



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Educação - FE
Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE

**SOLVÊNCIA, METÁFORA E TRANSIÇÃO EM TESSITURAS
POÉTICAS: INVENTIVIDADES DE UM ESPÍRITO APRENDIZ**

AUDREY RAMOS QUAST

Brasília - DF

2007

AUDREY RAMOS QUAST

**SOLVÊNCIA, METÁFORA E TRANSIÇÃO EM TESSITURAS
POÉTICAS: INVENTIVIDADES DE UM ESPÍRITO APRENDIZ**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade de Brasília – Unb, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Educação, na Área de Concentração: Educação, Artes e Linguagens, sob orientação do Prof. Dr. Lucio França Teles.

Brasília - DF

2007

FOLHA DE APROVAÇÃO

Banca Examinadora

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado em Educação, Área de Concentração: Educação, Artes e Linguagens, elaborada e defendida por Audrey Ramos Quast e aprovada pela Banca Examinadora abaixo indicada e assinada, na data de 04 de dezembro de 2007.

Prof. Dr. Lucio França Teles - Presidente.

Profª Dra. Laura Maria Coutinho - Membro.

Profª Dra Terezinha Maria Losada Moreira – Membro Externo.

Prof. Dr. Paulo Sérgio de Andrade Bareicha – Membro Suplente.

AGRADECIMENTOS

Alma encharcada, sentimento profundo,
Coração penhorado, gratidão sincera,
Para todos, sem distinção:

Senhor Deus, Criador Supremo;
Queridos pais, amor integral;
Filhos amados, existência indizível;
Ciência & Arte, saberes indivisíveis;
Conceituada Unb, referência venerada;
Douto orientador, conhecimento doado;
Distintos professores, educadores competentes;
Banca examinadora; presença marcante;
Coordenador Pós-graduação, suporte acolhedor;
Servidores Pós-graduação, trabalho valioso;
Funcionários Universitários, reconhecido labor;
Ilustres teóricos, erudição compartilhada;
Colegas Mestrandos, convivência profícua;
GPLAC Laboratório, diálogos estimulantes;
Atores pesquisados, participação visceral;
Artistas visitados, criações inspiradoras;
Estimado mineiro, apoio indescritível;
Doces amigos, pessoas insubstituíveis,
Amigo valeparaibano, honrada companhia;
Prezados parentes, ligação indelével;
Prestimosa secretária, atenção indispensável;
Educandos próximos, convívio carinhoso;
Capital borboleta, oportunidades ofertadas;
Instituições educacionais, manutenção propulsora;
Professores leigos, ensinamentos vividos;
Diversificados desafios, degraus alcançados;
Não mencionados, estresse momentâneo.

Pessoas caras, fundamentais contribuições,
Difícil nominar, residem dentro.

“Não é possível estar dentro da civilização e fora da Arte.” Rui Barbosa.

RESUMO

Atribui como título deste trabalho *Solvência, Metáfora e Transição em Tessituras Poéticas: Inventividades de um Espírito Aprendiz*, por englobar idéias discorridas acerca da Arte na contemporaneidade, a qual aponta para contribuições da interatividade, o surgimento de um novo espectador, a presença de tecnologias de várias ordens, novas formas de criação e fruição, dentre outros, bem como, por evidenciar algumas interconexões que estabeleci entre: linguagens e manifestações artísticas; recursos, interfaces que exercem a intermediação dessas manifestações; a existência de figuras de linguagem nas Artes Plásticas; a Metáfora que permeia a Arte de Transição, na virtualização do solvente físico para o solvente virtual; diversas transições que passam Arte, seres humanos e tecnologias; as relações de imagens prontas, interatividade e acessibilidade à Arte; espectador-ator nas produções atuais e questões de autoria nesse cenário; contribuições desse universo artístico e de tecnologias computacionais para a Educação; dentre outros assuntos relacionados. A Solvência foi apresentada com uma nova figura de linguagem, por ser um recurso expressivo e seria reconhecida, quando fosse percebido que uma imagem passou por algum processo de solubilização, a fim de conceder-lhe novo sentido e expressão, formar uma nova. Demonstro e caracterizo a Poética da Solvência e outras criações artísticas que permitem uma visualização desse contexto contemporâneo.

Palavras-chave: Solvência. Metáfora. Transição. Imagem. Poética. Figuras de linguagem.

ABSTRACT

I assigned to this work the title *Solvency, Metaphor and Transition into Poetic Weaves: Inventivities by an Apprentice Spirit*, because it includes my ideas about Art on contemporaneous age, that indicated about many contributions from interactivity, the emergence of a new spectator, the varied technologies, new forms of creation and fruition, etc. I evidence some intercommunions that I established among: languages and artistic manifestations; resources, interfaces of those manifestations; the presence of figures of language on the Plastic Art; the metaphor between the Transitional Art, on virtualization of the physical solvent to the virtual solvent; several transitions that happen with Art, human being and technologies; the relations of made images, interactivity and accessibility, spectator-actor on the nowadays productions, questions about authorship; contributions of this artistic universe and computational technologies for Education; and so on. The solvency was presented like a new figure of language, because it is an expressive resource and it should be recognized, when we realized that an image was dissolved, transformed, to the purpose to give it a new sense and expression. I demonstrate and I feature the Poetic from Solvency and other artistic creations that they allow a visualization of this contemporary context.

Key words: Solvency. Metaphor. Transition. Image. Poetic. Figures of language.

LISTA DE IMAGENS

1	Quadro de Vincent Van Gogh ..	45
2	A Justiça.....	71
3	O Paradoxo do Santo ..	73
4	Estátua do Touro.....	74
5	Escultura da Lota ..	75
6	Abaporu ..	76
7	Tomie Ohtake (azul) ..	78
8	Tomie Ohtake (vermelho).....	78
9	Composição VIII - Kandinsky ..	80
10	Composição VII - Kandinsky ..	81
11	<i>Dioxazine Purple</i> ..	82
12	Impressão, nascer do sol ..	83
13	Atores em criação ..	89
14	Ator em criação.....	89
15	Detalhe do processo de criação ..	89
16	Detalhe do processo de criação ..	90
17	Imagem em fase final ..	90
18	Imagem soturna ..	91
19	Casamento ..	92
20	Criação no Laboratório de Informática.....	94
21	Detalhe da criação no Laboratório de Informática ..	94
22	Criação presencial a partir de vários <i>closes</i> ..	95
23	Criação virtual - Violência ..	95
24	Imagem de Aloisio Lima 1 ..	96
25	Imagem de Aloisio Lima 2 ..	96
26	Mulher ..	97
27	A TV ligou só ..	99
28	Des(re)conhecer.....	99
29	Maçãs ..	100
30	Borboleta, mata e olho.....	101
31	Imagem resultante (Surreal)..	101
32	Lua.....	102
33	Meteoro.....	103

34 Intertextualidade Visual - Francis Bacon e Diego Velásquez ..	105
35 As Meninas - Velásquez ..	106
36 As Meninas - Picasso ..	106
37 O Fumo ..	107
38 Releitura Portinari ..	108
39 Mosaico.....	108
40 Eleições.....	109
41 Revistas.....	136
42 Paisagem.....	136
43 Olho / lupa ..	137
44 Olhar ..	137
45 História.....	137
46 Imagem fase final.....	138
47 Processo de criação.....	138
48 Processo de colagem.....	138
49 Transformação da imagem ..	139
50 Imaginação ..	139
51 Cores se dissolvendo ..	140
52 Processo de solvência..	140
53 Solvência ..	141
54 Obra pronta ..	141
55 Intertextualidade visual.....	142
56 Linguagens Artísticas ..	143
57 Transformação.....	144
58 Sinestesia ..	144
59 Hipérbole ..	145
60 Antítese ..	145
61 Ciberarte.....	146
62 Transformação - Morph.....	146
63 Transições.....	147 - 150
64 Composições física e virtual ..	151
65 Ciclo.....	152
66 Recomeço ..	152
67 Caminho.....	153

SUMÁRIO

FOLHA DE ROSTO..	02
FOLHA DE APROVAÇÃO	03
AGRADECIMENTOS..	04
EPÍGRAFE	05
RESUMO.....	06
ABSTRACT..	07
LISTA DE IMAGENS.....	08
SUMÁRIO	10
1 APRESENTAÇÃO.....	11
2 INTRODUÇÃO	14
3 ARTE, TECNOLOGIA COMPUTACIONAL E NOVO ESPECTADOR.....	20
3.1 Ciberarte e Ciberespaço.....	33
3.2 Linguagens Artísticas	37
3.2.1 Interfaces	41
3.2.1.1 Solventes Físicos e Virtuais.....	45
4 SABERES POÉTICOS.....	50
4.1 Figuras Transgressivas	51
4.1.1 Figuras de Som ou Harmonia	55
4.1.2 Figuras de Construção ou Sintaxe	56
4.1.3 Figuras de Pensamento	59
4.1.4 Figuras de Palavras (ou Tropos).....	61
4.1.5 Figuras e Imagens.....	68
4.2 A Poética da Solvência.....	84
4.2.1 Intertextualidade Visual.....	104
4.2.2 Interatividade no Processo do Solvente Virtual	110
4.3 Metáfora	113
4.4 A Arte de Transição ou Transiarte	116
4.5 Encadeamentos da Autoria	120
5 ARTE E EDUCAÇÃO..	126
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	133
6.1 Considerações Visuais.....	136
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..	71

APRESENTAÇÃO

“Para ver muito, há que aprender a perder-se de vista...” Nietzsche.

Ao longo do processo de construção deste, pensei por muitos momentos, qual título sintetizaria apropriadamente as idéias expostas. Também recebi várias sugestões de designações relacionadas às pesquisas feitas e por algumas vezes, fiz a substituição da denominação. Percebi assim, no curso do trabalho, que a tarefa de nominar uma Dissertação não é simples, pois encontrar uma pílula dissertativa, um período que transmita as proposições e considerações de muitas páginas e que represente um todo que se pretende defender, configura-se um grande labor. No entanto, creio que essa dificuldade seja própria de alguém que busca o sentir, o aprender e o desenvolver.

Sendo assim, após algumas reflexões, atribui como título deste trabalho: *Solvência, Metáfora e Transição em Tessituras Poéticas: Inventividades de um Espírito Aprendiz*, por considerar que este engloba as idéias colocadas e expressa minha intenção, a de transitar pelas linguagens artísticas e tecnologias computacionais, estabelecendo algumas interconexões e demonstrando criações.

A pesquisa teve como ponto de partida, uma técnica artística que tive contato no ano de 1996, quando realizava estudos e práticas em Artes. Na oportunidade, empreguei suportes diversos, fora do circuito padrão (tinta, pastel, aquarela, dentre outros) normalmente utilizado pelas escolas de Artes que passei, como aguarrás e/ou acetona, algodão e revistas várias, para a expressão e criação de obras.

Em minha Dissertação, além de discutir o potencial artístico dessa forma de Arte, pretendo estender esse evento artístico físico ao espaço digital, onde as ferramentas computacionais possibilitam novas ações, fruições e interatividade em vários graus. Neste trabalho, examino o tratamento do solvente físico, como sentimento estético e possibilidades de criação e exploro a metáfora que se encerra nesse contexto no tocante à Arte de Transição ou Transiarte, que é a virtualização do solvente físico para o solvente virtual, que também será discutido e apresentado. A Poética que se tenciono investigar é uma forma de Ciberarte, a qual pode utilizar-se de variados instrumentos tecnológicos, sendo que alguns serão sugeridos e exemplos fornecidos.

Como este trabalho tem o intuito de expor como expresso minha Poética: a aplicação da técnica dos solventes físicos e virtuais e outras implicações da pesquisa, é que esclareço que, de muitas imagens componho minha Arte, e a elas atribuo novos

sentidos, valores. Recrio visões à luz de minha percepção. Com fragmentos ou conjuntos visuais diversos, sintetizo minha expressão.

Quando minha imaginação cria, projeta, saio à procura de imagens que traduzam a obra já em construção ou eu mesma manifesto as respostas com pinturas, desenhos, os quais podem morar também no Ciberespaço e transformarem-se, por mim novamente ou por outros, num processo infindo, permeado pela interatividade em diferentes níveis. Também é possível que, desavisadamente, as imagens se achem a mim e daí nasça inspiração.

No lapidar de várias imagens, faço releituras – textos e intertextos visuais que se entrelaçam para rumarem ao encontro de novos textos. Não se trata de um criar para desfazer o feito e mostrar um melhor jeito. É apenas, dentre tantas, uma forma de manifestar-se artisticamente, a partir, também, de imagens que me atravessam – é um olhar singular, que foi composto, inclusive, por outros olhares anteriores, que seguiram para juntarem-se a outros elementos e transformarem-se na minha expressão artística.

