que o significado original se perca totalmente.

Em comparação com a obra de arte tradicional, novos questionamentos surgem quanto à obra mediada por computador. Pode-se considerar que a comunicação acontece entre o artista e o interator, e a obra é a mensagem pré gravada a ser transmitida. Porém, quando consideramos a obra como mensagem, existem algumas possibilidades de se compreender a sua composição. Em um primeiro momento pode-se entender a mensagem como o conceito por trás da obra, que vai além da própria imagem, transpassa o artista antes mesmo de se ilustrar e sonorizar na obra em si. Mas então, se considerarmos que a mensagem é o conceito, caso este se perca na interpretação do interator por conta dos ruídos criados entre o visual, o audível e as máquinas, significa que a comunicação foi falha?

Formam-se redes complexas ligadas diretamente à interação, pois ela acontece além do próprio ato de interagir. O interator traz consigo, internamente, seu contexto social, sua noção de realidade, seus processos significativos e interpretativos. A interação é mais complexa do que o ato interativo em si, pois ela considera não somente a relação criada

entre a obra e o interator, mas também as interpretações e vivências anteriores à ela, como num processo comunicacional.

Enquanto para Lemos(1997) as interfaces são as zonas de negociação entre ser humano e máquina, para Couchot (2003) as interfaces são a hibridização entre sujeito e máquina, abrindo a possibilidade para pensar nas máquinas e na tecnologia como uma extensão do sujeito.

Num dispositivo interativo em tempo real, a ressonância entre dois sujeitos ultrapassados pela interface, o autor e o espectador, ou entre vários sujeitos como no caso das redes (ou da comunicação dita “realista”, por exemplo), o que parece total e autêntico, é uma simulação de ressonância. (Couchot, 2003, p. 276)

Na obra de arte interativa, não há mais uma total hierarquia entre objeto, sujeito e imagem, o computador não é somente uma ferramenta mediadora, ele passa a fazer parte do sentido da obra (Domingues, 1999). A interação entre artista e o interator através da obra, ao ocorrer em tempo real, gera a sensação de que o presente está sendo compartilhado pelos sujeitos participantes da ação, mesmo que parte deles - os artistas - não estejam presentes durante o processo interativo. A sensação de compartilhamento é reiterada pela sequência de informações que é criada, gerando continuidade pela rapidez de transmissão.

A naturalidade com que incorporamos o virtual em nosso cotidiano faz com que ele se misture com o real. A questão do virtual e realidade se estende para a questão da temporalidade, sobre como o presente e o passado se misturam e acontecem simultaneamente nas artes midiáticas. A videoarte traz este tema com recorrência, tratando sobre o tempo social e o tempo passado, fazendo jogos entre o que já aconteceu e o que ainda está acontecendo. Nas obras interativas, o artista não é quem

antecipa algo estático e que será observado da forma pré-determinada, mas sim quem cria um ambiente de diálogo. Em diálogo direto, artista e interator passam a estar no mesmo tempo durante a interação, é um fenômeno que Couchot (2003) chama de translocal. O espaço virtual tem o tempo simulado, um tempo híbrido que mistura o tempo da máquina e o tempo do sujeito, que não existe autonomamente, pois ele é dependente do interator.

Com o numérico, o autor e seu destinatário - chamado a tornar-se cada vez mais sistematicamente co-autor da obra-, necessariamente aparelhados com os mesmos automatismos, encontram-se intimamente associados ao mesmo projeto. Eles partilham o mesmo espaço sensível - aquele das interfaces e da rede - e a mesma temporalidade - aquela do tempo real. (Couchot, 2003, p. 302)

Ao falar sobre o uso de nomenclaturas para aqueles que interagem com as interfaces, Primo (2000) levanta a problemática sobre o termo “usuário” e a criação de dependência entre pessoa e a interface, ressaltando que tal termo é usado também para aqueles que dependem de drogas. O autor utiliza com frequência o termo interagente, que abrange toda e qualquer forma de interação. A nomenclatura “interator”, trazida por Giannetti (2002), escancara a função da pessoa que está diante e interagindo com a obra. Para a arte interativa, “espectador” e “observador” já não abrangem toda a função daquele que interage com a obra, pois sua ação vai além da simples contemplação, ele se mescla na obra, se torna parte de ela, uma espécie de coautor ativo. O artista não deixa de ser autor em algum momento, trata-se apenas de uma nova forma de autoria (Giannetti, 2002). Dufrenne concebe a experiência estética como um encontro no qual a obra de arte nos toca profundamente - porque a

profundidade é uma dimensão essencial e comum ao objeto e ao sentimento estético (Pinho, 1994).

A arte participativa se preocupa primordialmente com a abertura da obra e a intervenção do observador. Um passo mais radical é dado pelos sistemas interativos digitais. São sistemas complexos, abertos e pluridimensionais, em que o receptor, que chamaremos aqui de interator, atua mentalmente no espaço da obra e desempenha um papel prático fundamental na própria efetivação da obra. (Giannetti, 2002, p. 105.)

Neste sentido, pensar a percepção estética passa a ser chave nos processos de produção de sentido. Para além da obra de arte, no plano de sua criação, a experiência estética se realiza em plenitude no encontro entre o objeto estético e a percepção estética, no deslizamento e interações entre poiesis e aisthesis. E essas interações não ficam limitadas ao plano da interatividade, presentes nas relações tecnológicas. Trata-se de uma partilha sensível – ou “partilha do sensível”, nas palavras de Jacques Rancière (2009), que se efetiva como experiência comunicacional, no sentido do “compartilhar”, do “tornar comum”, trazido do termo latino *communicare*. A experiência estética pode ser pensada, assim, como experiência sensível, ou como “comunicação sem anestesia” (Barros, 2017).

Em festivais e exposições a interação pode acontecer não somente com a obra, mas com outras pessoas e também com o ambiente. Entende-se que, mesmo que indiretamente, as relações que são criadas com a obra também são influenciadas pelo entorno, em como as pessoas agem diante das outras, em qual contexto social a obra foi colocada e quem são as pessoas que, além do interator, estão em torno dela. Com a questão espacial e social em mente, também trazemos para reflexão

não somente o “agora” da obra, mas também as diversas situações e vivências pelas quais quem está interagindo com a obra já passou. Não se pode dissociar o então interator das imagens anteriores a ele. Eco (1962), no texto “Obra Aberta”, traz a ideia de imagens anteriores para a interpretação das obras de arte. Eco faz uma análise sobre a multiplicidade de interpretações que podem ser geradas a partir de cada indivíduo, reforçando a coautoria do espectador, pois o sentido ultrapassa a própria obra e se forma nele.

Obra aberta como proposta de um “campo” de possibilidades interpretativas, como configuração de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de maneira a induzir o fruidor a uma série de “leituras” sempre variáveis; estrutura, enfim, como “constelação” de elementos que se prestam a diversas relações recíprocas. (Eco, 1962, p. 150)

Eco publicou pela primeira vez o texto em 1962, quando as tecnologias midiáticas ainda não eram popularmente utilizadas em obras de arte. Suas análises de abertura de obra para as artes visuais se baseiam em quadros e esculturas, modelos mais tradicionais da obra de arte e também mais próximos da vivência do autor italiano. Eco propõe pensarmos a escultura e a pintura de forma aberta, sobre as possibilidades do fruidor de escolher as direções de visualização e interpretação em obras mais abstratas, deixando a cargo do fruidor escolher qual visualização vai ter da obra e que ele possa “escolher as próprias direções e coligações, as perspectivas privilegiadas por eleição, e de entrever, no fundo da configuração individual as outras individuações possíveis, que se excluem mas coexistem” (Eco, 1962, p. 154).

São levantadas duas problemáticas da obra aberta. A primeira diz respeito à representação cultural da obra, levando em consideração a visão de mundo que a obra comporta, a época em que foi feita e os reflexos culturais diretamente e indiretamente relacionados à ela. A segunda são as possibilidades de interpretação, pois, mesmo com essa liberdade que as obras podem gerar, ainda existem questões de comunicação, uma mensagem central que nunca se perde totalmente, independente das interpretações e análises do espectador, ou, no caso das obras interativas, das interações e intervenções feitas pelo interator. Para que a mensagem central se mantenha presente, são criadas condições comunicativas para a obra, garantindo um mínimo de compreensão e que a interpretação não seja tomada pelo caos.

Assumimos então a posição ativa do espectador diante das obras, se tornando um “espectador emancipado” (Rancière, 2009). A emancipação do espectador diz respeito à liberdade que Eco (1962) explora em sua teoria de obra aberta e abrange também a quebra de hierarquia por meio da interpretação, análise e, agora, interação.

Essa quebra entre a atitude passiva e a atitude ativa diante da obra também tem reflexos em como a experiência estética acontece. Jauss (1979) considera que a experiência estética relacionada à arte têm início da compreensão fruidora e na fruição compreensiva, ou seja, na sintonia que a obra de arte cria com seu efeito estético, somente após essa primeira compreensão que acontece a interpretação.

A atividade estética leva em consideração três funções: poiesis, aisthesis e katharsis. A primeira, geralmente é feita pelo artista, é a técnica e a poética por trás do fazer artístico, que vai estar presente na obra porém não necessariamente é o que toca o espectador, é converter a estranheza

do mundo exterior e convertê-la em obra de arte; a *aisthesis* é a experiência gerada pela obra, levando em conta a visão de mundo e as relações anteriores à ela, é o prazer estético da percepção reconhecedora e do reconhecimento perceptivo; e a *katharsis*, a comunicação gerada pela obra e o efeito que ela tem sob o espectador, o prazer dos afetos provocados, capazes de conduzir o espectador à transformação de suas convicções. “A recepção da arte não é apenas um consumo passivo, mas sim uma atividade estética, pendente da aprovação e da recusa” (Jauss, 1979, p. 80).

Jauss (1979) afirma que a experiência estética não se esgota nas interpretações do espectador, na *aisthesis*. O espectador pode ser afetado pelo que se representa, identificar-se com as pessoas em ação, indicando este estado como a *katharsis*. A atitude estética descrita por Jauss acontece de forma não linear nas obras interativas, as funções podem se influenciar simultaneamente durante as diversas interações entre interator e obra. A própria obra e suas respostas às ações do interator podem influenciar as interações, de forma que a comunicação entre interator, obra e artista, com inputs e outputs se influenciando mutuamente, ocorra de forma fluída.