Dissolvo com vários suportes, físicos ou virtuais, a criação para revelar uma releitura, uma nova elaboração e submeter à fruição e/ou novas releituras (minhas próprias e/ou de outros). O prefixo re- nesse contexto, deixa de significar tão somente um fazer outra vez, para ter o sentido de manifestações que guardam, encerram novos sentimentos, percepções, reflexões, relações... Nas Artes Plásticas é comum encontrar composição de formas, transposição de elementos, justaposição de planos, o que configura uma maneira de expressão.

De modo transitório e por meio de tecnologias computacionais, digitalizo ou virtualizo obras com firme convicção: do direito à Arte; das inúmeras potencialidades da Rede Mundial de Computadores; do caráter transformador e interativo desta época.

Metaforicamente, aproximo físico e virtual, ambicionando demonstrar que nesta era, os mundos e criações de assemelham, o que vem enriquecer ainda mais o universo artístico, além de fazer pensar e sentir quanto aos novos tempos.

Ao defender a poética abordada, apresento-a contendo uma nova figura de linguagem, com possibilidades plásticas de manifestação e a qual julgo relativamente simples, em razão do material e suporte técnico serem acessíveis, embora seja possível o aprimoramento do uso de recursos computacionais e, portanto, com grandes chances de convidar as pessoas a experienciarem esse fazer criativo. Desse modo, externalizo: a crença na democratização da Arte e acessibilidade às imagens em prol da manifestação criativa; os aspectos positivos de se criar com auxílio de tecnologias computacionais; a

difusão de expressões artísticas; e o engajamento ao pensamento de que a expressão artística tem valor formador individual e cultural, sendo fundamental para ser empregada em qualquer âmbito educacional.

Acredito que a investigação deste trabalho foi relevante, pelo tema corroborar com a proeminente discussão quanto à realidade da sociedade atual, uma época permeada pela tecnologia, na qual, a Arte, expressão de sentimentos e percepções do ser humano, não poderia ausentar-se. E, conseqüentemente, dentre as inúmeras possibilidades expressivas ofertadas pela Arte em meios digitais, por explorar a Poética com solventes virtuais, ante a necessidade de caracterizar e demonstrar criações artísticas que permitam visualizar esse contexto contemporâneo, o qual aponta para a presença e contribuições da interatividade, o surgimento de um novo espectador, novas formas de criação e fruição, dentre outros.

INTRODUÇÃO

“A arte não é um espelho para refletir o mundo, mas um martelo para forjá-lo.” Vladimir Maiakovski.

Nos tópicos deste trabalho, procuro mostrar o caminho gradual dos conhecimentos que percorri; externar sentimentos que me envolveram; e registrar a jornada interna de entendimento que segui na construção desta Dissertação. Optei por redigir na primeira pessoa do singular, para evidenciar o tom pessoal de minhas reflexões e subjetividade de algumas proposições. Meu proceder conclama por uma análise flexível, que permita compreender um outro tipo de abordagem, além da tradicional. Afinal, não quis ser contraditória em pensar e defender inventividades, para após, colocar numa forma convencional. Também a opção não era para eximir-me de provas, pois tentei mostrar e exemplificar minhas idéias por meio de um fluxo de argumentos, citações, paráfrases e imagens.

Procurei erguer forças e coração; ser criativa e superar limites, para compreender e aprender um pouco acerca: da Arte na contemporaneidade; de linguagens e manifestações artísticas; de recursos, interfaces que exercem a intermediação dessas manifestações; da presença de figuras de linguagem também nas Artes Plásticas; da Metáfora poética que permeia o cenário abordado; de diversas transições que passam Arte, seres humanos e tecnologias; de contribuições desse universo para a Educação; de questões de autoria nesse contexto; dentre outros assuntos relacionados.

Para apresentar a Poética da Solvência, reconstruí experiências passadas, efetuei práticas e diversas pesquisas. Preferi expor minhas idéias não mostrando exemplos meus, mas de vários atores, para evidenciar a aplicabilidade do que defendo. E a partir desses exemplos, experiências e reflexões, tentar abrir horizontes para descobertas de pressuposições sobre o tema. Também optei por não fazer notas de rodapé, lancei mão de pequenos esclarecimentos colocados entre parênteses, para que a leitura fosse fluida e corrente, mesmo nas explicações mais técnicas.

Para a investigação proposta, ponderei as muitas vezes que enfatizei o cenário contemporâneo vivido e que é preciso olhar a Arte com outros olhos, pois, como área do conhecimento humano, abarca amplo leque de expressões, manifestações e de pesquisas também. Conforme Zamboni (2006, pág. 05) “pesquisa em arte é qualquer pesquisa que se desenvolva no campo das artes.”. A subjetividade e a complexidade inerentes a este campo do conhecimento sugerem análises que ultrapassem o estudo fragmentado e/ou

reducionista dos fenômenos, necessárias à compreensão do todo. As questões artísticas não se apresentam de forma absolutamente claras; além das funções da Arte serem diversas, o universo da Arte requer tratamento intuitivo maior, o que implica em dificuldade de formular conceitos, atender necessidades e solucionar problemas por meio de linguagem lógica. Como diz Zamboni (2006, pág. 52):

O caminho da adequação em arte não é necessariamente o mais curto e mais imediato para se atingir um objetivo, porque o processo de trabalho, principalmente na pesquisa artística, é permeado por inúmeros fatores não racionais e não controlados pelo intelecto do artista, e portanto pode necessitar de caminhos menos diretos para que se dê a maturação necessária das soluções objetivas pelo artista.

Levando em conta esses fatores, o tema do trabalho e que abordagens sistêmicas predominantes em estudos de pós-graduação, por vezes, não satisfazem à apreensão de sentimentos, emoções e opiniões de pessoas diferentes, condição importante para esta pesquisa, bem como, não atenderiam a algumas expectativas mais subjetivas de um trabalho voltado para linguagens artísticas, considere por bem, a escolha da Fenomenologia como postura de análise.

Como no desenvolvimento do trabalho e em meio às idéias propostas, tenho intenção de descrever sentimentos, procurar compreender estados de pessoas envolvidas, captar “razão e emoção” (Santos 1997); ou mais profundamente, “busca a essência dos fenômenos e procura captar como eles são vivenciados pelas pessoas” (Costa, 2001, pág. 40-41), minha escolha foi fortificada.

No entanto, a escolha não foi reforçada apenas pela intenção de captar o outro, pois durante a construção da Dissertação e no exame em bibliografias pertinentes, percebi que alguns elementos variavam, sugeriam outras formas de demonstrar as idéias propostas, o que me levou a refletir sobre a significação dos Métodos de Pesquisa e em certa dificuldade em seguir um padrão mais tradicional, pois, muitas vezes, senti que as leituras, obras “visitadas”, pensamentos e emoções, levavam-me na jornada e não ao contrário. Situação que, obviamente, para um espírito aprendiz, causa inquietação, esta acalmada em parte, com palavras de um dos seguidores da Fenomenologia, Maurice Merleau-Ponty, para o qual, o relativismo do método fenomenológico se expressa na concepção de que o próprio método não se estabelece “a priori”. A Fenomenologia procura ver a experiência enquanto fenômeno a partir de sua própria realidade e não a partir de conceitos. Busca tornar visível e explícita a experiência vivida, a constituição

do mundo-vida. A forma de abordagem faz parte do processo de captação dos significados do real, segundo as diversas possibilidades da experiência humana. Esta, por sua vez, se manifesta através dos sentidos e da experiência. Dessa maneira, pode-se recorrer a uma determinada forma de interpretação de acordo com a especificidade do objeto analisado, ou seja, relativa à natureza daquilo que está sendo captado e sob determinadas circunstâncias (Chauí, 1989).

Na concepção desenvolvida por Merleau-Ponty (2000, pág 104) a visão é o resultado da conjunção de um expectador e de algo visível, uma ligação entre sujeito e objeto; “o olhar envolve, apalpa, esposa as coisas visíveis” e o visível não apenas mostra, mas também oculta. O visível entrelaça em si o vidente, por apresentar-se como abertura e passagem.

Para ele, os objetos não são neutros e não os contemplamos apenas. Cada um deles simboliza certa conduta e provocam reações favoráveis ou desfavoráveis. É por isso que, os gostos de um homem, o seu caráter, a atitude que tomou a respeito do mundo e do ser exterior, se lêem nos objetos com que escolheu rodear-se, nas cores que prefere, nos lugares de passeio que escolhe. O fenômeno liga idéias e coisas num processo único, pois as idéias existem porque são sobre as coisas.

Não obstante as palavras do autor mencionado, dentro da Fenomenologia, existem algumas correntes a partir de seu criador e de seus discípulos, porém, não adentrarei por esse árido terreno de procurar discorrer sobre os teóricos, a fim de evitar repetições desnecessárias na rotina acadêmica e também, pela firme intenção de não sugerir uma identificação metodológica ou verificação de cumprimento de elementos teóricos, como instrumentos, que mesmo sabendo serem de praxe, a meu ver, desviariam do propósito de uma leitura mais fluída e aberta para captar idéias, sentimentos e sentidos que envolvem a Poética, a figura de linguagem apresentada e outros elementos do estudo.

Nesse sentido, Michel Maffesoli (2001, pág. 126) defende que nesse mundo movente, no qual as certezas têm sido questionadas “é importante por em ação um pensamento flexível, intuitivo, alusivo, quando não há dúvida de que é da sedimentação de tudo isso que pode nascer um conhecimento mais profundo, mas próximo da realidade”. Partir da vivência, da consciência para chegar a pressupostos do conhecimento. E se não estiver relacionado às matérias humanas, o conhecimento não tem sentido e constrói-se através de leitura e discussão da realidade, que transcende o ver ingênuo e assume uma postura investigativa e crítica – atitude que procurarei colocar neste trabalho.

Desse modo, a investigação versou sobre: divulgar e caracterizar uma técnica de criação artística, a qual utiliza solventes físicos e virtuais, bem como, apontar diferentes usos desta, a partir de suportes diversos, assinalando-se a experiência criativa a partir dos dois processos; apresentar, a partir do entendimento da Poética tratada, uma nova figura de linguagem; indicar possibilidades interativas de se fazer Arte com solventes variados (físicos e virtuais) e o uso da intertextualidade visual; ressaltar a Poética obtida apenas com o uso de solvente virtual no contexto da Arte de Transição no Ciberespaço; abordar aspectos da subjetividade da criação artística com o emprego de tecnologias computacionais; e postular favoravelmente ao uso dessa Arte na Educação.

Para custodiar este estudo, consultei e apreciei muitos autores e artistas, o que torna difícil listá-los nesta Introdução. No entanto, cito alguns, com menção aos tópicos que destaquei, embora discorram, sobre outros assuntos e ocorra interligação entre a maioria deles, como: Pierre Lévy, Diana Domingues, André Parente, Jorge Fróes, quanto a assuntos do campo virtual e tecnologias computacionais; Priscila Arantes, Suzete Venturelli, Gilberto Prado, no tocante à Ciberarte; Ana Mãe Barbosa, Duarte Junior, com relação à Arte e Educação; Steven Johnson para Interfaces; Walter Benjamin, Vitória Bousso, sobre questões de reprodutibilidade; Lucio Teles, Dino Mocsánji, em relação à Arte de Transição; Marcel Duchamp, Jorge Coli, a respeito de Arte; e mais Roman Jakobson, Suely Rolnik, Alex Nabuco, Silvio Zamboni, dentre outros, não menos importantes.

Dentre as discussões, procuro demonstrar que as figuras de linguagem, que são uma forma de expressar o pensamento ou o sentimento de modo vivo, enérgico, vibrante, capazes de tocar o espectador e escaparem ao uso rotineiro que se faz das palavras e da língua, têm um uso que ultrapassa o âmbito Literário. A interpretação de uma figura de linguagem depende de uma leitura intertextual, que permita identificar num sentido abstrato, um sentido mais profundo. A figura reporta-se a uma história ou a uma situação que trabalha com sentidos duplos e figurados. Walter Benjamin, em *Ursprung des deutschen Trauerspiels* (Origens do Drama Trágico Alemão, 1928), traz a figura para o campo da estética, considerando-a como a revelação de uma verdade oculta e não a representação das coisas tal como são, mas com pretensão de conceder uma versão de como foram ou podem ser.

Nesse contexto, a Solvência é apresentada com uma nova figura de linguagem, por ser um recurso expressivo e seria reconhecida, quando fosse percebido que uma imagem (ou mais) passou por algum processo de solubilização, a fim de conceder-lhe novo

sentido e expressão, formar uma nova. Para chegar a esse entendimento, teço considerações sobre interface e solvente, esclarecendo que o termo é aqui tomado alegoricamente, com sentido conotativo, como sendo o ato ou efeito de dissolver uma imagem; a propriedade de desagregar uma representação visual para originar uma nova.