Além do não esgotamento da obra, Jauss (1979) discorre a ideia de que a *aisthesis* pode se converter em *poiesis*, pois o observador pode considerar a obra incompleta e se tornar uma espécie de co-criador ao concluir e concretizar a obra por meio da experiência estética. O espectador é mais do que um destinatário, que um receptáculo. Precisa ser visto como um sujeito ativo, mais do que um objeto que sofre a ação. E quando se concebe a ideia de que a *aisthesis* se converte em *poiesis* e esta se oferece novamente ao espectador para uma nova *aisthesis*, podemos pensar a que a “experiência estética” acaba por se desdobrar em

“experiência poética” (Barros, 2012). Para obras interativas, a mistura entre a poiesis e aisthesis ocorre na prática. Pode-se considerar que a katharsis também pode entrar nesse jogo entre artista-obra-interator, de forma que os três conceitos apresentados por Jauss se misturem durante o processo interativo. A permeabilidade da obra (Giannetti, 2002), essencial para que exista a possibilidade dessa intervenção do público, é o fator que proporciona esse jogo entre poiesis, aisthesis e katharsis.

Jauss (1979) propõe que a obra seja pensada de forma mais ampla, não levando em consideração somente o comportamento contemplativo. Ora, a partir do momento em que se é possível interagir com a obra e alterá-la, o comportamento meramente contemplativo foi deixado para trás. A contemplação ainda é parte das ações possíveis diante de obras interativas, mas ao se misturar com outras ações, ultrapassa a própria ideia de somente contemplar a obra de arte.

Eunice Pinho (1994), ao refletir sobre as articulações de Mikel Dufrenne na obra “*Phénoménologie de l’expérience esthétique*”, de 1953, afirma que “é pelo espectador que a obra de arte deixa de ser coisa entre as coisas do mundo para se metamorfosear em objeto estético, sendo este o correlato da percepção estética” (Pinho, 1994, p. 362). As obras interativas só passam a existir de fato por meio da interação entre interator e obra, não é possível que ela exista sem que a interação, gerada pela ação do interator, aconteça. É pela participação do espectador que esse tipo de obra de arte passa a ser um objeto estético, a função do interator vai além da própria formação de sentido, ele precisa interagir. A atitude estética do interator é interagir.

“O triângulo, delimitado tradicionalmente pela obra, pelo autor e pelo espectador, vê sua geometria deformada” (Couchot, 2003, p. 304).

A arte interativa está presente tanto no real quanto no virtual, fazendo com que cada interação seja um evento único e traga novas interpretações. A obra passa a não ter um fim determinado, tem-se novas visualizações, e a mudança constante passa a fazer parte da essência da obra interativa. As alterações não acontecem somente na interpretação, mas também na aparência sensível: a imagem muda, a interpretação também pode mudar. O interator pode analisar as modificações, as imagens geradas, a obra como um todo, as possibilidades de interação, são inúmeras as informações e possibilidades que podem rodear uma obra de arte interativa.

Podemos considerar , de igual forma, diferentes graus de interatividade como a exemplo a imersão e interatividade gerada pela arte eletrônica que tem como meio, a arte e a linguagem do vídeo, capaz de provocar experiências estéticas e estésicas geradas pelas audiovisuais cada vez mais interativas. Sarzi Ribeiro ressalta,

não é apenas a invenção de aparelhos que comportam a capacidade de realizar cada vez mais tarefas, mas também é uma mudança cultural, no modo como convivemos entre nós mesmos e com a nossa cultura. O público, que até então era presumido como passivo pelos meios de comunicação hegemônicos, agora têm nas mãos a possibilidade de participar ativamente na construção de sua própria cultura.(Sarzi Ribeiro, 2021, p. 263)

A arte, ao utilizar os meios de seu tempo, como os números, códigos e algoritmos, modifica as relações entre artista, obra e espectador e evidencia-se como um reflexo e extensão da sociedade e sua cultura (Couchot, 2003). Entende-se que esses desdobramentos da arte acontecem em paralelo com o que acontece nas relações sociais, as tecnologias são

utilizadas fazendo parte da obra da mesma forma que elas começam a se tornar cotidianas. Não há um afastamento da realidade, por mais que o virtual gere uma realidade paralela, no fim o que está sendo feito é a aproximação da arte, do cotidiano e do real. Conforme Sarzi-Ribeiro:

Na arte contemporânea, sobretudo a partir dos anos de 1960, as novas relações com novas situações geográficas e sociais mudam o status do artista, o lugar de transformações políticas é também o lugar de transformações artísticas [...] a etnografia como experiência espaço-temporal [...] os locais investidos de sentido, passam a fazer parte da experiência poética. (Sarzi-Ribeiro, 2020, pp. 231-232)

A partir dos diferentes pontos de vista apresentados, podemos repensar as afirmações de Benjamin sobre a obra de arte. Sobre a aura que se perde pela reprodução, podemos entender que com o novo fazer surge uma nova forma de entender também a questão da aura e do sagrado.

A arte produz, sem o que ela não é arte, um efeito singular de jubilação sensorial, de transe perceptivo, próprio às formas sensíveis que ela coloca em obra - sejam elas realistas, abstratas, geométricas ou conceituais. uma vez que este transe pode nascer tanto de uma forma material quando uma forma imaterial - e sem o qual não poderia captar, nem reter o olhar, a escuta e a atenção. (Couchot, 2003, p. 311)

Pensar “o sujeito transpassado pela interface” (Couchot, 2003, p. 271), significa expandir as percepções sobre a tecnologia e como ela é recebida como mediadora por cada indivíduo. Em casos de obras que utilizam dispositivos tecnológicos, entende-se que para pessoas que estão acostumadas a lidar com a tecnologia a exploração pode acontecer de

forma mais natural, enquanto para os que não tem tanta familiaridade, as tecnologias possam significar uma barreira para a exploração da obra.

Considerações Finais

Não afirmamos que a tecnologia é um avanço e sim uma progressão (Couchot, 2003). As formas tradicionais de obra também envolvem o espectador, mas de forma diferente se comparado com as que utilizam tecnologia. As leituras e análises realizadas pelo papel passivo-ativo do espectador que contempla é de extrema importância para gerar sentido para as obras tradicionais. A tecnologia, ao se mesclar com a arte, pode envolver o espectador de forma que ele passe a fazer parte da obra, o que não é um avanço, mas sim uma possibilidade.

Possibilidades são faíscas para a exploração artística, que encontra novas utilizações para as tecnologias que já existem. Entende-se que a arte não é a disciplina que inova em criar tecnologias, mas sim ao encontrar novas formas para utilizá-las. A transformação do espectador em interator é uma consequência da aproximação da arte e tecnologias já existentes. Os conceitos de interatividade mútua e reativa, que eram confusos no início do século, se mesclam em alguns momentos quando se trata da arte e a comunicação gerada por obras interativas. A partir da reflexão sobre os diferentes tipos de interação e coautoria do interator, propõe-se pensar nas futuras possibilidades que poderiam ser geradas por meio de tecnologias em desenvolvimento e que, num futuro próximo, estarão fazendo parte de obras. Como citado, ainda não existe uma interação mútua entre computador e humano, mas quando isso for possível, esse tipo de tecnologia também estará presente na arte, pois a disciplina da arte está sempre em expansão, utilizando de novos meios

para gerar novas possibilidades de expressão, que aproximem a arte da sociedade tecnológica em que o artista e interator estão inseridos.

Referências

- Barros, L. M. (2012). Experiência estética e experiência poética: a questão da produção de sentidos [Trabalho apresentado em congresso]. XXI Encontro Anual Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Anais do XXI Encontro Anual da Compós. Juiz de Fora, MG.
- Barros, L. M. (2017). Comunicação sem anestesia. *Intercom, Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 40(1), 159-175. <http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/2642>
- Couchot, E. (2003). *Da fotografia à realidade virtual*. Ed. da UFRGS.
- Domingues, D. (1999). Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In A. D. Pillar (org.), *A educação do olhar no ensino das artes*. Ed. Mediação.
- Gianetti, C. (2002). *Estética Digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Ed. L'angelot.
- Jauss, H. R. (1979). O prazer estético e as explicações fundamentais da poiesis, aisthesis e Katharsis. Em L. C. Lima (coord. e trad.), *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Ed. Paz e Terra

- Lemos, A. (1997). *Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais*. <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>
- Machado, A. (1988). *A arte do vídeo*. Ed. Brasiliense S. A.
- Pinho, E. (1994). A estética de Dufrenne ou a procura da origem. *Revista Filosófica de Coimbra*, 6, 361-396.
- Primo, A., & Cassol, M. B. F. (1999) Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. *Revista Informática na Educação: teoria & prática*, 2(2), 65-80.
- Primo, A. (2000). Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. *Revista FAMECOS*, 7(12), 81-92. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2000.12.3068>
- Rancière, J. (2009). *A partilha do sensível: estética e política* (2a ed.). Ed. 34.
- Sarzi Ribeiro, R. A. (2020). Entre imágenes, entre fotografia de campo expandida y video, sistemas en red. *Razón y Palabra*, 23(106), 254–271. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1493>
- Sarzi-Ribeiro, R. A. (2021) Nomadismo, tecno-imagem e experiência espaço-tempo na arte do vídeo: Lara Arellano. Em M. A. Rodrigues & C. Rocha (orgs.), *Dispersões*. ANPAP - Associação nacional de pesquisadores em artes plásticas. <http://www.anpap.org.br/>

wp-content/uploads/2021/07/Livro-disperso%CC%83es-com-
cre%CC%81ditos.pdf

Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42, 73-93. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>

ENTRELAÇAMENTOS CULTURAIS E FUTUROS MIDIÁTICOS (PÓS PANDÊMICOS) EM SÃO BENTO DO SAPUCAÍ

Agda Carvalho¹
José Carlos Carreira²
Julia Onaga³
Larissa Mie Yoshikawa⁴
Luiz Gabriel de Oliveira Sarno⁵