A Poética da Solvência constrói novos significados, permite outras reflexões e desse modo, desejo que seja lançado um novo olhar sobre esse fazer poético, que emprega várias imagens, solventes físicos e virtuais diversificados, promove a intertextualidade visual, instiga a estesia, dentre outros elementos que a envolvem. Quanto falo da Poética, da técnica, sugestiono a prática, a construção, as manifestações do fazer artístico. Seria como um recado: não entenda apenas, experimente, faça também!

Ao falar do uso de imagens para manifestações artísticas, contribuo com discussões atuais que propõem uma redução de certa disposição passiva: obra exposta e espectador a observar. Na verdade, quero instigar mais, redimensionar as imagens prontas, estimular a criar a partir de imagens apreciadas e que tocaram de algum modo à pessoa, o que compactua com a idéia de um novo espectador que emerge na contemporaneidade. Essas manifestações artísticas rearticulam os papéis de autor - fruidor e evocam debates acerca da natureza deste tipo de experiência, sua poética e a própria Arte. E quando acontecem no Ciberespaço, nos produtos que se articulam em rede e seus processos de mediação, potencializa-se a interatividade e entende-se melhor seu conceito, como uma Arte aberta ao diálogo e à intervenção, que atualiza o poder da rede através de sua capacidade de agenciar enunciados e relacionamentos. Para isso, este trabalho também auxilia na análise de experiências que operam por processos de reprodução, apropriação e reutilização de conteúdo em produtos *online*, sua poética e os relacionamentos provocados por este tipo de trabalho. Os trabalhos dessa maneira desenvolvidos incluem informação científica e tecnológica, mas são atualizados considerando-se impressões poéticas próprias, tornando-se exemplo de que é possível unir dois campos do conhecimento.

Em todo esse processo, especialmente, quando falo em dissolver imagens para criação de outras, da possibilidade de transpor para o Ciberespaço oportunidades de dissolução e criação do mundo não virtual, a Metáfora está presente. Ressalto então, para que se alcance o sentido dessa experiência e achegue-se a compreensão da aproximação existente entre as criações de ordens física e virtual, a Metáfora no contexto da Arte de Transição, na qual duas áreas artísticas são dispostas: na primeira, podem-se exercer atividades artísticas em artes plásticas, visuais, corporais, assim como

em outras áreas e na segunda, as mesmas atividades são exercidas, mas no domínio virtual, incentivando a interatividade artística e a busca pelo novo. Porém, não há que se preocupar com a Arte tradicional, em termos de valorização, perpetuação, pois este tipo de Arte, não é em detrimento de nenhuma espécie de Arte, apenas configura algo, diferente, uma nova forma de expressão.

E como considero a Arte um importante trabalho educativo, porque procura, através das tendências individuais, desenvolver a constituição do gosto, estimular a inteligência, aguçar a sensibilidade e contribuir para a formação das pessoas, é que sugiro o emprego da Poética da Solvência, nos dois campos – físico e virtual, pois é possível o desenvolvimento, com relativa facilidade e prática, de qualidades representativas, capacidade de apreciação, desenvolvimento da observação, até inclusão digital, dentre outras possibilidades de apuro técnicos e expressivos. Um ensino e práticas que coadunam com os tempos atuais, pois é interessante instigar e concorrer para que os indivíduos manifestem-se esteticamente; mover à experimentação e manifestação de novas formas de reflexão, expressão e interpretação da realidade; e desenvolver sentimento e ações de valorização do patrimônio artístico-cultural da humanidade.

As discussões que suscito a respeito de elementos constituintes do universo pictórico, no caso desta pesquisa: representação, interface, imagem, entre outros, é relevante para pesquisas artísticas contemporâneas, as quais verificam, por exemplo, as afinidades e especificidades entre as diferentes linguagens e meios artísticos; as manifestações poéticas contemporâneas; as possibilidades ofertadas pelos novos recursos tecnológicos; e outras. Tais pesquisas podem traduzir algumas das preocupações das linguagens e poéticas atuais, como a memória, o corpo, a apropriação de imagens prontas ou o uso de repertório autoral; a mescla entre técnicas e a busca por outros suportes e materiais, e mesmo a convivência entre a tradição e o experimentalismo, como transposição do físico ao virtual. É em tal universo científico de pesquisa, que também pretendo que seja acolhido este trabalho.

Com os desdobramentos na trajetória da construção desta Dissertação, nas escolhas tomadas, na aquisição de aprendizados, nas inventividades, na produção de imagens e demais atividades que geraram o acontecer deste trabalho, pude realmente perceber e entender o dizer de Zamboni (2006): o de que a Arte é permeada de informações a serem sentidas e decifradas.

ARTE, TECNOLOGIA E NOVO ESPECTADOR.

“A Arte não reproduz o que vemos. Ela nos faz ver.” Paul Klee.

Dentre as reflexões possíveis e imagináveis acerca da Poética, do agir criativo, há que se considerar também, para tecer observações tangíveis, o contexto contemporâneo da criação, o momento social e histórico no qual o artista está inserido. Para tanto, antes de aprofundar na abordagem de questões pertinentes à Poética apresentada, considere relevante discorrer sobre Arte, Tecnologia e Novo Espectador na atualidade, pois estes tópicos conferem argumentos ao escopo deste trabalho.

Para compor um panorama nesse sentido, a necessidade do ser humano existir e sobreviver, atribui-lhe um imperativo: o de superar sua própria condição. Tendência que, atualmente, em razão de diversos fatores, tomou grandes proporções e o que, numa visão romântica, gerou sentida perda expressiva, emotiva e inovadora nas manifestações culturais e na existência do próprio homem. Para minimizar as conseqüências deste processo, como forma de aumentar o cuidado para com as manifestações culturais e com o próprio ser humano, faz-se necessário agir na vivência do homem, concorrer para a formação de indivíduos mais éticos, criativos e autônomos, tarefas das quais, a Arte tem condições de encarregar-se de forma proficiente, pois, como linguagem universal, a Arte é um meio profícuo para a expressão de sentimentos, emoções e sensibilidades inerentes ao ser humano, possibilitando percepções, reflexões e manifestações diferenciadas sobre a realidade e agindo como importante instrumento e suporte, para o crescimento pessoal, educativo e profissional. Como disse Newbery, traduzido por Rodrigues (2004, pág. 06):

Os artistas têm modos secretos de nos fazer olhar para as obras de arte e prender nossa atenção. Podem levar-nos ou a salivar ou ficar arrepiados. Podem assustar-nos ou deixar-nos preocupados, fazer-nos rir ou chorar. Tudo isso usando linhas, padrões, texturas, cores e luz de determinada maneira.

Uma obra de Arte pode conseguir, por si só, transmitir sentimentos como alegria, euforia, emoção, desespero, angústia, inquietação, dentre tantos, de maneira única e pessoal, relacionadas ao estado de espírito em que se encontra o artista no momento da criação. E desarrazoado seria, ainda mais na época atual, deixar de considerar o *animus* do espectador quando da observação e recepção, o qual pode também, acarretar inferências no processo de apreciação e captação dos sentimentos.

Nesse sentido, destaca Seehagen (2004):

Em todas as suas manifestações, a arte é uma expressão do sentir humano transformado em símbolos, não convencionais, que necessariamente não precisarão levar o observador a significados conceituais, pois antes de mais nada, a arte deve ser sentida e não pensada.

Essas manifestações, ou seja, a criação artística, é uma necessidade básica do ser humano e mesmo na falta latente desse reconhecimento, há que se considerá-la de caráter fundamental para as pessoas. Tal necessidade, remonta desde os antigos tempos da humanidade até os dias atuais, pois se encontra Arte em todas as partes, nos mais recônditos lugares, nas diversas linguagens e manifestações. Como afirma Duarte Junior, citado por França (1996, pág. 82): “qualquer cultura sempre produziu arte, seja em suas formas mais simples (...), seja nas formas mais sofisticadas. A arte nos acompanha desde as cavernas.”.

Não há como dissociar o homem da Arte, pois desde que tomou consciência de si e do mundo a sua volta, o ser humano passou a representar em imagens e criações tudo que o motiva, faz sentir, perturba e instiga. Enfim, tudo que vive e sente, passou a “sintetizar” em obras, a partir da escolha e identificação com uma ou mais linguagens artísticas.

E assim sendo, pode-se conhecer a cultura de um povo, seus sentimentos, percepções, emoções e representações históricas, inclusive por meio da Arte, como por exemplo, pelos desenhos pré-históricos e fósseis descobertos; por rituais e manifestações folclóricas registradas; por objetos e jóias encontrados; dentre outros, pois, o artista também registra fatos de seu tempo ou representações a partir deste. Seguindo o raciocínio, registro a inferência de que a Arte, como manifestação cultural do homem é componente fundamental no processo de formação dos indivíduos.

Depreendo então, que a Arte sempre será encontrada, pela simples, nata e íntima necessidade de expressão artística, em todas as épocas, culturas, climas, geografias, idades e estados de espírito. E enquanto esta necessidade é universal e atemporal, as formas de manifestação da Arte, tanto quanto ao tema, à técnica, à interface ou ao estilo mudam constantemente, renovam-se no processo de criar e caracterizar o universo, assumindo a Arte, o tempo que passa.

Constitui-se a Arte, pois, numa motivação constante para: instigar a imaginação e a expressão; criar mundos possíveis e formas de significá-los; lançar mão de novos

suportes; fruir novas possibilidades de ser, sentir, comunicar e interagir; e quanto à Ciberarte, além de tudo isto, o interagir é potencializado.

Nesse entender, constitui a estesia (do grego *aísthesis*, sensação, sensibilidade, sentimento do belo) um importante campo de interrogação e desvendamento da sociedade. Como enfatiza Duarte Junior (1991, pág. 65): “A arte é ainda um fator de agilização de nossa imaginação, pois na experiência estética a imaginação amplia os limites que lhe impõe cotidianamente a inteligência.”.

Segundo David Harvey (1993), as práticas estéticas e culturais têm particular sensibilidade para captar o movimento alternante do espaço e do tempo, por envolverem-se com a construção de representações que sinalizam experiências localizadas entre o ser e o porvir. Lefebvre (1969) assegura que as Artes são momentos de negação que apontam as transformações em curso nas sociedades; obras de “desconstrução construtiva” que abordam a verdade e o devir do mundo em movimento.

A Arte possui então, uma importante dimensão histórica de leitura do espaço socialmente produzido e traduz-se, também, como um instrumento de percepção e reconhecimento da realidade. Por meio de representações, de símbolos, o artista coloca seus conteúdos mais internos e para tanto, pode lançar mão da tecnologia computacional presente na atualidade, pois, considerando-se que a Arte permeia o cotidiano da humanidade em todas as épocas e lugares, há que se reconhecer que no mundo contemporâneo, a Tecnologia da mesma forma o faz.

No mundo tecnológico que se vive atualmente, ações diversas são estruturadas pela tecnologia, desde as mais rotineiras, imperceptíveis e até automáticas, como o acender das luzes, acionar o elevador, fazer uma ligação, dentre tantas, até o monitoramento por satélites, nanotecnologia, robôs dotados de inteligência artificial, sensores remotos e outras tantas tecnologias de última geração (até que surja uma nova). E segundo FRÓES (1998):

Os recursos atuais da tecnologia, os novos meios digitais: a multimídia, a Internet, a telemática trazem novas formas de ler, de escrever e, portanto, de pensar e agir. O simples uso de um editor de textos mostra como alguém pode registrar seu pensamento de forma distinta daquela do texto manuscrito ou mesmo datilografado, provocando no indivíduo uma forma diferente de ler e interpretar o que escreve, forma esta que se associa, ora como causa, ora como consequência, a um pensar diferente.

Se para muitos a tecnologia e esse novo modo de pensar e agir causam certa temeridade, KERCKHOVE estende a idéia e afirma (1997, pág. 37) “os meios eletrônicos são extensões do sistema nervoso, do corpo e também da psicologia humana”.

Pela asserção de que o uso de um instrumento tecnológico altera, influencia um pensamento ou ação, de modo diferenciado do que sem o uso de ferramenta, não tenciono, julgar o mérito de desempenhos de com ou sem o uso de tecnologias, não é pertinente neste trabalho. Almejo apenas, apontar a presença inequívoca das tecnologias na vida do homem contemporâneo, as implicações e possibilidades de sua utilização, principalmente, no campo artístico.

BORBA (2001, pág. 46) também aprofunda o assunto, quando coloca “*seres-humanos-com-mídias*” argumentando que “os seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam o seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas.”.

Seguindo o raciocínio e opondo-se a uma visão tecnicista, penso que é preciso receber a Informática, não como uma ferramenta, empregada tão somente para apresentar conteúdo, executar cálculos, cumprir tarefas, dentre outros usos. Quando utilizada, o ser humano é modificado por ela, como dito anteriormente, ou seja, pensamento, ações, interpretações e representações recebem sua ascendência. Desse modo, não é estranho dizer que a transição também acontece com o ser humano.