-
1. Artista Visual e Curadora. Pós-Doutora em Humanidades Digitais-Media Lab – UFG. Pós-Doutora em Artes - Instituto de Artes da UNESP.
Docente e Pesquisadora no Instituto Mauá de Tecnologia.
agdacarvalho@maua.br
 2. Doutor em Ciências da Comunicação - Universidade de São Paulo - ECA
Docente e pesquisador no Instituto Mauá de Tecnologia.
jose.carreira@maua.br
 3. Graduanda no curso de Design do Instituto Mauá de Tecnologia - Desenvolve pesquisa de iniciação científica atrelada ao projeto.
julia.onaga@gmail.com
 4. Graduanda no curso de Design do Instituto Mauá de Tecnologia - Estagiária do Estúdio de Design do Instituto Mauá de Tecnologia.
lari17mie@gmail.com
 5. Graduando no curso de Design do Instituto Mauá de Tecnologia - Desenvolve pesquisa de iniciação científica no Instituto Mauá de Tecnologia
luizgabrielsarno@hotmail.com

No contexto da pandemia, as cidades se depararam com novos padrões de comportamento, e estes foram disparadores de estratégias para enfrentar os desafios, e desta forma, vislumbrar soluções e propor futuros. Abordagens tradicionais se organizaram para compartilhar possibilidades e visões de futuro, com uma atenção para encontrar perspectivas atraentes e conectadas com as realidades locais. Uma das soluções possíveis desta transformação foi a busca do fortalecimento dos pontos fortes, a partir da compreensão das sinalizações de imagem de futuro com a intensificação do uso da tecnologia. Organizações públicas e comunidades criativas procuraram métodos para estimular reações e ampliar as mudanças positivas em direção à percepção dos distintos caminhos de visão de futuro (Alegria, 2005).

O futuro é um lugar no qual, intencionalmente, se vai para transformar a realidade e para tangibilizar esse lugar, ao buscar outros resultados dessa forma de pensar. E é esta postura que norteia o projeto Entre Derivas: Design e Conectividade, iniciado no final de 2020, na cidade paulista de São Bento do Sapucaí, localizada na Serra da Mantiqueira, e que vêm desenvolvendo alternativas para mobilizar transformações positivas nas ações que entrelaçam as atividades culturais e a comunidade local, oferecendo um campo atrativo para se pensar cenários possíveis para a cidade, propiciando um vislumbre de futuro, verificando as possíveis relações entre cultura, artesanato, turismo, serviços e comunidades criativas.

Ao observar o potencial da cidade de São Bento do Sapucaí, uma cidade do interior de São Paulo, comprometida com a sustentabilidade e com a diversidade de atividades culturais, detecta-se a procura de novas ações para enfrentar o contexto do Covid-19, com o entendimento e enfrentamento do impacto no contexto dos diferentes momentos da pandemia.

A pesquisa tem início com uma imersão no tema utilizando como estratégia à deriva remota, a netnografia, e a pesquisa bibliografia e imagética; na sequência uma análise das informações levantadas para a visualização dos dados e problemas a serem considerados. A partir desse momento o projeto se utiliza das metodologias do design especulativo (Dunne & Raby, 2013), com a intenção de visualizar uma imagem positiva e cultivar possibilidades com o futuro midiático, para o desenvolvimento do turismo e da experiência com as manifestações culturais da região, como o artesanato. O objetivo é gerar discussões no âmbito público e privado para discutir a visão de futuros pós pandêmicos.

O interesse está na observação dos modos de viver e da compreensão do entrelaçamento das manifestações culturais, que emergem neste ambiente social que aglomera uma diversidade de saberes tradicionais, que se abrem para iniciativas midiáticas, como no caso da Associação Arte no Quilombo, que está enraizada na cultura quilombola, e se mantém fiel a ancestralidade e as conexões afetivas.

As especificidades de um tempo pandêmico criam um ambiente propício para pensar futuros, pois as normas de comportamento transformam a relação com o mundo e as coisas, desde o enfrentamento de uma infinidade de restrições até as diferentes dinâmicas que emergem com as flexibilizações, pois anunciam novos modos de viver e outros modos de produção. Sendo assim, a pesquisa está fundamentada na deriva, inicialmente com outro tipo de caminhar, um movimento entre os espaços virtuais, e posteriormente, com as aberturas, a experiência da deriva presencial. Em ambas as situações busca-se reconhecer o sistema de organização social e as conexões na rede tecnológica e os diálogos com a experiência cognitiva e afetiva de vivenciar a cidade e

suas manifestações culturais. Desta forma, é possível analisar e pensar alternativas para projetar futuros pós pandêmicos. Para tanto, observa-se ações midiáticas e o impacto dessas iniciativas para a experiência, como o MuMan (<https://museudamantiqueira.com.br/>), o Museu da Mantiqueira que foi criado antes da pandemia e passou por atualizações nesse período, e o aplicativo GuiaTUR de São Bento do Sapucaí (<https://saobentotur.com.br>) que durante a pandemia trouxe atualizações de forma remota para os interessados no turismo da cidade.

Entrelaçamentos em Deriva

A vivência de diferentes restrições durante a pandemia transformou o cotidiano e apresentaram outras realidades com as limitações do confinamento, em um primeiro momento, assim como, as flexibilizações e aberturas dos espaços, evidenciaram diferentes aspectos nas normas de sociabilidade. Deste modo, é fundamental questionar os impactos nas relações sociais e nos processos de produção, bem como, na organização de cidades como São Bento do Sapucaí, que vivenciaram uma situação de impotência, pois estavam articuladas com o turismo. Foi possível detectar as reações aos novos modos de viver, que foram impostos pelo COVID-19 e vivenciar os entrelaçamentos das ações culturais por meio, inicialmente da deriva remota, e com as aberturas das cidades e dos espaços, da deriva presencial. É relevante destacar a reorganização da comunidade, juntamente com o poder público, com atitudes coletivas e conectadas para minimizar os efeitos pandêmicos.

Para tanto, esta investigação busca o reconhecimento e aproximação do significado das manifestações da cidade, inicialmente nas questões apontadas pela deriva com os situacionistas.

Entre os diversos procedimentos situacionistas, à deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas. O conceito de deriva está indissolivelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-construtivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeio. (Jacques, 2003, p. 89)

A abordagem situacionista fundamenta a adoção da deriva remota na atualidade, pois as relações e comportamentos acontecem entre os espaços das distintas janelas apresentadas com a conectividade, e estas anunciam, na diversidade de espaços remotos, a possibilidade de captação de dados e interações, a observação da mudança de comportamentos e do significado das relações de produção, que se instalaram nas localidades, neste caso, na cidade de São Bento do Sapucaí, que gradativamente se reorganiza em tempos de emergência sanitária.

Destaca-se outro aspecto da deriva, que se apresenta com a diversidade de janelas, e a oferta de informações visuais e textuais, bem como, a visualização de um panorama para identificar possibilidades com esta aproximação remota. “Além do reconhecimento de unidades de ambiência, de seus componentes fundamentais e de sua localização espacial, percebem-se os principais eixos de passagem, as saídas e defesa” (Jacques, 2003, p. 90). E, deste modo, uma projeção de futuro, que transita entre os dados apontados na investigação.

E agora, com um mundo compreendido por dados e visualidades, nos deparamos com uma sociedade a conhecer com as interconexões virtuais, pois somos abduzidos pelos espaços remotos, transitamos em nuvens, e mesmo com uma variedade de distâncias, sentimos a proximidade dos outros. Percorrer este labirinto e apreender este fenômeno pela deriva remota. (Carvalho & Rocha, 2020, p. 24)

Esta situação evidencia a condição do acaso, ou seja, do encontro possível, do momento e da percepção, como ocorreria presencialmente. Já que acessamos as janelas e estabelecemos encontros diversos continuamente. “No entanto, como este” encontro possível” o leva inesperadamente a um lugar que conhece ou não, ele observa as adjacências do entorno” (Jacques, 2003, p. 90).

Um especular das características específicas da localidade, no que se refere a questão da produção artesanal e da diversidade de manifestações culturais da cidade de São Bento do Sapucaí, ao tratar da conectividade entre as comunidades criativas e as ações sustentáveis, para antecipar possibilidades e elaborar proposições no campo do design para as práticas e processos futuros que atendam e potencializam os resultados da região.

A cidade de São Bento do Sapucaí, está localizada no interior de São Paulo (<https://www.saobentodosapucaí.sp.gov.br>), e integra o caminho das águas do Sul de Minas, o turismo religioso com o percurso dos Caminhos da Fé e suas atividades culturais. Porém, nos últimos anos vem se desenvolvendo no agroturismo, aproveitando sua vocação rural, com vinícolas que oferecem uma experiência turística aos moldes do que já acontece na região das Serras Gaúchas. Este cenário é propício para o pensamento futuro, já que é uma localidade que está se reorganizando continuamente.

A região apresenta uma cultura enraizada de saberes, percebendo que os traços locais são únicos e possibilitaram a visibilidade e o desenvolvimento de São Bento de Sapucaí, com o olhar do design é possível identificar comunidades criativas que por meio do artesanato impulsionam a economia e a cultura local. Abordado como estudo o

Bairro do Quilombo, no qual a introdução do artesanato obteve forças para modificar a reputação local, que antes sofria com olhares preconceituosos, hoje é conhecido como o bairro dos artesãos. Teve como precursor Benedito da Silva Santos, mais conhecido como Ditinho Joana. Escultor de madeira, que representação em suas obras as histórias vivenciadas e os acontecimentos da sua comunidade rural. O escultor relata que o trabalho no campo foi sua realidade durante muito tempo, até se dedicar somente a atividade de escultor. Nascido no Bairro do Quilombo em São Bento do Sapucaí, dispõe de um ateliê no local (Figura 1), e abre o seu ateliê para uma experiência única, onde os visitantes podem vivenciar o modo de preparo das esculturas e ouvir as histórias contadas pelo próprio Ditinho. Os filhos do artista seguem o mesmo caminho com a produção de peças utilizando as técnicas desenvolvidas por Ditinho Joana (comunicação pessoal concedida a autora Larissa Mie Yoshikawa, 2020).