Ao afirmar a presença incontestável de tecnologia no cotidiano do ser humano, não há como negar sua influência igualmente no campo artístico. Numa época permeada pela tecnologia, a Arte, como expressão dos sentimentos, sensações, emoções e percepções do ser humano, não poderia ausentar-se desta realidade. E nesta, encontra-se uma gama de possibilidades expressivas ofertadas pela Arte em meios digitais. No microcomputador, para exemplificar, há variados meios, recursos para manifestações, representações, intervenções e de registros na dimensão virtual e seus sucedâneos um pouco mais limitados (cópia em papel, em disquete, *pen drive*, via *Internet*, *cd-rom* e outros).

A palavra, por exemplo, deixa de ser linguagem verbal e amplia seus horizontes, suas delimitações, para tornar-se texto verbal, sonoro, visual, audiovisual, digital, em outro contexto. Pode-se lançar mão de recursos que só o computador possibilita, como a estrutura em aberto do poema, a navegação não-linear ao longo do texto, a construção hipertextual, a produção de imagens, a participação interativa do leitor e outros.

Para ampliar o entendimento dessas idéias e tentar situar temporalmente a utilização de computadores para a produção, manipulação e exibição de imagens, delimitarei exemplos de utilização dos computadores no campo das imagens somente, em razão da relação com o tema deste trabalho, os quais se reportam à década de 50, face ao surgimento de monitores capazes de exibirem gráficos e de *plotters* (impressora destinada a imprimir desenhos em grandes dimensões, com elevada qualidade e rigor, como por exemplo, plantas arquitetônicas, mapas cartográficos, projectos de engenharia e grafismo) para imprimi-los. Embora tais recursos tenham sido implementados, prioritariamente, para a visualização matemática e científica, precocemente, alguns artistas aproveitaram-se deles para a exploração de uma nova visualidade dentro das Artes Plásticas. Os primeiros trabalhos artísticos produzidos com o auxílio de computadores utilizavam, ainda, máquinas analógicas para gerar as imagens, osciloscópios (instrumentos que permitem detectar e observar oscilações) de raios catódicos (de onde partem elétrons e para onde se dirigem os íons positivos) para exibi-las e películas cinematográficas para registrá-las.

Em 1952, Ben F. Laposky, nos Estados Unidos, e Herbert W. Franke, na Áustria, conceberam, respectivamente, suas Abstrações Eletrônicas e seus Oscilogramas, considerados as primeiras imagens da *computer art*. Mas, a partir de 1962, com o desenvolvimento, por Ivan Sutherland, de um completo sistema interativo de desenho por computador, o Sketchpad, que começaram a aparecer os primeiros trabalhos artísticos produzidos inteiramente com computadores digitais. Os pioneiros dessa segunda fase foram os alemães Georg Nees e Frieder Nake, os norte-americanos Michael Noll e K. C. Knowlton e o húngaro Bela Julesz, este último, também o inventor das imagens estereoscópicas produzidas por meio de padrões de pontos randômicos (aleatórios). O sentimento de imersão é ampliado pela exibição estereoscópica, tornando as imagens tridimensionais. A visão estereoscópica humana resulta da observação dos objetos através de duas imagens simultâneas (par estereoscópico) captadas pelos olhos, sendo as ligeiras diferenças (efeito de paralaxe - diferença aparente na localização de um corpo quando observado por diferentes ângulos) interpretadas pelo cérebro como percepção tridimensional, permitindo assim, a avaliação de distâncias em profundidade através da restituição estereoscópica automática efetuada pelo cérebro.

Embora grande parte dos pioneiros da *computer art*, nos idos de 60 e 70, tenha sido formada por europeus e norte-americanos, pela clara razão do nível de desenvolvimento tecnológico, por volta de quatro décadas o interesse pela versão tecnológica na Arte tem

se manifestado no Brasil e um brasileiro destacou-se nos inventores desse campo de criação artística. Trata-se de Waldemar Cordeiro, artista que, ao incorporar as imagens digitais ao seu trabalho, já era reconhecido nacional e internacionalmente, sobretudo, por sua produção no campo da arte concreta. Waldemar Cordeiro, no final dos anos 60, interessou-se pelo computador, produzindo a *Computer Graphic Art*. Trabalhando em conjunto com o físico italiano Giorgio Moscati, Cordeiro também foi personalidade importante, por ter concedido dimensão crítica à *computer art*, acrescentando às imagens o comentário social. E por *computer art* entenda-se um conjunto diversificado de procedimentos, atitudes e estratégias da Arte e do artista com relação ao computador.

Em primeira instância, o computador pode ser encarado como uma ferramenta para a geração e o tratamento das imagens, as quais, uma vez produzidas, modeladas (no caso das imagens tridimensionais) e eventualmente, animadas e sonorizadas, são transferidas para outro suporte (papel, tela, filme, vídeo, *DVD*) e exibidas nas formas tradicionais em galerias de Arte ou salas de projeção. Na verdade, são raros os casos em que o computador é utilizado estritamente como ferramenta, como se fosse um pincel ou uma paleta mais sofisticados.

Nos anos 70, artistas como Ana Bella Geiger, Iole de Freitas, Analívia Cordeiro, Júlio Plaza e Regina Silveira realizaram uma série de experimentos no campo da videoarte. Provavelmente, a Bienal de São Paulo de 1975, que trouxe ao Brasil uma instalação do sul-coreano Nam June Paik, intitulada “Um jardim de vídeo”, teria acirrado a curiosidade de artistas brasileiros sobre as possibilidades de uso de novas mídias. Ainda no final dos anos 70, artistas como Rafael França, Mário Ramiro, Walter Silveira, Artur Matuck, Diana Domingues, José Wagner Garcia e Marco do Valle iniciaram pesquisas que faziam da Arte Tecnológica, via principal de construção de suas linguagens e poéticas.

Nessa época, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, um grupo de estudos intersemióticos (de diferentes sistemas de significação coexistentes, de diferentes códigos estéticos) também investigava novas possibilidades de encaminhamento e saídas para as artes visuais. Mais tarde, o trânsito entre mestres e doutorandos dessa universidade, com estudiosos da Universidade de São Paulo - USP, acabou por solidificar os estudos na área. Menciona-se, ainda, a atuação, no final dos anos 80 e início dos 90, de Paulo de Laurentis, notabilizado por seu trabalho no Museu da Imagem e do Som de São Paulo e também como professor do departamento de multimeios da Universidade de Campinas - Unicamp.

Freqüentemente, o trabalho de um artista acaba por ser contagiado por alguns processos formadores próprios da informática, de modo que o resultado não seria obtido de outra forma (transição novamente). Entre os artistas brasileiros que poderiam ser incluídos nessa classificação, cita-se Irene Faiguenboim, André Vallias, Julio Plaza, Walter Silveira, Lenora de Barros, Arnaldo Antunes e alguns trabalhos de Carlos Fadon Vicente, dentre outros nomes de destaque.

Em alguns casos, é o computador que cria a obra, a partir de um programa de criação previamente concebido pelo artista. Neste caso, é possível que a forma final de exibição seja também o circuito tradicional da Arte, mas a diferença está no fato de as decisões sobre o que e como fazer serem tomadas pelo próprio computador. O artista conhece um conjunto de possibilidades de comportamento do computador, em geral utilizando conceitos de inteligência artificial. Grande parte dos realizadores deste grupo pertence a uma classe muito especial de artistas, dotada também de competência científica e tecnológica, com talentos, concomitantemente, nas Artes Plásticas e nas Ciências Exatas, Emanuel Dimas de Melo Pimenta, Tânia Fraga e Suzete Venturelli poderiam ser incluídos nessa classificação, por exemplo.

Numa outra acepção, crescente na atualidade, o computador, ou mais especificamente o monitor, é o suporte de exibição do trabalho. A presença física da máquina no espaço de exibição é requerida na instalação, porque esse tipo de trabalho utiliza os recursos interativos do computador e incorpora criativamente a resposta do espectador. Já em 1982, Nelson Max criou Carla's Island, uma paisagem tridimensional gerada em tempo real pelo computador, cujos parâmetros podiam ser alterados pela audiência durante a exibição. No mesmo rumo, na década de 90, Jeffrey Shaw concebeu e construiu várias instalações interativas que podiam ser navegadas em tempo real pelo espectador. Em The Legible City (1990), por exemplo, o visitante, sentado numa bicicleta dotada de sensores, podia viajar por uma "cidade" construída por meio de uma arquitetura literária tridimensional e, ao mesmo tempo, ler as frases que se formavam ao longo do deslocamento. A evolução desse tipo de trabalho seria a incorporação de recursos de realidade virtual aos ambientes de instalação, por exemplo, nos trabalhos de Scott Fischer e a utilização das redes telemáticas (*Internet*) como estrutura para a concepção de obras potenciais (que possibilitam um grande número de ocorrências diferenciadas) e capazes de incorporar a participação do espectador, que deixa então, de ser espectador para tornar-se co-participe, co-autor, terminologias e conceitos ainda muito debatíveis e

com divergentes posicionamentos, pois a questão da co-autoria ainda é muito discutida e divide opiniões.

Nessa delicada questão, optei por considerar a existência, a princípio, de um novo espectador, ou seja, aquele que ultrapassa os limites da apreciação para interagir, integrar-se à obra, com possibilidades de releituras, recriações próprias constantes e daí em diante, galgar novas posições – co-autor, autor, conforme forem suas criações. E mais adiante, notadamente em relação à Poética, emprego o termo de referência ator/atriz e faço considerações a respeito.

Já na categoria de obras potenciais, cito também o trabalho de Eduardo Kac, criador dos telerrobôs ou robôs que podem ser dirigidos remotamente, de qualquer parte do mundo, pela rede mundial de computadores. Além de Kac, pode-se também citar, no Brasil, os trabalhos de André Vallias, Emanuel Dimas de Melo Pimenta, Tânia Fraga, e alguns trabalhos de Carlos Fadon Vicente, entre outros. tipo

Dentre as qualidades já mencionadas neste trabalho, há que se destacar e tecer mais comentários, em razão da intimidade com o tema desta pesquisa, quanto aos trabalhos em videoarte e em Arte Digital, criações que apresentam um tipo de produção artística que reclama a participação do público, na qual o antigo espectador troca a relação contemplativa e passiva diante do objeto artístico por uma relação vivida durante um processo de descobertas, elementos que justificam o destaque e exemplos que seguirão. Um bom exemplo foi a seção de Arte Digital Net Art, criada na 25ª Bienal de São Paulo em 2002 (<http://bienalsaopaulo.terra.com.br/>), na qual, sob a curadoria de Christine Mello, o fio condutor da seção de Net Arte parece ter sido pensar o espaço da rede como uma grande metrópole. Explorar de forma criativa e poética todas as potencialidades oferecidas pelas redes telemáticas, desenvolvendo propostas que seriam impossíveis se não estivessem na rede, foi o grande desafio colocado aos nove artistas escolhidos pela curadora. Diferentemente da cidade real, tal cidade virtual parece não ter fronteiras e as distâncias espaciais parecem não fazer sentido, na qual os espaços e lugares não se constroem com ruas, como fronteiras ou espaços definidos, mas, por meio de *links*, labirintos e *sites*, delineando uma cartografia móvel e fluida, em constante devir, que acompanha o fluxo comunicativo. Longe de ser uma condição a priori, o Ciberespaço é um espaço mutável, mobilizável; um espaço virtual, eletrônico e imaterial. O espaço, no caso, dilui-se e troca sua imobilidade, seu caráter intangível, por uma mobilidade permitida no virtual.

Embora trabalhassem dentro de uma mesma temática, os nove trabalhos da seção de Net Arte apresentaram propostas diversas: há desde trabalhos que procuraram percorrer o potencial telecomunicativo oferecido pela rede, por meio de criações coletivas e da subversão de conceitos como espaço real e virtual (que podem possibilitar a intervenção remota em espaços distantes, ou trazê-los ao espaço da rede) como também, trabalhos que procuraram explorar a convergência entre Arte e Biologia e/ou a simbiose entre o orgânico e o artificial. A seção de Net Arte contou não apenas com nomes pioneiros das artes telemáticas do país, como também, com artistas advindos de outras áreas do fazer artístico, como do vídeo e das artes plásticas, o que demonstra o interesse pelo novo, pelos recursos da rede, pela experimentação, tudo que é próprio de um artista.

Para ilustrar o assunto, cito alguns trabalhos, como o de Lucia Leão, que em seu *Plural Maps: lost in São Paulo* (www.lucialeao.pro.br/pluralmaps), desenvolve uma espécie de metáfora entre o espaço da metrópole e o espaço fluido da rede. Realiza uma releitura da cartografia da cidade de São Paulo a partir da proposição do labirinto, tema que tem percorrido outros trabalhos da artista. Trata-se de um projeto de Net Arte colaborativa, a qual incorpora labirintos construídos em: VRML - acrônimo de *Virtual Reality Modelling Language* e que segundo Mark Pesce, um dos seus criadores, o poder de VRML reside na sua capacidade de fazer uma ponte entre dois métodos básicos de comunicação humana: a imaginação cerebral e a sensação visceral. Esta linguagem permite descrever, por meio de elementos geométricos, ambientes computacionais (mundos) pelos quais o usuário pode navegar e com componentes que o visitante pode interagir; e *links* que levam o usuário a pontos específicos da cidade, a partir de imagens da cena urbana paulistana. O usuário tem, assim, a possibilidade de ter acesso, em tempo real, a várias imagens da cena paulistana. Desse modo, a artista coloca em evidência o poder de ruptura das distâncias espaço-temporais possibilitadas pela rede e oferece uma cartografia fluida da cidade de São Paulo, que se constrói em tempo real, na medida em que o usuário acessa os *links* disponíveis para a navegação. Joga, em um mesmo espaço, com as concepções do espaço virtual e real, trazendo para dentro do espaço virtual da rede, um espaço real da metrópole paulistana captado por *webcams*. Assim, de maneira simples, a barreira espacial é desconstruída, trazendo para o interior da WWW, e, portanto, para a casa do usuário, um espaço distante, o que configura nos dias atuais, grande atrativo e ponto de relevância para o uso da *web*.

Por sua vez, o artista Gilberto Prado, um dos pioneiros da Arte Telemática no Brasil, oferece um espaço de síntese, ao criar um ambiente imersivo onírico utilizando

tecnologia de realidade virtual. Em Desertesejo (www.itaucultural.org.br/desertesejo) o usuário tem a possibilidade de navegar dentro de um ambiente virtual interativo que comporta até cinquenta multiusuários. O *site* inicia-se dentro de uma caverna, da qual caem pedras e ao clicar-se sobre uma delas, escolhe-se um avatar que pode adquirir a forma de uma cobra, um pássaro ou um tigre. O visitante é então convidado a navegar pelo espaço do deserto, um ambiente onírico que pode ser compartilhado com outros viajantes. O projeto é construído por três percursos: o ouro, cuja navegação é solitária; viridis, onde o viajante vê a presença de outros viajantes; e plumas, onde se pode interagir diretamente com os outros via *chat* 3d. É a zona do contato e da partilha entre os avatares dos diferentes usuários. Do título do trabalho, Desertesejo, Gilberto Prado destaca a condição do sujeito pós-moderno, indivíduo solitário que nem sempre tem relação com aqueles que lhe estão próximos espacialmente, mas com aqueles que deseja e tem afinidades, sem dúvida, condição bem observável na atualidade. Realiza, assim, uma espécie de referência metalinguística às comunidades virtuais e possibilidades de partilha e de convivência propiciadas pelas redes telemáticas.

Em *ARTEMUNDO, BODY e PATHOS* (www.satmundi.com), Ricardo Barreto oferece um tríptico (obra de pintura ou de escultura, constituída de um painel central e duas meias-portas laterais capazes de se fecharem sobre ele, recobrando-o completamente): três trabalhos que fazem parte do *site* experimental Satmundi, o qual incorpora uma série de trabalhos de outros artistas e pesquisadores em Arte Digital. Em Artemundo, Barreto propõe uma reflexão do papel da Arte no mundo contemporâneo e reclama por uma espécie de mundialização da estética. Segundo ele, a meta da Arte contemporânea é falar dos problemas do mundo, origem do nome do trabalho - Artemundo. Para tanto, convidou artistas que fizeram releituras de uma série de problemas mundiais, como a ecologia e o problema nuclear. O trabalho, dentre outras possibilidades, permite que o usuário envie criações para outras pessoas, a fim de chamar a atenção para os problemas do mundo. O trabalho ainda oferece um ambiente em VRML com a possibilidade de navegar em direção a um planeta: a Terra. Já *BODY*, oferece uma viagem ao corpo humano. Uma imagem de um *skin head*, morto em Berlim, apresenta-se na tela como um corpo repugnante e à medida que se passa o *mouse* sobre a imagem, o corpo ganha vida através de uma linguagem poética. Em *PATHOS*, que significa emoção em grego, há vários ambientes imersivos que se utilizam de realidade virtual. Constrói mundos abstratos de formas, cores e sons, que

conduzem o viajante a situações e campos de forças distintos, provocando sensações de uma viagem pelo tempo e espaço, uma espécie de viagem pluridimensional.

Em *O Sol de Sempre* (paralelosclandestinos.net), Enrica Bernardelli explora a fronteira entre o virtual e o não virtual, a partir de sombras de objetos que são projetadas em frente à imagem solar. A imagem do sol é captada a partir do paralelo 22 e meridiano 43 do Rio de Janeiro. Um computador recolhe a imagem e a envia para um servidor de rede, o qual permite que o usuário encaminhe sua sombra ou o seu paralelo clandestino - que passa a inserir-se no trabalho, como aponta Christine Mello. O que se vê então, são sempre as sombras dos objetos e não os próprios objetos. Desta forma simples, Bernardelli brinca com a idéia de limite entre o objeto, que não é mostrado, e sua sombra, o não-objeto, aquilo que é virtual e o que não é. Analogia, representação muito bem feita, que remete à teoria dos dois mundos de Platão: o mundo inteligível e o sensível; o mundo real e o das sombras. Mas neste caso, a artista não deixa os limites precisos como deixara Platão, ante aos questionamentos apontados pela artista: afinal o que é virtual, a sombra do objeto ou o objeto que não é visto?

Lucas Bambozzi em *Meta 4 walls* (www.bienalsãopaulo.org.br/Meta4walls) também desenvolve uma espécie de metalinguagem espacial das condições do Ciberespaço, não de sua condição labiríntica, mas das questões do público e do privado que se colocam quando se fala da WWW. O ousado projeto convida o usuário a visitar uma série de *links* ilícitos e pornográficos. A cada vez que o usuário tenta fechar o trabalho mais janelas se abrem com palavras que deixam o usuário constrangido, concedendo a sensação de estar sendo vigiado e que a privacidade, cujo espaço permite pensamentos e atitudes mais livres, é violada.

Já *Ceci n'est pas un nike* (www.desvirtual.com/nike) Gisele Beilguelman oferece a imagem de um tênis Nike realizando uma metáfora do trabalho “La trahison des images” (*Ceci n'est une pipe*) do pintor surrealista René Magritte. Diversamente do quadro surrealista, o conflito conceitual não se estabelece somente entre a idéia de imagem e a sua representação, mas sim, entre o significado de interface e superfície (*site/nike*.) Ao clicar sobre o Nike, o usuário é convidado a participar de um jogo, destruindo e/ou criando o seu próprio Nike. Como aponta Christine Mello, ao compartilhar deste jogo, a artista permite que o próprio texto/imagem do visitante se insira ao trabalho, criando um grande palimpsesto (antigo material de escrita, principalmente o pergaminho, usado, em razão de sua escassez ou alto preço, duas ou três vezes [duplo palimpsesto], mediante raspagem do texto anterior) coletivo. A artista,

assim, evidencia o potencial, viabilizado pelas redes telemáticas, da interferência social e coletiva.

Em *Literaterra/Landscript* (www.teksto.com.br) Artur Matuck propõe uma escrita híbrida ou *ciborguiana* fruto da criação dialógica entre o homem e a máquina. O *site* tem início com a imagem de uma máquina de escrever, sendo que na medida em que os visitantes escrevem, as frases vão sendo automaticamente alteradas pelo computador que as reconstrói de outra forma, num processo híbrido de criação entre o usuário/escritor e a máquina/escritora. Esta escrita híbrida atualiza-se através de processos computacionais que atuam semi-aleatoriamente em relação às palavras que lhe são apresentadas, rompendo com normas de ortografia e gerando uma proposta de "escritura" co-autorada pelo computador. Uma máquina geradora e coletora de neologismos, criadora de novas palavras e significados a partir da "es-escritura" das frases originais. O artista busca não somente evidenciar o processo de criação dialógica entre o homem e a máquina, mas também, de que a língua é como uma entidade viva, uma linguagem fluida, em constante transformação, permeável a influências, sensível a forças sociais e à evolução tecnológica.

Ilustra-se assim também, o potencial criativo colocado pelas novas tecnologias e pela WWW: um espaço que tem a possibilidade de fornecer um novo modo de percepção, criação estética e interação. E nessas perspectivas apresentadas é que se desenharam os projetos da seção de Net Arte da XXV Bienal de São Paulo, dos mais simples aos mais sofisticados. Como mencionado, cada artista procurou no interior da *Internet* suas possibilidades poéticas e criativas. Não lhes interessou o mundo visível da metrópole contemporânea, mas o mundo invisível, imaterial, virtual da WWW. Os artistas que compuseram a bienal encaram o espaço telemático, como um espaço com encruzilhadas, nas quais sinais cintilam através do tráfego, no qual se inscrevem analogias diversas e acontecimentos coletivos, e também se articulam ruídos, sinais e presenças inesperadas. Além de tudo isso, os trabalhos desses artistas procuram deixar a sensação de que o universo que rodeia o homem é mais amplo do que parece ser.

Outro exemplo próximo e interessante de utilizações interativas e significativas de tecnologias computacionais, de trocas entre obra e espectador, trata-se da exposição 4D Arte Computacional Interativa, realizada no Centro Cultural Banco do Brasil, do Distrito Federal, em 2004, na qual, os expositores demonstravam nítida preocupação com pesquisas que incorporavam novas tecnologias, especialmente, as mediadas pelo computador. A exposição buscava, além do potencial utilitário da máquina, a promoção

da percepção de poéticas mediadas por ela. As obras expostas apresentavam superfícies táteis que acionavam imagens; as quais se desdobravam em outras, por processos de interação via interfaces, simulando espaços que se alternavam no tempo; malhas geométricas que alternavam simetria e descontinuidade, em projeções refletidas em um espelho d'água e sons que, após uma simulação de captura, eram transformados em imagens que se aproximavam de um processo evanescente. Pelos monitores, o público recebeu noções de como tais tecnologias reverberam no universo artístico. Desse modo, os visitantes podiam perceber a diferença entre imaginar e conceber ou, ainda, como os estímulos atingem, de formas diferentes, a cada um frente à obra.

Segundo Suzette Venturelli (2004), um dos grandes nomes desta exposição, os entraves tecnológicos, mediados pelas novas linguagens que o uso do computador apresenta, mais precisamente nos últimos 30 anos, possibilitaram o surgimento das novas imagens, assim chamadas por muitos artistas e teóricos, criadas a partir das possibilidades dos programas computacionais.

Todas as criações mostram conjunto de experimentos que acabaram por constituir um avanço nas linguagens e na produção de Arte tecnológica no Brasil. Hoje, pode-se falar na existência de um núcleo de artistas que já produzem arte tecnológica com linguagens definidas e discursos distintos.

No entanto, como em outras áreas, a produção de Arte tecnológica no Brasil continua a esbarrar na necessidade da criação de uma política cultural de estímulo a sua produção com incentivo de recursos financeiros. Os artistas encontram toda sorte de dificuldades para realizar seus projetos, como orçamentos, definição de custos de equipamentos e formatação de propostas, bem como, apoio não substancial de instituições culturais à prática dessa produção artística, uma vez que ainda não se vislumbra a possibilidade de abrangê-la e absorvê-la no mercado brasileiro de Arte.

Com relação a terminologias, antes de continuar a explanação, saliento que ao longo do tempo e com a utilização, bem como, no emprego de vocábulos neste trabalho, há que se distinguir a variedade, correntes teóricas divergentes e porque não dizer, evolução das terminologias que se referem à Arte abordada, como arte computacional, que seria um termo mais geral e englobaria - *computer arts*, arte midiática, arte em meios digitais, meta-arte, Ciberarte, dentre outros percursos e termos da artemídia na contemporaneidade. Contudo, nota-se que o termo Ciberarte atende bem às modalidades que se utilizam das tecnologias computacionais, bem como, tem sido difundido na

atualidade. Sendo assim, aprofundarei um pouco o assunto sobre Ciberarte e Ciberespaço, no tocante ao contexto que se constrói neste estudo.

3.1 Ciberarte e Ciberespaço

“A idéia da ciberarte é ocupar este ambiente novo, este espaço virtual e não-físico que está se configurando fora das galerias e museus.”
Lucas Bambozzi.