Figura 1

Ditinho Joana em seu Ateliê, localizado no Bairro do Quilombo

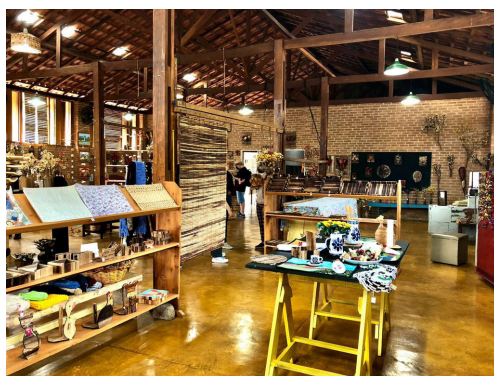


Nota. Arquivo pessoal de Larissa Mie Yoshikawa, 10/09/2001, São Bento de Sapucaí.

O artista incentiva a produção de artesanato no Bairro do Quilombo, o que desperta a utilização de materiais como a palha de bananeira e de milho na produção desenvolvimento de peças. Este movimento conquista tal importância para o bairro, que em 2004, é fundada a Associação Arte no Quilombo (Figura 2) com o auxílio da prefeitura, empresários que doaram o terreno e dos artesãos. A comunidade criativa desenvolve a inovação social utilizando os subprodutos da banana para a criação de artesanatos. Atualmente apresenta aproximadamente 70 pessoas envolvidas, entretanto o número de associados com participação ativa é oscilante, pois algumas artesãs trabalham em outras atividades simultaneamente, e outras atuam somente com a produção artesanal. A predominância feminina no artesanato é um fato de grande importância para a inserção destas mulheres na sociedade, pois ocorre a valorização como potencial de trabalho, ocasionando o aumento da autoestima e a conquista da sua liberdade econômica.

Figura 2

Arte no Quilombo localizado no Bairro do Quilombo



Nota. Arquivo pessoal de Isabelle Carvalho Ferreira da Silva, 10/09/2001, São Bento de Sapucaí.

Uma das principais ações da associação está no auxílio da parte administrativa, que encontrou maiores dificuldades com as restrições impostas pela pandemia do Covid-19, no primeiro semestre de 2020. O poder público e as comunidades se organizaram rapidamente para atender as necessidades locais, e continuar a produção, pensar em ações para amenizar as dificuldades econômicas, sociais e afetivas, mesmo com as restrições instituídas para combater a pandemia.

Especular Futuros Midiáticos

A abordagem do futuro midiático, da cidade de São Bento do Sapucaí, pelo design especulativo se dá pela sua característica emergente de observar potenciais. “É um espaço vagamente definido em que design especulativo, ficcional, e imaginário, são definições que se colidem e se fundem” (Dunne & Raby, 2013, p. 100)

É importante explicitar que são leituras subjetivas, baseadas no contexto vivenciado, para propor ideias de um futuro potencial. “Potencial - tudo além do momento presente é um futuro potencial. Isso vem do pressuposto de que o futuro é indeterminado e “aberto”, não inevitável ou “fixo”, o que talvez seja o axioma fundamental dos estudos de Futuros” (“What is Speculative Design?”, s.d.). Em conjunto com a deriva, está à procura do entendimento do contexto e de suas manifestações culturais e articulações para especular e formatar uma possibilidade de futuro e com isso projetar soluções para incrementar o turismo, bem como gerar atividades produtivas elevando a qualidade de vida da cidade.

Pode-se dizer que o design especulativo é uma forma de imaginar e manifestar, possibilidades com o intuito de se preparar para grandes

desafios e contribuir para se trilhar um caminho mais desejável e responsável para o futuro (“What is Speculative Design?”, s.d., par. 2).

Segundo Alegria (2005) o papel fundamental de analisar e projetar futuros, está no estímulo da criação de novas utopias, que estão além do imaginário, e se utilizadas podem transformar e auxiliar sociedades a prosperar.

O design especulativo não se encaixa na estrutura comportamental pré-definida, mas acredita nas ficções para despertar imaginações sofisticadas. Tem como ponto de partida a realidade e produz possibilidades para a reflexão de futuro (Dunne & Raby, 2013). Desta forma vislumbra os cenários que podem contribuir positivamente no contexto vivenciado, buscando uma situação preferível.

A etapa da descoberta é apreciar o melhor no que se refere ao “o que é”. Concentrando-se nos melhores momentos do indivíduo e experiência organizacional. Os participantes então procuram compreender as condições únicas que tornaram possíveis os pontos altos, tais como liderança, relações, tecnologias, valores, desenvolvimento de capacidades ou relações externas. (Alegria, 2005, p. 103)

A investigação na cidade de São Bento do Sapucaí aponta que, nesta leitura de cenário, o turismo é um dos setores que mais sofreram mudanças com a pandemia, o município percebeu a importância da tecnologia e da conectividade na atualidade, principalmente inserida ao turismo, um dos principais focos da região. O poder público e o Conselho Municipal de Turismo (COMTUR) se uniram em ações para divulgar a região como destino turístico, com a utilização de grandes mídias, principalmente as digitais e, desta forma, desenvolveram um *press trip* em parceria com a ACISB - (Associação Comercial).

Nove jornalistas foram convidados para seguir um roteiro de turismo na região, que está apostando no turismo de vivência, para que possam aproveitar os atrativos do município para vivenciar a cultura e a gastronomia de forma segura. Conjuntamente identificaram a importância de ter uma plataforma eletrônica, especialmente para o turismo, para tanto, iniciaram o desenvolvimento do primeiro site/portal de turismo do município, juntamente com um vídeo institucional, para evidenciar os pontos fortes do turismo na região (Walkyria Costa Ferraz Leite, comunicação pessoal através da autora Agda Carvalho, 2021).

A Pandemia induziu a necessidade da adaptação da população em relação a tecnologia, desta forma com olhar atento do design foi possível observar a Instituição Arte do Quilombo e a sua atenção em relação ao uso da tecnologia, A utilização das redes sociais para a divulgação e venda, em meio a este período auxiliou muitos empreendedores a manter seus negócios, já que de maneira simples é possível alcançar um número enorme de pessoas e informações, entretanto pode ser um desafio utilizá-las com o intuito empresarial. Com o estudo identifica-se que as redes sociais da Associação começaram a ser alimentadas frequentemente com conteúdo atualizado; e algumas artesãs perceberam a importância de se prepararem para esta nova questão midiática e buscaram atualizações com cursos oferecidos pelo SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas), prefeitura da cidade e cursos particulares online.

Ao analisar a cidade de São Bento do Sapucaí com um olhar metódico, aplicando as técnicas do design especulativo, podemos dizer que a cidade traça caminhos que serão acompanhados e acolhidos pela tecnologia. A cidade vem agregando a tecnologia no cotidiano desde

o início da pandemia, onde as atividades culturais e turísticas tiveram que parar por conta dos protocolos de saúde do estado de São Paulo. O primeiro passo com o início da pandemia foi assegurar que todos os eventos e atividades turísticas se organizassem e se adaptassem de forma a garantir a segurança de todos, por conta disso a cidade teve que interromper as atividades e o funcionamento de museus e atrações turísticas. Com a interrupção das atividades que geram lucro e trazem os olhares para a cidade, os órgãos e instituições da cidade viram na tecnologia uma forma de manter São Bento do Sapucaí recebendo olhares, mesmo que a distância.

Um dos meios que aumentara a divulgação da cidade foi a ampliação e atualização do espaço virtual chamado Museu da Mantiqueira (MuMan), que foi criado antes da pandemia. Com a proposta de ver a cidade como um museu a céu aberto, estudando os costumes, as vivências e o modo de vida daqueles que moram na Serra da Mantiqueira. Por meio de um audioguia intitulado de “Caminhos da Memória”, um projeto de iniciativa do MuMan em parceria com a Secretaria de Cultura e do Governo do Estado de São Paulo, o internauta é levado pelos pontos principais da cidade, ouvindo relatos e histórias dos moradores e ícones de São Bento do Sapucaí. O ponto de partida principal é a Praça General Marcondes Salgado (Igreja Nossa Senhora do Rosário), e por meio do audioguia o internauta faz um roteiro histórico, artístico e gastronômico pela cidade, onde os próprios moradores apresentam a cidade, trazendo para o roteiro as memórias criadas pelos próprios São Bentistas.

Em entrevista, a Diretora de Cultura da Prefeitura da Estância Climática de São Bento do Sapucaí, Walkyria Costa Ferraz Leite (comunicação

pessoal através da autora Agda Carvalho, 2021), comenta que, com o alívio dos protocolos de segurança decorrente da diminuição dos casos de covid-19 na região, as atividades turísticas e os museus tendem a voltar aos poucos a normalidade. Walkyria cita também como as raízes culturais da região são aquilo que caracterizam a localidade, sendo uma das cidades da Mantiqueira, que é culturalmente preservada. O fator de preservação cultural enraizado nos São Bentistas é o que faz com que a cidade pareça uma grande exposição de pequenas e grandes obras quando se anda pelos caminhos da cidade. Em 2020, em plena pandemia, foi inaugurado o museu do Zé Pereira, nele a história dos centenários bonecos do Bloco do Zé Pereira é contada, mantendo viva e passando adiante a história de um dos patrimônios histórico-culturais. A cidade mantém projetos com tecnologia, utilizando as mídias para registro e divulgação do patrimônio, ou seja, cuida do patrimônio material e imaterial da região. São Bento estimula a riqueza cultural e valoriza as raízes do povo, que possuem uma característica própria e peculiar. A organização cultural da cidade de São Bento permite a diversidade, onde museus e acervos históricos, como o Acervo Miguel Reale e o Museu da Revolução de 1932, estão em articulação com ícones e figuras contemporâneas como os projetos do artista plástico Ângelo Milani, que traz para a cidade o mosaico que hoje integra uma das imagens que compõem São Bento do Sapucaí.