A Ciberarte relaciona-se rapidamente ao âmbito das Artes Visuais, como demonstrado pelos exemplos já citados, mas abarca também a *computer music*, a literatura assistida por computador e muitas outras. Como exemplo do primeiro caso, menciono o uso de computadores pelo grego Iannis Xenakis para gerar valores musicais aleatórios e a incorporação do computador à orquestra sinfônica, pelo francês Pierre Boulez, em Répons (1980), além da contribuição de compositores tão diversos, como Vladimir Ussachevsky, os irmãos Colin e David Matthews e Tod Machover, este último, inventor de instrumentos computadorizados, conhecidos como hiperinstrumentos (Música Eletroacústica). Na área da literatura, o alemão Max Bense, o italiano Nanni Balestrine, o português Pedro Barbosa e o grupo francês Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle - Oficina de Literatura Potencial) obtiveram os melhores resultados na geração automática de textos artificiais, devido ao processamento pelo computador das regras fonêmicas, morfológicas, semânticas e sintáticas de uma língua.

Para reforçar o uso da informática nas expressões artísticas e ilustrar com um pouco mais de exemplos a respeito, destaco entre os eventos relacionados com a segunda edição do megaevento Arte Cidade, em São Paulo - SP (1994), a publicação de um *CD-ROM* com experiências criativas no campo da multimídia. É claro, que não se trata do primeiro, mas sem dúvida, este *CD-ROM* está entre os primeiros no plano mundial a voltar-se, exclusivamente, para questões relativas à criação artística com multimídia.

Mesmo não sendo o objetivo de este trabalho conceder minuciosas explicações técnicas às tecnologias mencionadas, pois não seriam com a propriedade devida, faz-se relevante entender, para maior compreensão do aumento da demanda pelo emprego do computador nas produções artísticas, mesmo que de modo superficial, o modo de operação dos sistemas digitais. As memórias de acesso aleatório dos computadores, bem como, os dispositivos de armazenamento não-lineares (disquetes, discos rígidos, *CD-*

ROMs, CD-Is, laserdiscs, pen drives), possibilitam uma recuperação interativa dos dados armazenados, ou seja, permitem que o processo de leitura seja cumprido como um percurso, definido pelo leitor-operador, ao longo de um universo textual em que todos os elementos são dados de forma simultânea. Desse modo, com os formatos de armazenamento das informações computacionais, o receptor pode acessar o dispositivo audiovisual a partir de qualquer ponto, seguir para qualquer direção desejada e retornar a qualquer "endereço" já percorrido.

Essa disponibilidade imediata das possibilidades articulatórias do texto audiovisual favorece uma Arte da combinatória, potencial, na qual a obra não se apresenta acabada, definitiva (o que é muito pertinente mencionar, considerando-se a proposta deste trabalho), tem-se apenas, seus elementos e leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório. A obra se realiza no ato de leitura e em cada um desses atos, ela assume uma forma diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. Há quem considere tal abordagem por releitura, termo muito exposto na atualidade. No entanto, pode-se também tomar cada leitura, em certo sentido, como primeira ou última leitura da obra, dependendo da interpretação, por considerar que o indivíduo que a acessa, mesmo por mais de uma vez ou até o próprio artista que a produziu, o faz de maneira única para o momento, ou seja, a cada acesso e diante das possibilidades de interação da ferramenta, suas percepções e emoções alteram-se, renovam-se, diante de diversas influências. Não quero com essas asserções, fazer um contraponto entre releitura e primeira/última leitura, apenas levantar outras possibilidades de “ver” a questão.

O texto audiovisual não mais se constitui a marca de um sujeito, visto que o sujeito que o realiza é um outro: o leitor-usuário, novo espectador, mas sim, um campo no qual, o sujeito enunciador apenas fornece o programa e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades, sucessivamente. Tenho que chamar a atenção, novamente, que asserções acima colocadas coadunam com a Poética da Solvência tratada neste trabalho.

No referido *CD-ROM Arte Cidade*, há várias experiências nessa direção. Ana Muylaert, por exemplo, realiza uma pequena peça de ficção, na qual o espectador/usuário determina, até certo ponto, as conexões que definirão a trama. Já Artur Matuck coloca o visitante/ator como personagem principal de uma viagem, cujos incidentes dependem, de certa forma, das ações desse personagem no interior da trama. Em alguns casos, o trabalho é concebido como um campo de possibilidades, no qual o espectador-interator deve formular suas escolhas para visualizar determinado resultado.

Artur Lescher fornece material para que o usuário construa espirais rotativas à maneira de Marcel Duchamp. Assim, fica a cargo do espectador, determinar a quantidade de espirais, o diâmetro e a velocidade de rotação. Regina Silveira, por seu turno, deixa que o receptor decida o ponto de vista sob o qual serão visualizadas suas metamorfoses de objetos domésticos.

A poesia audiovisual pontada no *CD-ROM*, com trabalhos de Walter Silveira, Tadeu Knudsen, Lenora de Barros e Guto Lacaz deixam patente a influência marcante da poesia concreta sobre a produção de toda uma geração de artistas e poetas brasileiros contemporâneos, a qual procura explorar textos iconizados, adequados não apenas aos novos suportes possibilitados pela eletrônica e pela informática, mas também, em conformidade à nova sensibilidade dos homens e mulheres do fim de século XX. Ao desgarrar-se do papel, a poesia ganha um impacto novo e faz-se corrente no fluxo de energias da paisagem urbana (transição da poesia). No *CD-ROM*, pode-se encontrar, por exemplo, um poema-jogo de Walter Silveira, uma espécie de atualização eletrônica do antigo jogo da forca. O poema apenas se torna legível, quando se acerta as letras que o compõem. O maior desafio, porém, está na proposta radical de Otavio Donasci, o qual, como se fosse um *hacker*, faz desencadear um "vírus" que compromete os trabalhos de todos os outros artistas, situação bem atual para se lidar.

Um dos maiores desafios que se apresentam aos artistas que trabalham com imagens digitais é saber explorar a imagem adequada ao tamanho, resolução e características da tela do monitor. Nesse sentido, aponto o trabalho de Carlos Fadon Vicente, o qual explora com extremo cuidado e zelo, a cor-luz do monitor, as possibilidades de combinação de cores na resolução proposta, os contrastes entre fundo e frente, a tensão entre controle e acaso na navegação e a perfeita adequação entre imagem e música. Fadon produz um trabalho aprimorado, sofisticado, de bom gosto e inspirador para futuras gerações de argonautas.

Ainda sobre os artistas-inventores que se propuseram a enfrentar o desafio das mídias digitais, José Wagner Garcia também aparece como um pioneiro no país. Por anos, o artista experimentou o videodisco interativo, sendo que seu primeiro trabalho mais acabado nessa direção foi *A Pele da Imagem*, inicialmente apresentado na mostra *Arte Cidade 2* e depois, distribuído como trabalho independente em *CD-ROM*. Trata-se de uma proposta inovadora de cinema digital interativo, o qual é entendido, como um cinema concebido numa forma combinatória e permutacional, em que as imagens e os sons estão ligados entre si por elos prováveis móveis, que podem ser configurados pelos

usuários de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades quase infinitas. Com o auxílio de um *joystick* (dispositivo de entrada que permite ao usuário indicar direções e intensidades por meio de uma alavanca e selecionar ações por meio de botões), *mouse* ou com as setas de direção do teclado do computador, o espectador-usuário pode navegar dentro do mar de possibilidades que o *CD-ROM* lhe oferece e construir a sua própria narrativa.

A Ciberarte tem, no processo de virtualização, digitalização e desmaterialização do mundo, a sua grande força e particularidade. Ela caracteriza-se por ser interativa e atuar dentro de processos híbridos da cultura contemporânea, propondo não apenas um objeto ou obra, mas sim, desenvolvimento da estesia e um processo para ser vivido, para agir e interagir com o sistema criado. No Ciberespaço, a liberdade atravessa fronteiras, toma forma nos *softwares* de codificação, no acesso a múltiplas comunidades e possibilidades virtuais de simular, tratar as informações e imagens, criar e difundir mensagens, adquirir e transmitir conhecimentos, dentre tantas. Como aponta LÉVY (1996, pág. 10):

O ciberespaço constitui um suporte para as tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas do ser humano: a memória (base de dados, hiperdocumentos, arquivos numéricos de todo tipo), a imaginação (simulações), a percepção (sensores numéricos), a telepresença (realidades virtuais), os pensamentos (inteligência artificial, a modelização de fenômenos complexos).

Segundo o autor, com o espaço cibernético pode-se imaginar a emergência da imaginação e da inteligência das pessoas de outra forma, no qual as pessoas não estarão separadas entre si e ligadas todas em relação ao centro, mas onde serão multiplicadas as conexões transversais entre eles.

Dentre as muitas idéias acerca da Ciberarte mencionadas aqui, resalto uma mensagem produzida em 1996, de autoria do engenheiro eletrônico e jornalista Alex Nabuco, a qual é veiculada em seu *site* pessoal e que, embora idos dez anos e as questões a respeito terem adiantado, traz reflexões relevantes para quem inicia um contato e entendimento relativo à Ciberarte:

Desfragmente-se, sem preconceitos, para essa nova literatura visual que está sendo concebida nas oficinas binárias deste nosso tempo de anjos e loucos.

Não deixe que os séculos e séculos daquela arte palpável e maravilhosa, com textura, sensível ao toque, o impeça de apreciar com desprendimento essa nova arte volátil, efêmera, só porque ela é exposta em um pedaço de vidro...

É claro que essa arte digital, criança como é ainda, está totalmente impregnada dos conhecimentos adquiridos na produção da arte analógica. Falamos em pinturas digitais, revistas online, livros eletrônicos... Não conseguimos sequer nos separar das expressões que usamos para especificar a arte não digital que conhecemos.

Mas isso não é motivo para se rejeitar sumariamente esse novo "belo" que existe apenas no estado de ligado ou desligado. Mesmo porque as polêmicas e o ceticismo dos que lutam contra essa nova arte passam muito longe do balcão das grandes transformações pelas quais o que conhecemos por arte está passando.

Na medida em que o homem passa a se expressar através de bits, cada vez mais dado e formato se confundem, cada vez mais forma e conteúdo passam a fazer parte de um só todo, ficando praticamente impossível enxergar as linhas da nova fronteira entre Arte, informação, notícia ou propaganda...

Quando mais museus e galerias correm para expor suas obras na rede, mais a nova e a velha arte se confundem...

Essa nova literatura visual, esse novo código, onde forma e conteúdo se confundem amalgamados em uma carpintaria puramente eletrônica, com certeza está mais para o surfista que sabe conviver com o caos da onda do que para o executivo que não consegue sobreviver com as suas velhas regras neste edge of chaos.

Se a nova arte digital deve ou não ser aceita como arte, se ela é legítima ou não, por enquanto todas as discussões sobre o assunto estão passando muito distante.

Na medida em que o artista assimilar e dominar esse novo environment e as suas novas ferramentas criadoras, certamente essa arte passará a ser imaginativa, criadora, poderosa, como foi a de Michelangelo ou Van Gogh.

As experiências em realidade virtual ainda estão apenas engatinhando, mas aos poucos elas não só nos permitirão recriar o passado como fazer aparecer um imaginário mundo novo, onde mouses e teclados serão substituídos pelo olhar, pelos movimentos do corpo, pela respiração e quem sabe um dia até pela mente.

E nessas discussões, ao falar em ambientes virtuais, nova literatura visual, ferramentas criadoras, inovadoras, entre outros tópicos, senti a necessidade de abordar linguagens artísticas, para clarificar que estas, nesse universo, permitirão apresentar ao espectador um mundo novo, desconhecido, repleto de perspectivas, percepções, possibilidades e inventividades.

3.2 Linguagens Artísticas

“O ser humano nunca viveu sem utilizar a arte como forma de expressão, uma indicação de que a linguagem da arte é a própria linguagem da humanidade.” Tânia C. Araújo-Jorge.

Já foi dito que a Arte se diversifica, inclusive de indivíduo para indivíduo, caracterizando a capacidade de representação, sensibilidade, personalidade e interesses

peçoais, pois é possível perceber que obras de um mesmo indivíduo podem transformar-se de acordo com diversas condicionantes, como experiências, vivências, estados de espírito, entre outros, ou seja, passam por transições de toda ordem e por variadas motivações. Assim sendo, variam as linguagens artísticas pelas quais os artistas escolhem expressarem-se.

E para começar a discorrer sobre o assunto, menciono alguns tipos de linguagens por meio dos códigos: verbal (palavra falada e/ou escrita), visual (imagem), sonora (sons, música). Quanto aos meios, há linguagem oral (falada ou gravada), escrita (impressa em qualquer tipo de suporte), tridimensional (que se apresenta em suportes tridimensionais, como as instalações) e eletrônica (que circula na televisão, vídeo, cinema e meios computacionais).