Os avanços e implementos nos níveis de tecnologia acontecem com o intuito de atrair olhares para a cidade, durante o período de pandemia o aplicativo GuiaTur São Bento do Sapucaí foi inaugurado, nele informações turísticas como guias gastronômicos, eventos da cidade, guias comerciais, sistemas de delivery e boletins de informações são

disponibilizados. Esse aplicativo aproxima os turistas da cidade, com um compilado das informações dos pontos turísticos e de serviços. O site São Bento TUR também disponibiliza informações voltadas à parte turística da cidade, disponibilizando online um pouco das atrações turísticas e culturais, enriquecendo o conteúdo por meio de fotografias tiradas nas localidades ou durante os eventos.

Figura 3

Tela inicial do aplicativo GuiaTur São Bento do Sapucaí



Nota. Adaptado do Aplicativo GuiaTUR SBS, 03/10/2021, São Paulo

No ano de 2021 a cidade de São Bento do Sapucaí concorre em cinco categorias do prêmio “Top Destinos Turísticos”, que recebe o apoio institucional do Governo do Estado de São Paulo. O prêmio dá maior reconhecimento às cidades que investem e acreditam no turismo como fator gerador de riqueza e autoestima da população. São Bento do Sapucaí investe no turismo para que a cidade se estabeleça cada vez mais como destino turístico do estado de São Paulo. Com o grande investimento tecnológico e a grande disponibilidade online de guias

sobre a cidade, podemos analisar que a tecnologia tende a ampliar os horizontes turísticos da cidade, tornando tangível o alcance de novos olhares para a cidade.

Figura 4

Tela inicial do site São Bento Tur



Nota. Recuperado de <https://saobentotur.com.br/>

Considerações Finais

É importante enfatizar que a deriva remota dialoga com a conectividade intensificada com a pandemia do COVID-19, estimulando outros processos investigativos na aproximação da localidade e na coleta de dados. Enfrenta-se o “perder-se” entre os dados, links e informações visuais que estão na nuvem, e que ativam distintas abordagens na observação das possibilidades do objeto de estudo e ao mesmo tempo, estimulam uma flexibilidade ao reorganizar pensamentos futuros. A imaginação de possíveis cenários a partir das situações da conectividade despertam outras formas de pensar futuros com a experiência de se estar à deriva remotamente.

Ao considerar os dados deste fenômeno de intensificação das relações remotas, que agora estão inseridas em processos investigativos e criativos. É importante apontar que o acúmulo de informações visuais e textuais obtidas com os recursos e experiências remotas estão contribuindo para a visualização preliminar dos dados, e permitem iniciar a especulação que posteriormente ocorrerá presencialmente. A deriva entre a diversidade de janelas, encontros por videoconferência e entrevistas utilizando o recurso do *Google Forms* e respostas obtidas por e-mail sinalizam caminhos para especular e aguçar o desejo da experiência presencial com os encontros possíveis que são estabelecidos neste instante. A experiência remota antecipa possibilidades de visualização de cenários na cidade de São Bento do Sapucaí, e assim prever percursos e identificar possíveis práticas e processos para a região com o design especulativo.

Pensar em futuros midiáticos pós pandêmicos é imaginar futuros, e estar pronto para reagir aos imprevistos e demandas de um tempo, que se transforma e se modifica continuamente, e como vivenciar os fatos e entrelaçamentos e seus acontecimentos, com as perspectivas midiáticas, buscando vislumbrar proposições humanizadas e conectadas, não esquecendo os saberes tradicionais e uma postura sustentável, utilizando os recursos tecnológicos priorizando o humano.

Referências

- Alegria, R.. (2005). The Appreciative Perspective of the Future. *Journal of Futures Studies*, 10(1), 101 - 108
- Carvalho, A, & Rocha, C. (2020). Navegar em deriva: Entre dados e visualidades. En A. F. Corrêa et al. (orgs.), *19º Encontro Internacional*

de Arte e Tecnologia (#19.ART): Emaranhamentos (pp. 23-33).
Universidade de Brasília. <https://drive.google.com/file/d/1EHyzLOyaVB58k4Kw8UaAZEXjroLCkzZl/view?ts=5fc7b0ed>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. MIT Press Books.

Google Design. (2019, fevereiro 13). *Design Is [Speculative] Futures Design Thinking - a new toolkit for preemptive design* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/UB9UVHGI6AI>

Jacques, P. B. (2003). *Apologia da Deriva.: Escritos situacionistas sobre a cidade/ Internacional Situacionista*. Casa da Palavra.

Lupton, E. (2020). *O Design como Storytelling*. Gustavo Gili.

Morace, F. (2013). *O que é futuro*. Estação das Letras.

Tharp, B. M. (2018). *Tharp S.M. Discursive Design: Critical Speculative and Alternative Things*. MIT Press Books

What is Speculative Design? (s.d.). Recuperado de <https://blog.optimalworkshop.com/what-is-speculative-design/>

PERFORMANCE ONLINE EN TIEMPOS DE PANDEMIA: UNA PROPUESTA DE OBRA MUSICAL A CUATRO PANTALLAS

Norma Estela García López¹

La pandemia del coronavirus ha afectado de manera transversal a todos los aspectos de la vida personal y profesional de las personas en todo el mundo. La forma de concebir el acceso a la educación, la salud y los servicios, por solo nombrar algunos, se ha visto modificada de manera radical en muy poco tiempo. La cultura y cada una de sus manifestaciones se han visto afectadas desde el inicio.

Probablemente, una de las dimensiones más significativas de la música es la función que desempeña dentro de un contexto social. Dentro de esta dimensión, la capacidad comunicativa de la música es esencial para

1. Máster en Artes del Espectáculo Vivo por la Universidad de Sevilla. Máster en Profesorado de Enseñanza Secundaria por la Universidad de Málaga. Doctorando en Comunicación/Universidad de Málaga
mumi91@uma.es

compartir el ser partícipe de un mismo “universo simbólico, una lengua, unas costumbres, creencias, etc”, así la música adopta un “significado social compartido” (Ruiz, 2010, p. 95)

Así es que, si bien la posibilidad de afrontar la creación musical en el nuevo espacio digital supone un reto de monetización y comercialización, también ha representado una vía de difusión y un nuevo universo de criterios para afrontar la creatividad. El impacto del confinamiento domiciliario impuesto como medida sanitaria para paralizar los efectos de la COVID-19 ha tenido un resultado significativo en la forma en la que la música, sus compositores y sus intérpretes han debido enfrentarse a los espacios digitales.

A nivel global a mediados de marzo de 2020 el tráfico de internet había aumentado un 56% comparado con la media acumulada de los 60 días anteriores (Juste, 2020). Igualmente, aunque no contamos con datos exactos, se conoce que el aumento de usuarios que comenzaron a utilizar las redes sociales como vía para canalizar todo tipo de labores artísticas fue apreciable. La variedad entre los usuarios es también significativa. No sólo los artistas de superior palmarés y fama aprovecharon los espacios virtuales para continuar conectados con su público habitual y ganar adeptos. También asistimos al fenómeno de los creadores de contenido de popularidad casi instantánea gracias a la creación de vídeos virales en los que llevaban a cabo algún tipo de actividad de contenido artístico sin ser profesionales de dicha materia.

En el caso del escenario cubano el formato digital se estrenaba por fuerza mayor en la cuarentena. El propio mundo digital era prácticamente inexplorado, teniendo en cuenta que entre los años 2000 y 2016 sólo el 30% de la población contaba con cuentas de acceso de tipo prepago a

internet. Al terminar 2018 esta cifra se había incrementado hasta llegar al 47% de la población (Alonso, 2019); y al cierre de 2020 la cifra oficial de usuarios conectados a internet ofrecida por la prensa oficialista era de un 59%. Además, influyó significativamente la implantación en 50 mil domicilios, conformando un total de 183 mil, del acceso remoto desde el hogar a través de “Nauta-hogar” (Morejón Ortega, 2020).

Muchos músicos de reconocimiento nacional e internacional se sumaron a la generación de contenido en *streaming* a través de sus canales de *Youtube* y con un profundo trabajo de difusión en las redes sociales. Entre ellos tenemos a Chucho Valdés, Alexander Abreu, varios de los integrantes de la familia que conforma “Síntesis”, el artista de la trova William Vivanco y Ernán López-Nussa. Entre las plataformas de difusión, las más utilizadas fueron Facebook e Instagram y en buena medida a través del contenido *live* (Hernández, 2020).

Otra de las iniciativas fue el primer festival online de música cubana, bajo el nombre “Tunturuntu pa’ tu casa”², con cobertura oficial de varios medios de prensa de gestión gubernamental como son la revista Bohemia y el periódico Victoria y patrocinio de empresas de telefonía establecidas en el extranjero como Fonoma y Cubatel (*PA’ TU CASA*, 2020).

En nuestro caso nos interesa centrarnos en la producción de los profesionales de la música de conciertos, que, de gran reconocimiento o no, han adaptado su contenido artístico a los espacios virtuales. A lo largo de la cuarentena observamos diversas iniciativas de agrupaciones de cámara, sinfónicas, corales y mixtas que desarrollaron montajes musicales tanto de alta calidad de producción, como de interpretación.

2. Forma del argot popular cubano que significa: “fuera de aquí” o “vete a tu casa”.

En muchas ocasiones estas propuestas exhibían un determinado mensaje ulterior de exaltación a la unidad humanitaria y la convivencia social como vía para afrontar y solucionar la situación sanitaria.

La Sociedad de Cámara de la Habana, creada a finales de 2019 bajo la dirección de Alejandro Martínez³, llevó a cabo varias de estas iniciativas. Su estreno en este tipo de creación fue con *Viva la Vida* (Sociedad de Cámara, 2020a); arreglo inicial para orquesta de cámara del sencillo homónimo de Coldplay, enriquecido con la incorporación de músicos instrumentistas de viento, realizadores audiovisuales y pequeñas casas discográficas independientes, todos de origen cubano y con buena presencia de colaboradores residentes en el exterior (Sociedad de Cámara, 2020b). Este primer impulso estuvo seguido de una versión, con motivo del día internacional de la infancia, de la canción *El Reparador de Sueños* de la autoría del cantautor cubano Silvio Rodríguez, de la que se publicó un video de realización audiovisual y una serie de cortos promocionales.

Por último, un proyecto multidisciplinar en el que además se incorporaron bailarines de danza clásica y contemporánea y con la presencia de artistas de la música popular cubana y el jazz como Samuel Formell, actual director de los “Van Van”, Yelsi Heredia y Eduardo Sandoval, así como exponentes de las compañías “OtroLado” y “Acosta Danza” (compañía danzaría bajo la dirección de Carlos Acosta). En este caso el arreglo musical fue una adaptación de fusión camerística con intervención

3. Premio “Cubadisco” como solista concertante en 2015 gracias a la recopilación de obras compuestas para cello en Cuba. Sus obras y arreglos han sido interpretados por directores como Leo Brower, Daiana García y José Antonio Méndez. Ganador de la beca Igartza 2017-2018, la beca de la Asociación de intérpretes de España y la Ramon Bilbao codirigida por Ara Malikian (García Olivera, 2020)

de formato popular del conocido tema de Roberto Baute Sagarra *El Guararey de Pastora*, llevado a la popularidad por Juan Formell en la formación de “Van Van” en 1975. El tema fue rebautizado para esta versión como: *Pa’ Pastorita, un guarareaux?* (Quiñones, 2020).

Algunas agrupaciones surgieron como producto de la mixtura entre músicos residentes en Cuba y emigrados, tal es el caso de la “Cuban Virtual Orchestra”. Otras, como el Ensamble Interactivo de la Habana (EIH), realizaron colaboraciones con artistas radicados en el extranjero manteniendo y movilizand o su plantilla en función de las necesidades del emprendimiento artístico. En su seno se llevaron a cabo *jam sessions* y rondas de improvisación, así como productos artísticos audiovisuales a cargo tanto de José Gavilondo, su director, como de Santiago Barbosa Cañón.

Este último llevó a cabo y colaboró en varios cortos audiovisuales multidisciplinares que reflexionaban entorno a la situación social, el enclaustramiento, la soledad y la rutina, tales como *Antelia* o *Creación Colectiva en Cuarentena. Capítulo 4: Movimiento*.

La labor del Ensamble Interactivo de la Habana, creado en 2015 por su director, José Gavilondo Peón, ha sido transformadora para el espacio sonoro cubano. Lo que arrancaría como “pura improvisación” sin “partituras ni composiciones” y como “creación *in situ*, al azar” (Heredia, 2015); se ha convertido en un espacio transdisciplinario que aboga por la obra de arte total y se vale de todo tipo de componentes instrumentales, audiovisuales, corporales, de movimiento, y de elementos que pueden ser tanto pictóricos como circenses y que trascienden los límites de las paredes teatrales (Milián, 2017).

Si bien su bagaje de materiales se ha engrosado desde su creación hasta día de hoy, el espíritu inicial del EIH permanece inalterable. Su concepto continúa siendo el una “orquesta de improvisación y creación colectiva de música experimental contemporánea” (Levis, 2017) “donde el intérprete es el creador y donde muchas músicas y otras artes interactúan creando discursos artísticos muy contemporáneos y singulares”(García, 2019).

En los años previos a la pandemia nos encontrábamos realizando una investigación acerca del uso de las técnicas extendidas para clarinete en Cuba. Nuestro propósito era posibilitar el acceso a un determinado número de material instrumental a un grupo de clarinetistas cubanos enmarcados en el entorno de la exploración tímbrica que se venía desarrollando en el contexto del Ensamble Interactivo de la Habana.

El proyecto consistía en una inyección de material teórico a varios clarinetistas del espacio de la música de conciertos en Cuba, seguido de una intervención *in situ* que nos posibilitase observar y registrar los problemas a los que se enfrentaban dichos instrumentistas a la hora de llevar a cabo el estudio de las técnicas extendidas. Sin embargo, la restricción de movilidad como consecuencia de los esfuerzos para detener el avance de la COVID-19, imposibilitó dicha intervención.

En este contexto surgió la idea de llevar a cabo una obra cuya interpretación se viese beneficiada por el espacio de la virtualidad. A través del estudio de las técnicas extendidas para clarinete encontramos los materiales necesarios para desarrollar una propuesta que se valiese del trabajo individual para lograr un proyecto de montaje grupal.

Dicho material fue catalogado de acuerdo a los mecanismos de producción de las técnicas extendidas, descritas en los tratados musicales:

El clarinete y sus posibilidades, de Jesús Villa Rojo; *Instrumentación y Orquestación Clásica y Contemporánea. Volumen I. Viento Madera, Viento Metal y Voz*, de Agustín Charles, y las voces anglosajonas *The Bass Clarinet*, de Harry Sparnaay, *New Techniques for the Bass Clarinet* de Henry Bok y *New Directios for Clarinet*, de Phillip Rehefeld.

Nuestra catalogación se estructura en distintos tipos de técnicas, y la posibilidad de combinarlas entre sí: los sonidos multifónicos, los sonidos artificiales, los sonidos microtonales y que afectan afinación y/o color, las técnicas de dinámica espacial, las técnicas de articulación, los sonidos eólicos y los sonidos percusivos.

La obra *Cinco Estudios Contemporáneos para Clarinete Soprano en Sib* parte de los resultados de catalogación de dichas técnicas extendidas, realizada por la autora como parte de su investigación doctoral. Este material fue facilitado al compositor Santiago Barbosa Cañón, de origen colombiano, radicado en Cuba y con una estrecha relación de colaboración musical en el entorno del Ensamble Interactivo de la Habana.

A partir de ahí, la dinámica de trabajo discurrió sobre las bases de la retroalimentación. Gracias a la utilización de espacios de reunión virtual, envío de bocetos, vídeos explicativos sobre la ejecución de algunas técnicas e información teórica no contemplada con anterioridad, pudimos generar un mecanismo de ensayo y prueba de materiales utilizados en todas las etapas de la composición.

La metodología seguida para la composición de esta obra fueron la creación interdisciplinar y la investigación-creación. En nuestro caso hemos seguido el enfoque de Andrés Samper Arbeláez, director del Departamento de Música de la Universidad Javeriana: “la manera

de producir conocimiento en música es diferente, está mediada por la intuición y la exploración. No parte, necesariamente, de un problema sino de un afecto, una emoción, una intuición, una idea o un concepto” (Moreno, 2012).

De esta manera, la investigación-creación artística convierte a la apropiación de nuevo material dentro de la escena y a la reinterpretación de recursos tales como intérpretes, instrumentos o escenografía, en abanderados de la conceptualización del arte.

La actualidad del discurso artístico, tal como apunta (Chávez, 2006), es la integración de los saberes que competen a las diferentes expresiones culturales, a través de la “expansión, manipulación y ruptura (pero no desaparición)” de sus códigos. El concepto de la interdisciplina como parte del accionar artístico cotidiano nos permite reorganizar las estructuras, generar nuevos conocimientos y prácticas, así como difundir y preservar valores culturales.

En el caso del proyecto que describimos en el presente artículo, la interdisciplina artística está planteada a través de las posibilidades que brinda el uso de las técnicas extendidas en el clarinete soprano en si bemol para el diseño y ejecución de un relato musical. Para ello, se toma como punto de partida la evocación de una sala de posproducción Foley y la generación de múltiples efectos de aire, tierra y agua a través de técnicas de emisión, percusión y articulación que son posibles para el instrumento.

El proceso de composición se llevó a cabo durante un total de cuatro meses. En ellos se abordaron tanto cuestiones organológicas y posibilidades del instrumento como ideas conceptuales centrales a la creación. Se definió la estructura de la obra en cuanto a intereses estéticos y a

su vez basada en la organización de las técnicas extendidas por movimientos. Se decidió que era igualmente importante la dramatización del espacio, por lo cual cada movimiento está basado en una aproximación diferente a éste.

El primer movimiento es un mapa horizontal de cuatro puntos cardinales, en el cual cada instrumentista tiene un posicionamiento determinado con respecto a una partitura común, leyendo los fragmentos que están orientados de frente a él/ella. La duración y cantidad de repeticiones de esos fragmentos obedecen a la jerarquía del rol del instrumentista principal, dicho rol es rotativo entre los cuatro instrumentistas. La plena consciencia entre cada instrumentista y el formato es indispensable para su interpretación. Si bien es un movimiento que ofrece mucha organicidad en su interpretación síncrona, el montaje asíncrono permite un mayor perfeccionamiento y pulido de la sincronización entre los componentes del conjunto.

En el caso del segundo movimiento existe una relación mucho más introspectiva entre cada uno de los miembros del formato y su función en la pieza. Se trata de un canto solista para efecto flauta acompañado por un relato instrumental que será ejecutado utilizando el concepto de Sala Foley. Dicho relato está pensado para ser ejecutado mediante efectos imitativos a patrones sonoros de la naturaleza: el aire, la lluvia, la tormenta, la calma, el movimiento de las olas del mar y la noche. Los materiales dispuestos para este movimiento son los efectos sonoros que puedan generarse a partir de sonidos de aire producidos en diferentes partes del instrumento, así como sonidos de llaves y percusión sobre el cuerpo de madera.

Las variantes de representación sincrónica y virtual requieren diferentes preparaciones logísticas. Para una representación en vivo cada instrumentista de los que desarrolla el acompañamiento debe contar con al menos dos cuerpos completos de clarinete sobre una mesa; de lo contrario las interrupciones para montaje y desmontaje de las partes del instrumento serían demasiado largas. Además, se requiere de una coordinación coreográfica entre los miembros del conjunto para lograr que no se vea afectado el relato. Si por el contrario la pieza se interpreta de manera virtual, los cortes de edición permiten ejecutarlo todo con un solo cuerpo de instrumento, sin ningún tipo de interrupciones para arme y desarme y garantizando total integridad al relato.

Aunque las posibilidades dramáticas de la representación no sincrónica son mucho menores, muchas de las técnicas ecólicas utilizadas como material sonoro no tienen una altura de sonido muy definida, o esta altura es de muy baja audibilidad. Las condiciones de representación de la obra y el propio resultado sonoro de estas técnicas están directamente relacionadas: si no hay público *in situ*, las interferencias sonoras son menores; además, si el equipamiento técnico para grabar y editar con el que se cuenta es de calidad, es muy probable que el resultado sonoro se enriquezca.