Como cada artista tem uma maneira de perceber e sentir o universo que o circunda, do mesmo modo, possui o arbítrio para escolher a linguagem e manifestar-se. No entanto, caso o código não seja adequadamente escolhido, as intenções correm riscos de perderem-se pelos muitos caminhos. "Na compreensão de todas as linguagens, faladas ou figurativas, a imaginação e a memória dão a chave de todas as mensagens". (FRANCASTEL, 1993, p. 118)

Os trabalhos que o artista produz podem gerar avaliações controversas a sua intenção, e por vezes, podem também transmitir exatamente o que pretendia. São possibilidades de leituras que variam a partir de escolhas do artista, dentre elas a da linguagem artística, conforme seus interesses e intuítos de provocar estranhamento, sedução ou repulsa.

Na produção criativa, o artista estuda, experimenta, utiliza e aperfeiçoa processos que desenvolvem: percepção, imaginação, observação, raciocínio, controle gestual, dentre outras capacidades. No processo de criação, ele pesquisa a própria emoção, ajusta-se, organiza pensamentos, sentimentos, sensações e forma hábitos de trabalho. Como no dizer de Duchamp (1986, p. 73):

No ato criador, o artista passa da intenção à realização, através de uma cadeia de relações totalmente subjetivas. Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações, recusas, decisões que também não podem e não devem ser totalmente conscientes, pelo menos no plano estético.

Em todas as suas manifestações, linguagens, sejam quais forem os recursos, as interfaces utilizadas, a Arte é uma expressão do sentir, que, necessariamente, não precisará reportar o observador a significados conceituais, pois, a priori, a Arte deve ser

sentida e não racionalizada. Como enfatiza Duchamp (1957, apud GULLAR, 2005, pág. 26): "A arte pode ser ruim, boa ou indiferente, mas qualquer que seja o adjetivo empregado, temos de chamá-la de arte. A arte ruim é arte, do mesmo modo como uma emoção ruim é uma emoção."

Seguindo esse entender, a Arte fala a todos, mas a cada um de seu modo, o que assegura uma universalidade por meio da individualidade. O produzir artístico nasce de observação apurada, de sensibilidade tocada que, tanto podem ser dirigidas para os aspectos externos quanto internos de algum fator, guiadas pelos conceitos estéticos (internos), que se formaram da existência e vivência do artista.

É natural que fatores históricos e sociais modelem os tipos de Arte, porém, desde a Arte do homem paleolítico, passando pelos gregos arcaicos, pelas leis romanas na Arte, pelo poder mágico da Arte e todos os movimentos seguintes; manifestando-se em diversas linguagens: pela pintura, fotografia, cinema, ingressando na virtualidade da época atual, debatendo-se com a globalização, a verdadeira Arte não se prenderá a códigos, tenderá a ser inovadora e capaz de falar ao seu tempo. O recapitular histórico conta isso.

A Arte, nos seus mais diversos tipos de expressão, encontrará vertentes que transgredirão o estilo preponderante de cada época e falarão ao sentimento humano, ainda que este se encontre estagnado, vazio e desforme. Tal transição trata-se de um processo evolutivo natural, em razão de o homem estar sempre à busca de expressar-se diferentemente, pois o novo atrai e instiga, embora possa atemorizar no início. Há quem diga, que nesse sentido jaz a diferença entre o artista e o artesão, ou seja, o artista é aquele que se encontra em constantes pesquisas, descobertas e experimentações. Nesse rumo, cabe ao artista, chamar a atenção da sociedade para novas possibilidades, tendências, linguagens, materiais e estilos, nunca em detrimento do anterior, mas, com intuito de renovação, movimentação e efervescência (idéias que este trabalho também tenciona postular), próprios de quem tem sensibilidade para criação.

As linguagens plásticas, poéticas e musicais dentre outras, podem ser mais adequadas à expressão e elaboração do que é apenas apontado, ou seja, a complexidade implica na apreensão simultânea de vários aspectos da realidade, qualidade esta, do que ocorre na intimidade psicológica e configura-se em um mundo de constantes percepções e sensações, pensamentos, fantasias, sonhos e visões, sem a ordenação moral da comunicação verbal do cotidiano. Jakobson (1930) dizia da linguagem poética, é uma

linguagem que tende para um discurso que está além, ou fora do domínio da razão, no qual se manipulam, não conceitos, mas seres verbais autônomos.

Nessa infinidade de possibilidades e manifestações, surgem as críticas quanto aos tipos de Arte, mas, alerta que aqui, definitivamente, não aponto qual estilo é melhor ou obra é esteticamente mais agradável, defendendo a criação artística, suas diversas possibilidades de manifestações e acesso democrático à Arte.

Diante de tantas variáveis, de estratégias geradas pelo impulso e a vontade de conhecer novas "mídias", possibilidades e linguagens, e de dar ao sentido da Arte a infinitude da experimentação é que proponho uma visão plástica de um universo interfacial, repleto de idéias, de obstáculos a serem transpostos e não um gerador de regras.

Os talentos criativos e habilidades que não se evidenciam pelos métodos tradicionais podem se desenvolver por meio de novos processos artísticos, com possibilidades estéticas que ampliam o universo da criação, de modo que a singularidade do indivíduo possa florescer em um contexto plural. O que faz sentido no dizer de Chagall (1927, apud Welton, pág. 19): "Pintar... parecia como uma janela pela qual eu podia escapar, voar para um outro mundo.”.

Seguindo o raciocínio, por meio da linguagem artística o ser humano revela-se ao outro e o determina, surgindo como um portador da linguagem, fazendo com que o homem venha a desvelar-se, que suas percepções saiam do oculto; a linguagem afigura-se como a morada, na qual o homem pode ser acolhido e posteriormente, mostrado na sua essência.

Nesse sentido, eis algumas expressões pertinentes de Cesário (capítulo Os poemas-pinturas, páginas 171-98):

... pinto por quadros, por letras, por sinais, em todo o caso dava uma aquarela, e eu, de luneta de uma lente só, eu acho sempre assunto a quadros revoltados, e eu recompunha, por anatomia, um novo corpo orgânico, aos bocados, e eu, que urdia estes fáceis esboços, eu mal esboço o quadro da lírica excursão, etc.

Tomada na sua dimensão poética, a linguagem não é mais um instrumento disponível para o homem, mas aquele acontecimento que dispõe da maior possibilidade de ser homem; é nela que tudo pode aparecer e só no modo como ela a faz aparecer; pressupõe que a linguagem já tenha aberto o mundo e que também, tenha colocado nele os outros.

A linguagem não deve ser entendida, assim, como um mero instrumento ou um meio de comunicação, mas a expressão representativa da veracidade do que é comunicado, numa relação com a alteridade, a qualidade do que é outro.

As manifestações artísticas, leituras do mundo em suas próprias linguagens, são provocações à sensibilidade do artista. A música, as artes plásticas, o teatro, o cinema, a fotografia, todas as linguagens da Arte se entrecruzam, dialogam em maior ou menor grau, em suas manifestações e tal proximidade (ou distanciamento) pode ser observada ao longo do tempo, em função de fatores pontuais, como o desejo de atingir a Arte total (que utilizaria todas as linguagens artísticas) como num certo momento da história da ópera e do teatro, ou como a dedicação na especialização, em que o artista crê ser o portador, o especialista de uma única linguagem.

Essa criação, produzida em outras bases, por ser em outra linguagem, acaba sendo frutificada pela linguagem da criação de origem. Sendo possível falar, por exemplo, da linguagem cinematográfica deste ou daquele ficcionista literário, da presença de figuras de linguagem em imagens, das relações entre poesia e música num determinado poeta ou no todo de certo movimento literário, entre outros exemplos que eu poderia citar. Assim, é inegável que os artistas se sentem provocados uns pelos outros. Há intercâmbio de interfaces e uma espécie de contágio entre as linguagens, na qual, uma obra de Arte, em qualquer linguagem, ao tocar a sensibilidade de um criador, produz nele um impulso à criação em sua própria linguagem.

3.2.1 Interfaces

“Interfaces
 Pessoas,
 Símbolos,
 Faces,
 A vida estabelece as interfaces,
 Do chão, poeira
 Nos ouvidos, zoeira
 Nos olhos, vivências límpidas
 E no coração, os sonhos silenciosos
 (...comungam da mesma dor aqueles que transcendem
 o patamar estático da viv’alma...)” Marcos André Carvalho Lins.

Como a linguagem artística exprime as relações ocultas existentes, traz à tona o ser enquanto ser, suas percepções, sentimentos, idéias, é preciso chamar a atenção, ainda mais por este trabalho ressaltar criações do campo virtual, que para isso acontecer, há um outro lado, ou seja, para a manifestação da Arte, são necessários elementos

materiais, recursos técnicos, interfaces. Como aponta COUTAZ (1990): “Uma interface é um dispositivo que serve de limite comum a duas entidades comunicantes, que se exprimem numa linguagem específica.”.

Para início do tópico, considere interessante fazer uns apontamentos quanto à palavra interface: o prefixo *inter*, vem da preposição latina *inter*, que significa "entre, no meio de", já a palavra *face*, também de origem latina (*fascia*), significa "camada externa". Juntando-se os dois elementos, há um termo genérico, feminino, que corresponde à superfície que delimita dois corpos, espaços ou fases. É um dispositivo (físico ou lógico) que estabelece a adaptação entre dois sistemas independentes, é o ponto, área ou superfície, onde duas substâncias ou outros elementos qualitativamente diferentes se encontram, ou seja, é uma camada situada entre eles que trabalha como um tradutor.

Segundo o Dicionário Houaiss, o termo interface significa o elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes de um sistema que não poderiam estar conectados diretamente. Meio pelo qual um usuário interage com um programa ou sistema operacional que emprega ou não recursos gráficos.

O conceito de interface se origina da Física, na qual tem como significado, a superfície que separa duas fases de um mesmo sistema, sendo tomado como fase a parte homogênea de um sistema heterogêneo. Uma interface, conforme esta ótica, tem a função de separar duas partes de um mesmo sistema. Para tanto, a interface deve proporcionar um grau de isolamento controlado entre as partes, de modo a permitir a transição entre elas como partes de um mesmo sistema.

Pierre LÉVY (1993, pág.181) coloca como:

Interface é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidades diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano... Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface.

Argumentando de forma mais específica a respeito, é relevante trazer JOHNSON (2001, pág. 17-35), que assim discorre:

A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão (...) Um computador pensa – se pensar é a palavra correta no caso – através de minúsculos pulsos de eletricidade, que representam um estado ligado ou um estado desligado, um 0 ou um 1. Os seres humanos pensam através de palavras, conceitos, imagens, sons, associações. (...) O grande drama

das próximas décadas vai se desdobrar sob as estrelas cruzadas do analógico e do digital. Como o coro da tragédia grega, filtros de informação vão nos guiar através dessa transição, traduzindo os zeros e uns da linguagem digital nas imagens mais conhecidas, analógicas, da vida cotidiana. Essas metaformas, esses mapeamentos de bits virão para ocupar praticamente todas as facetas da sociedade contemporânea: trabalho, divertimento, amor, família, arte elevada, cultura popular, política. Mas a forma propriamente dita será a mesma, apesar de suas muitas aparências, a labutar continuamente nessa estranha nova zona entre o meio e a mensagem. Essa zona é o que chamamos de interface.

Num entendimento sintetizado dos significados para cá transportados, posso dizer que Interface é um limite entre as características de interconexão e de símbolos, bem como, entre significados de sinais de intercâmbio.

Em especial com relação a esta pesquisa, a qual aborda interfaces das ordens presencial e virtual, interface é a “membrana” entre o artista e o sistema de criação e podem referir-se: a recursos artísticos materiais, físicos, que estabeleçam a conexão entre artista e obra em produção, como tintas, colas, solventes, soluções, papéis, pincéis, espátulas, argila, carvão, figuras, desenhos, recortes, dentre tantos e dependendo do tipo de obra em realização; às porções dos *softwares* com as quais o artista interage; a dispositivos existentes em programas para criação e tratamento de imagens, como *GIMP, Power Point, Photo shop, Corel draw, Corel Photopaint, Paint, Fireworks, Maya, Sodipodi, Open Office Draw, Inkscape, Pixel 32, softwares* de câmaras digitais e *sites* de criação, dentre outros. As interfaces de todos esses recursos então, pertencem à zona de criação artística.

E para os processos de criação da Arte contemporânea, uma das contribuições mais importantes das novas tecnologias computacionais foi a reconfiguração da idéia de presença, pois para acessar um trabalho de *web-arte*, por exemplo, é preciso estar presente nos circuitos da rede. A idéia da virtualidade nunca expulsou a presença, apenas transformou e potencializou seus efeitos por meio da onipresença dos sistemas híbridos da comunicação. O próprio conceito de interface inclui de maneira diferencial o espectador de outrora. Diante desta nova superfície na qual se multiplicam telas, programações e relações, a presença se intensifica enquanto força propulsora de trabalhos que acontecem por meio do diálogo.