El tercer movimiento de la obra está basado en la capacidad del clarinete para producir sonidos multifónicos. En este caso, se ha pensado en el conjunto instrumental como un solo instrumento de amplio registro sonoro. El resultado sonoro esperado es el de un órgano, capaz de superponer múltiples sonidos y semejante en sus principios acústicos al funcionamiento del clarinete, ya que ambos se conforman de tubos cerrados.

En este caso, la representación sincrónica ofrece determinadas ventajas de equilibrio sonoro, y empaste, además de propiciar un efecto dramático de mayor complejidad. Por otro lado, si consideramos este movimiento como espectralista, el efecto generado por la combinación entre los sonidos parciales de los distintos instrumentos se ve muy favorecida en la representación en vivo. La relación de este movimiento con el espectralismo⁴ no se encuentra en los cálculos matemáticos para la descomposición del sonido, sino en la resultante acústica de éste.

Sin embargo, en cuanto a audibilidad de todas las alturas de sonido que intervienen en los multifónicos y sincronización de los intérpretes en cuanto a entrada y duración del sonido, la variante virtual presenta mayores ventajas.

En el caso del cuarto movimiento la relación entre el instrumentista y el espacio es uno de los principales aspectos a tener en cuenta. En este caso la partitura es el escenario. Cada uno de los instrumentistas hace uso de un segmento y sigue determinadas indicaciones a medida que se mueve sobre él. El resultado sonoro del conjunto es aleatorio pues cada instrumentista se mueve y reacciona de manera no meditada, y a su vez, influye en el movimiento y la reacción de los demás. La variante virtual reduce mucho el carácter aleatorista, a la vez que la acción-reacción entre los miembros del ensamble. Sin embargo, si cada instrumentista utiliza un espacio individual para la grabación de la pieza, se genera una posibilidad que no permite la variante sincrónica: dos, o más músicos

4. “En la década de 1970, un grupo de compositores que fueron conocidos como espectralistas comenzaron a integrar modelos matemáticos de timbre con principios de psicoacústica para crear masas de sonido (...) surgió en parte como un rechazo del *Serialismo Integral* y las diversas técnicas que se habían desarrollado para controlar los parámetros musicales individuales” (como se citó en Sánchez Giraldo, 2020)

pueden estar a la vez en exactamente el mismo punto del escenario. Es posible entonces generar un resultado sonoro que no se contempla en la representación en vivo.

Por último, el quinto movimiento guarda cierta correspondencia con el tercero en cuanto a la relación entre los miembros del conjunto y la partitura. Es una pieza dedicada a los *glissandi*, *portamenti* y trinos, donde el interés principal reside en la sincronía del conjunto que se divide en dos dúos cuyas integraciones son intercambiables entre los miembros del formato. Tal como en el tercer movimiento, la representación sincrónica ofrece mayor equilibrio sonoro y empaste. La fortaleza de la representación virtual está en la posibilidad de lograr un resultado de sincronía trabajado individualmente, mediante la grabación de pista sobre pista.

En sentido general, la investigación-creación brinda la posibilidad de encontrar nuevos paradigmas de composición y representación. Si bien el impedimento de movilidad internacional provocado por la crisis sanitaria de la COVID-19 imposibilitó la consecución de un proyecto de intervención directa sobre el gremio de clarinetistas cubanos, la “nueva normalidad” virtual nos ha influido a desarrollar un nuevo modelo que nos permita adaptarnos a diversas circunstancias.

Consideramos que la situación del escenario de conciertos cubano se encuentra en un punto de inflexión que puede ser muy positivo para el desarrollo de los proyectos interdisciplinarios y creativos a partir de la investigación. Por un lado, el Ensamble Interactivo de la Habana (EIH) se encuentra desarrollando una importante labor como grupo de experimentación sonora. Por otro, la intervención de internet y el mundo

virtual van a posibilitar un acceso a la información mucho mayor, así como unas nuevas plataformas creativas y de difusión.

Es por ello que creemos que llevar a cabo este proyecto contribuye al cauce de esta ola de progreso. Tanto facilitar material teórico sobre las técnicas extendidas para clarinete, como llevarlo a la práctica dentro de un proyecto de este tipo, favorece el crecimiento del interés y desarrollo de la música contemporánea de conciertos dentro del territorio cubano.

Referencias

Alonso Falcón, R. (2019, February 13). Informe Global Digital 2019: Cuba entre los países que más crecen en usuarios de internet y redes sociales. *Cubadebate*. <http://www.cubadebate.cu/especiales/2019/02/13/informe-global-digital-2019-cuba-entre-los-paises-que-mas-crecen-en-usuarios-de-internet-y-redes-sociales/>

Chávez Mayol, H. (2006). Discurso Visual—Una aproximación metodológica interdisciplinaria en la educación artística. *Discurso Visual*, 7. <http://discursovisual.net/dvweb07/aportes/apochaves.htm>

García Olivera, N. (2020, May 26). Viva la Vida—Sociedad de Camara. *Latin Biz Today*. <https://www.latinbusinesstoday.com/viva-la-vida-sociedad-de-camara/>

García Porto, M. D. (2019). Conozca de un performance interdisciplinario del Ensemble Interactivo de La Habana. - CMBQ Radio Enciclopedia. *Radio Enciclopedia*. <https://www.radioenciclopedia.cu/noticias/conozca-performance-interdisciplinario-ensemble-interactivo-habana-20190405/>

Heredia, N. (2015, February 13). Sueños para componer. *Portal del Arte Joven Cubano*. <http://www.ahs.cu/suenos-para-componer/>

- Hernández, M. (2020, March 21). Coronavirus: Música cubana para quedarse en casa. *OnCubaNews*. <https://oncubanews.com/cultura/musica/coronavirus-musica-cubana-para-quedarse-en-casa/>
- Juste, M. (2020, March 17). Internet y las operadoras alcanzan cifras récord de tráfico por el coronavirus, ¿aguantará la red? *Expansión.com*. <https://www.expansion.com/economia-digital/companias/2020/03/17/5e70d4e0e5fdeadf0d8b4589.html>
- Levis, A. (2017). Ana [Score]. *Boletín Música* #45. <http://www.casadelasamericas.org/publicaciones/boletinmusica/45/Bolet%C3%ADn%20M%C3%BAsica%2045%20partitura.pdf>
- Milián Duany, J. (2017, November 2). *La Habana: “Ciudad pentagrama”*. Sitio oficial del Ministerio de Cultura. <http://www.ministeriodecultura.gob.cu/es/actualidad/noticias/la-habana-ciudad-pentagrama>
- Morejón Ortega, Y. (2020, December 16). Cierra el 2020 en Cuba con más de 183 000 hogares conectados a la red de redes. *Cubadebate*. <http://www.cubadebate.cu/noticias/2020/12/16/cierra-el-2020-en-cuba-con-mas-de-183-000-hogares-conectados-a-la-red-de-redes/>
- Moreno Vargas, C. A. (2012, December 6). El arte de la investigación-creación. *Revista Pesquisa Javeriana*. <https://www.javeriana.edu.co/pesquisa/el-arte-de-la-investigacion-creacion/>
- PA’TU CASA*. (2020). TUNTURUNTU. Retrieved September 29, 2021, from <https://tunturuntu.org/pa-tu-casa>

- Quiñones, A. (2020, July 13). Entérate de la historia definitiva de “Pastorita tiene guararey”. *Nota Clave de Alfonso Quiñones*. <https://notaclave.com/enterate-de-la-historia-definitiva-de-pastorita-tiene-guararey/>
- Ruiz, J. H. (2010). La creación de identidades culturales a través del sonido. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 34, 91–98.
- Sánchez Giraldo, S. (2020). *Creación de una obra sonora: Simbiosis entre músicas tradicionales colombianas y técnicas de composición de “Avant-Garde” europea de la segunda posguerra* [Tesis de Maestría, Universidad de Antioquia]. http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/17394/1/SanchezSebastian_2020_SimbiosisComposicionMusical.pdf
- Sociedad de Cámara. (2020a, May 10). *Viva la vida. Sociedad de Cámara. Coldplay. Arreglo Alejandro Saúl Martínez* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AukHdYtoxDA>
- Sociedad de Cámara. (2020b, May 10). *Faltan menos de 24 horas para el estreno del video “Viva la Vida” de COLDPLAY* [Publicación de Estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/sociedaddecamara/videos/651033492112772>

Índice Remissivo

Símbolos

360 graus 289, 290, 294, 298, 299, 300, 302, 303, 304, 305, 306, 307

A

ambiente digital 57, 58, 60, 146, 254, 260, 325, 391, 398, 399

ambientes virtuais 165, 311, 314, 316, 317, 323, 328, 329, 331, 332, 333, 400, 402

Ambientes Virtuais 316

arte 8, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 55, 56, 57, 58, 60, 65, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 87, 89, 91, 93, 94, 96, 97, 99, 100, 108, 112, 114, 140, 142, 144, 147, 148, 151, 159, 160, 161, 162, 163, 180, 200, 202, 206, 237, 241, 242, 250, 251, 252, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 275, 284, 291, 292, 293, 294, 298, 307, 312, 315, 316, 322, 327, 353, 354, 358, 360, 368, 375, 379, 380, 382, 383, 386, 419, 420, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435

Arte 2, 4, 10, 16, 21, 31, 34, 35, 36, 38, 39, 46, 56, 76, 88, 89, 90, 137, 164, 235, 236, 261, 262, 263, 269, 270, 333, 334, 337, 342, 345, 351, 352, 353, 354, 356, 371, 387, 388

artes 30, 31, 57, 58, 76, 77, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 92, 118, 139, 144, 163, 200, 210, 259, 262, 270, 316, 320, 321, 379, 402, 424, 427, 434, 435

Artes 29, 39, 67, 83, 85, 86, 87, 89, 137, 158, 161, 162, 212, 254, 284, 311, 317, 320, 323, 335, 352, 389, 419

artístico 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 32, 33, 35, 36, 44, 83, 92, 93, 94, 97, 98, 110, 138, 148, 151, 161, 174, 248, 251, 254, 260, 262, 268, 269, 312, 323, 346, 428

Artístico 16

artísticos 20, 29, 31, 34, 35, 51, 56, 60, 67, 83, 94, 328

Artísticos 39, 65

audiovisual 45, 80, 115, 137, 138, 146, 147, 162, 202, 203, 209, 257, 258, 292, 386, 387, 409, 415

Audiovisual 236, 386, 387, 389, 407

C

cinema 45, 59, 65, 89, 118, 119, 120, 121, 122, 126, 127, 128, 131, 132, 135, 147, 151, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 207, 211, 213, 214, 215, 217, 219, 220, 224, 227, 234, 237, 239, 258, 259, 271, 274, 275, 284, 285, 294, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 386, 387, 388, 390, 420

Cinema 117, 130, 135, 196, 199, 212, 234, 235, 236, 258, 269, 274, 284, 286, 373, 386, 387, 388, 389, 390

cinema-luz 374, 377, 378, 384, 388

cinematográfico 124, 217, 219, 372, 374, 379, 386

Cinematográfico 117, 235

cocriação 289, 306

Cocriação 288

comunicação 41, 50, 53, 55, 60, 75, 137, 138, 148, 150, 162, 206, 253, 289, 290, 291, 292, 294, 295, 302, 304, 305, 306, 307, 308, 310, 322, 341, 345, 346, 358, 363,

368, 398, 399, 410, 412, 421, 422, 423,
424, 426, 428, 429, 431, 433

Comunicação 39, 56, 59, 74, 75, 113, 137,
167, 212, 236, 271, 288, 291, 307, 308,
323, 335, 352, 413, 414, 418, 419, 434

comunicación 20, 21, 22, 23, 24, 32, 34,
38, 95, 98, 101, 104, 106, 111, 114,
115, 310

Comunicación 91

Covid-19 8, 57, 61, 62, 75, 254, 336, 343, 392

COVID-19 7, 39, 40, 44, 48, 49, 51, 52,
55, 56, 60, 61, 62, 73, 338, 349, 392,
414, 416

cristã 79, 170, 174, 177, 178, 179, 182, 183,
188, 189, 190, 193, 194, 195

Cristã 167, 183, 189, 194, 195, 196, 197

cristão 194

cristianismo 183

Cristianismo 167

curadoria 312, 313, 314, 315, 316, 327,
333, 334

Curadoria 311, 313, 314, 333, 334

D

Digitais 311, 335

digital 57, 58, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 107,
111, 114, 115, 116, 138, 146, 148, 149,
153, 159, 161, 162, 163, 207, 215, 237,
241, 245, 248, 251, 253, 254, 260, 285,
289, 290, 295, 303, 304, 306, 308, 310,
314, 321, 323, 325, 334, 378, 379, 383,
384, 391, 398, 399, 409, 413

digitais 8, 29, 91, 92, 104, 107, 109, 116

Digitais 101

E

educação 7, 8, 76, 77, 80, 81, 82, 84, 85,
86, 88, 89, 148, 183, 283, 381, 382,
387, 389, 434

Educação 8, 82, 85, 87, 252, 389, 391, 435

educación 7, 31

Educación 26

Era uma Vez em Hollywood 212, 216, 233

estética 19, 31, 32, 41, 44, 49, 70, 79, 80,
96, 99, 100, 114, 137, 138, 142, 143,
145, 146, 151, 152, 158, 159, 162, 164,
173, 174, 189, 236, 237, 240, 241, 243,
250, 252, 256, 268, 291, 292, 294, 307,
308, 309, 319, 353, 369, 384, 419, 425,
426, 428, 429, 430, 434, 435

Estética 2, 4, 10, 36, 49, 55, 89, 139, 153,
165, 269, 434

expografia 311, 312, 314, 315

F

filme 45, 65, 78, 119, 120, 121, 122, 123,
124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132,
133, 167, 168, 173, 174, 177, 178, 180,
181, 183, 185, 188, 189, 190, 195, 199,
203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 212,
213, 216, 217, 220, 226, 233, 234, 236,
237, 238, 239, 240, 271, 272, 273, 274,
275, 276, 277, 279, 280, 281, 282,
285, 374, 375, 376, 377, 378, 380, 388

Filme 90, 206, 210, 211, 275

filmes 45, 118, 119, 123, 124, 126, 127, 128,
130, 131, 132, 133, 134, 152, 158, 159,
186, 199, 202, 207, 208, 209, 213,
214, 217, 232, 237, 275, 373, 378,
384, 386, 387

Filmes 237

G

Gênero 130, 135

gêneros 119, 132, 143, 214

H

história da arte 147, 162

História da arte 368

História da Arte 334, 352, 353

I

imagem 41, 81, 83, 88, 143, 145, 146, 147, 155, 168, 184, 191, 227, 228, 237, 241, 247, 258, 259, 261, 262, 285, 290, 294, 303, 304, 306, 308, 315, 320, 336, 337, 360, 361, 362, 368, 370, 371, 373, 375, 376, 377, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 387, 388, 389, 423, 424, 431, 435

Imagem 163, 236, 254, 263, 269, 288, 308, 318, 375, 380, 388

imagens 44, 77, 78, 81, 83, 85, 87, 88, 89, 138, 140, 146, 147, 151, 161, 170, 207, 215, 217, 227, 240, 241, 243, 245, 248, 255, 258, 259, 263, 264, 266, 267, 268, 277, 285, 289, 294, 299, 300, 301, 303, 304, 305, 306, 307, 315, 328, 347, 352, 353, 354, 355, 356, 358, 359, 360, 361, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 371, 375, 376, 378, 379, 380, 383, 384, 385, 386, 427, 431

Imagens 146, 284, 289, 302, 308, 327, 352, 353, 385

inclusão 289, 295, 300, 306, 383

Inclusão 288, 299

indie 91, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 105, 109, 110, 111, 112, 113, 114

Indie 93, 97, 113, 114, 275

interativa 236, 242, 244, 250, 316, 326, 399, 419, 420, 424, 425, 431

interativo 148, 244, 302, 325, 421, 423, 424, 430, 435

L

live 58, 85, 86, 87

Live 71, 76

M

media 31, 245, 252, 367, 414

Media 59, 73, 114, 253, 288, 294, 310, 311, 335

mediático 103, 104

mediáticos 22

medios 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 37, 38, 95, 98, 100, 101, 102, 104, 106, 107, 108, 114, 115

mídia 39, 45, 47, 51, 52, 60, 113, 125, 135, 138, 164, 195, 217, 242, 245, 257, 267, 270, 289, 293, 294, 384, 392, 403, 409

Mídia 39, 46, 137, 212, 254, 323, 391, 419

mídias 149, 150, 162, 195, 245, 257, 260, 263, 268, 288, 290, 323, 344, 347, 383, 384, 394, 405, 412

Mídias 312, 315, 322, 324

mediático 168, 245, 255, 290, 293, 315, 333, 337, 343

mediáticos 51, 291, 305, 335, 350, 398

Midiáticos 343

música 49, 62, 66, 67, 69, 70, 77, 82, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 103, 105, 106, 107, 109, 111, 112, 113, 114, 115, 159, 202, 210, 264, 265, 282, 358, 386, 391, 395, 396, 398, 401, 402, 404, 410, 412, 413, 416, 418

Música 29, 85, 103, 393, 414, 415, 416

P

pandemia 7, 8, 39, 40, 43, 44, 46, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 60, 61, 63, 72, 74, 75, 199, 206, 207, 254, 255, 257, 314, 336, 338, 343, 344, 346, 347, 349, 391, 392, 394, 395, 396, 397, 398, 405, 406, 408, 412, 413, 414, 417

Pandemia 39, 49, 345, 403, 414

pandêmico 311, 337, 410, 413

Pandêmico 56

Paz Encina 198, 199, 201, 202, 203, 204, 206, 207, 208, 210

plataformas digitais 206, 210, 289

plataformas digitales 91, 92, 109, 116

Plataformas Digitales 101

pós-pandemia 8, 255, 413

R

Riccardo Uncut 254, 257, 263, 266, 268, 270

S

Sete anos em maio 275, 283

Sete Anos em Maio 271, 276, 277, 279,
281, 286

Sociologia 198

sociología 21, 22, 112

Sociología 16

Soma Rock 391, 396, 397, 398, 402, 403,
404, 405, 406, 407, 408, 411, 412, 413,
414, 417, 418

Starry Sky 236, 237, 241, 242, 243, 244,
247, 248, 250, 251

subgênero 118, 119, 135

subgêneros 119

Superman 167, 169, 170, 171, 173, 176,
177, 178, 180, 183, 184, 185, 186, 187,
188, 189, 190, 191, 194, 195, 196, 197

T

Tarantino 212, 213, 216, 218, 219, 220, 221,
222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229,
230, 231, 232, 233, 234, 235

tecnologia 8, 56, 58, 59, 60, 65, 79, 120, 148,
160, 161, 214, 241, 242, 244, 249, 250,
253, 262, 267, 295, 300, 303, 305, 307,
309, 314, 315, 321, 324, 327, 336, 344,
345, 346, 347, 349, 383, 391, 394, 418,
421, 422, 423, 424, 432, 433

Tecnologia 137, 254, 263, 269, 311, 335, 351,
391, 397, 403, 409, 410, 419

tecnología 94, 101, 102, 108, 111, 434

Tecnología 103

tecnologias 8, 60, 66, 127, 163, 241, 242,
251, 252, 257, 291, 300, 306, 311, 313,

322, 327, 344, 383, 394, 397, 400, 401,
402, 410, 412, 419, 420, 427, 431, 433

Tecnologias 253, 434

tecnologías 28, 94, 101, 102, 103, 105, 106,
108, 111

telemática 56, 57, 58, 60, 61, 66, 67, 68,
70, 72, 73, 75

Telemática 56

Túnel do Tempo 2.0 86, 87

U

Universidad 3

universidade 7

Universidade 3, 39, 56, 62, 66, 67, 76, 85,
117, 135, 158, 167, 197, 236, 252, 253,
271, 284, 288, 289, 290, 299, 302, 311,
333, 334, 335, 351, 370, 371, 387, 388,
390, 414, 416, 419

universidades 301, 322, 383

V

videoarte 264, 267, 268, 424

Videoarte 263

W

webséries 137, 138, 149, 150, 153

Webséries 146, 151, 165



50 AÑOS
UTPL