Em sistemas de computação, todos os elementos que se visualiza ou interage ao usar um computador compõem a interface, que têm como fim intermediar a relação entre o ser humano e o sistema computacional que está “do outro lado”. É, pois a interface,

fator-chave na comunicação interativa, chamando-se de interface com os usuários, a camada de um sistema responsável pela interação entre o usuário e os processos de aplicação. Porém, para se comunicar com o computador deve-se definir previamente um protocolo padrão de comunicação. Isto é, qual a interface e linguagem que serão usadas para comunicação com o computador. Quando se fala de interface, fala-se das portas de entrada e saída do computador. Ou seja, como se enviam ordens para o computador e como são recebidos os resultados. Pode-se fazer uma interessante analogia com o ser humano. As interfaces de uma pessoa são os sentidos e é por meio deles que as pessoas se comunicam. Quando se quer transmitir uma mensagem para alguém, deve-se definir qual será o canal de comunicação (interface de entrada): audição ou visão, por exemplo. Deve ser definida, também, qual a linguagem de comunicação: português, inglês ou espanhol, dentre tantas. Assim, a pessoa recebe a mensagem, processa-a e emite resposta por meio de uma interface de saída: fala, visão (escrita, gestos, entre outros).

A utilização de interfaces no campo artístico tem como finalidade, concorrer para a expressão do “verdadeiro eu”, com o conteúdo pessoal implícito em cada criação e explícito com o resultado, o qual se encontra na obra, que se revela em seu percurso (como já mencionado), desde as ferramentas e materiais utilizados em sua elaboração até os efeitos produzidos no olhar do observador, partindo-se para a interação com essa.

Nessas considerações, acrescento que os artistas por meio de interfaces, podem, por exemplo, clarear (dissolvendo, no caso deste trabalho) uma parte da pintura para focalizar e chamar a atenção para aquele ponto, ou dispor os elementos numa certa ordem, para contar uma história, transmitir uma mensagem, enfim, usar a composição para fazer o espectador olhar uma obra e sentir em relação a ela de determinado modo. Movimento, cor e equilíbrio são empregados para fazer as pinturas parecerem mais agradáveis, prazerosas, ou perturbadoras, inquietantes. Apreciando e descobrindo pistas do modo como o artista quer que se veja uma obra, pode-se, talvez, perceber que ela é mais complexa do que se pensou a princípio.

Seguindo o pensamento, com quem já não ocorreu observar uma gravura, quadro, fotografia, imagem, enfim, uma obra de Arte e ficar instigado, refletindo a respeito do por que ou o que gostou nela; o que acrescentaria ou suprimiria; quais seriam as diferenças se fosse outra a autoria; ou o porquê dos olhos serem levados a determinado(s) ponto(s) da imagem? As interpretações não podem ser várias, conforme o indivíduo e o momento?

A imagem abaixo, por exemplo, uma pintura surrealista, cujo autor é o pintor contemporâneo Salvador Dalí, pode chamar a atenção para diversificados pontos do quadro, como o casal formado, representado pelas nuvens ou pelas ondas, ou para tantos outros detalhes, conforme o espectador e a percepção deste, a qual está sujeita a variáveis, como já dito:



É claro que, se aprecia o todo, mas, em geral, unidades da imagem destacam-se diferentemente, conforme a estrutura de composição e cada espectador, seu *animus* e caracteres individuais.

Como o processo de criação é realizado com auxílio de interfaces e pode começar a partir dos pontos que se destacam, passando a compor uma nova obra, é preciso maiores informações sobre solventes e, principalmente, de como são tomados aqui, para buscar o entendimento “dessa composição”, criação.

3.2.2 Solventes Físicos e Virtuais

“A Arte é encontro e conhecimento na *Internet*.” Yara Guasque.

Assim, antes de detalhar e demonstrar a prática do processo criativo da Poética da Solvência, teço alguns esclarecimentos sobre os solventes de modo geral: segundo o Sindicato Nacional do Comércio Atacadista de Solventes de Petróleo – Sindsolv, única

entidade que representa os distribuidores de solventes no Brasil, o solvente é matéria-prima e indispensável para a cadeia produtiva de diversos segmentos industriais e empregados, por exemplo, na fabricação de tintas, vernizes, plásticos, resinas, fibras sintéticas, adesivos, artefatos de borracha, defensivos agrícolas, detergentes, explosivos, pigmentos e corantes, cosméticos, e de outros inúmeros produtos e especialidades químicas facilmente encontradas na sociedade contemporânea.

São considerados solventes os líquidos voláteis que tenham a propriedade de dissolver ligantes, resinas ou quaisquer outros materiais sólidos e/ou líquidos sem que sejam alteradas as estruturas químicas originais.

TIPOS DE SOLVENTES	EXEMPLOS:
SOLVENTES ALIFÁTICOS	diluyente de tintas, solvente de borracha, hexano, pentano.
SOLVENTES ALIFÁTICOS MÉDIOS	aguarrás, querosene, solvente médio.
SOLVENTES AROMÁTICOS	tolueno, xileno, AB9, AB10 e AB11.
SOLVENTES OXIGENADOS	cetonas, álcoois, étereis, glicóis, acetatos.
OUTROS SOLVENTES	solventes nitrados, clorados, sulfonados, clofluorados.

Quando misturadas pequenas quantidades de solvente nas tintas, por exemplo, estas ficam mais diluídas e são mais facilmente espalhadas sobre a tela. A sensibilidade do pincel deslizando na tela é uma sensação importante e inteiramente pessoal. A proporção da mistura aprende-se na prática: testando e experimentando. Os bons solventes misturam-se a todos os tipos de materiais e não afetam a qualidade dos produtos.

Para saber se um solvente é de boa qualidade, realiza-se um teste simples: gotejam-se alguns poucos pingos em uma folha de papel branco, aguarda-se a secagem e verifica-se a existência de alguma mancha ou qualquer espécie de resíduo. Será de boa qualidade, caso não deixe nenhuma marca visível.

Os solventes servem também para limpar o material usado, como por exemplo, pincéis, espátulas e recipientes utilizados. Um cuidado especial deve ser tomado: todos os solventes são altamente inflamáveis e, portanto, devem ser tratados com a cautela

pertinente ao uso de inflamáveis, ou seja, é preciso atentar-se para fogo próximo ao solvente e calor demasiado, a fim de evitar que o material entre em combustão.

Quanto aos solventes virtuais, dentre tantos programas, *softwares*, *sites* (permitem muitas transições), entre outros, menciono alguns:

1- *GIMP - GNU Image Manipulation Program* como seu próprio nome já diz, trata-se de um programa de manipulação de imagens. A história do *GIMP* segue o roteiro da maioria dos *softwares Open Source* (Código Fonte Aberto): dois estudantes, Spencer Kimball e Peter Mattis, que começaram um projeto para a faculdade, continuaram após a formatura e o lançaram sob a licença *GNU (GPL - General Public Licence*, ou seja, Licença Pública Geral), na *Internet*. Sendo assim, programadores de todo o mundo, interessados pela qualidade do *software* e de seu código-fonte, juntaram-se ao projeto e começaram a enviar relatos de *bugs* (erros de programação), adicionar novos recursos e melhorar o desempenho. O *GIMP* se tornou um movimento, tanto que continua fortemente, mesmo com os autores originais tendo deixado o projeto.

2- *Microsoft Powerpoint*, que é um programa utilizado para edição e exibição de apresentações gráficas no sistema operacional *Windows*, da *Microsoft*. Para criar apresentações gráficas, dispõe de processamento de textos, estrutura de tópicos, esquemas automáticos, modelos, desenhos, assistentes, gráficos e vários tipos de ferramentas para expressar idéias nas apresentações.

3- *Adobe Photoshop*, um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (ou *bitmap*, que significa mapa de bits em inglês - imagens que contém a descrição de cada *pixel* - aglutinação de *Picture e Element* - menor elemento de imagem num dispositivo de exibição, ao qual é possível atribuir-se uma cor, sendo *Pix* a abreviatura em inglês para *Picture*), possuindo ainda, algumas capacidades de edição típicas dos editores vectoriais (de imagens digitais definidas por equações matemáticas), tendo sido desenvolvido pela *Adobe Systems*.

4- *Corel draw* que é um programa de desenho vetorial bidimensional para *design* gráfico pertencente à *Corel*. É um aplicativo de ilustração vetorial e *layout* de página que possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como desenhos e imagens. Desde que surgiu em 1989, teve várias versões, que variam em potencial de manipulações, como *Fhotopaint*, *Ventura*, *Mosaica*, *Trace*, entre outras. Tem como concorrentes principais, os programas *Adobe Illustrator* e *Macromedia Freehand*, em ambiente software proprietário, já em software livre o *Inkscape*.

5- *Inkscape*, um *software* livre para editoração eletrônica de imagens e documentos vetoriais. Gera imagens a partir de um caminho de pontos definindo suas coordenadas, de forma transparente ao usuário. Imagens vetoriais são, geralmente, mais leves e não perdem a qualidade ao sofrer transformações.

6- *Paint*, *software* utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. É um programa conhecido entre as crianças e os iniciantes em informática, por ser simples e vir incluso, como um acessório, no sistema operacional *Windows*.

7- *Morph*, que se trata de um Neologismo inglês, que indica o programa que transforma uma figura em outra. Fabricado pela *Gryphon Software*. É muito utilizado para criar a metamorfose entre um objeto e outro, de maneira que, quando um objeto vai perdendo as suas formas, ele simultaneamente passa a assumir a forma do outro objeto. As possibilidades de transições são várias, é possível converter animais em humanos, juntar duas imagens e o que mais a imaginação permitir.

Há ainda, muitos outros programas para manipular, alterar, deformar, compor e dissolver imagens, como *Painter*, *Fireworks*, *Maya*, *Sodipodi*, *Pixel 32*, *Open Office Draw*, vários *softwares* de câmeras digitais e muitos *sites* de criação, como www.macvirtual.usp.br/mac/home.asp#, www.iar.unicamp.br/pesquisas/vidartedigital/videohor.htm, <http://www.historiadaarte.com.br/arteadolescente.html>, entre diversos outros. Saliento também, a preferência pelo emprego de *softwares* e *sites* gratuitos, *softwares* livres e de câmeras digitais, uma vez que, coadunam com a proposta aqui postulada, de uma Arte mais democrática e acessível.

Embora eu tenha enumerado e fornecido breves explicações sobre alguns programas de criações visuais, os aqui tomados como solventes virtuais, tenho que manifestar certa concordância com o pesquisador da Universidade de Campinas – Unicamp, Emerson Freire, o qual estuda as influências da tecnociência na produção de imagens artísticas contemporâneas, quando este diz que não convém perguntar ao adepto da Arte Digital qual programa de computador ele utilizou para produzir uma obra, pois, pode representar uma pergunta terrível do ponto de vista do artista. Tal pergunta seria pertinente num curso específico ou situação semelhante, mas, inconveniente num momento destinado à fruição. O pesquisador alerta que, atualmente, a tecnologia disponível permite copiar e difundir imagens digitais ilimitadamente, sem perda ou deterioração, ou manipulá-las até que não restem vestígios originais, o que representa uma nova fase de produção imagética. Contudo, ele ainda destaca que não se trata

apenas de substituir o “pincel por *pixel*”, é necessário partir da tecnologia, questionando, transformando e explorando-a, a fim de produzir novas relações entre homens e máquinas. Hoje, há artistas que se encontram nesse patamar (muitos já foram citados), que lançam mão de teorias e processos científicos de ponta, para visualizar no computador, por exemplo, objetos que não existem na realidade natural e produzir imagens tão belas e significativas, quanto fantásticas, aos quais, não agradariam ser inquiridos a respeito tecnológicos em detrimento do talento criativo em questão.

Após esclarecimentos sobre alguns solventes, enfatizo que, o termo solvente, especialmente, quando se aplica ao campo virtual, é aqui tomado alegoricamente, no sentido conotativo, como sendo o ato ou efeito de dissolver uma imagem; o proceder à solubilização de uma figura; a propriedade de desagregar uma representação visual para originar uma nova.

A ação de dissolver pode ocorrer parcialmente, ou seja, em alguns pontos na imagem “original”, ou na totalidade, cuja alteração será nos contornos e na coloração e a partir daí, cria-se outra obra.

Também é possível lançar mão de diversas imagens, como matéria prima para a criação de apenas uma nova e ao assim proceder, de acordo com este trabalho, também se estará dissolvendo a obra primeira, para a criação de outra, na qual se utilizará mais um solvente.

Desse modo, concordo com o artista Milton Jeron (2005), quando este afirma que para criar há que se fazer, desfazer e refazer, num processo contínuo. Para ele, não existe fazer sem desfazer e o artista cria na dúvida, observando que ao iniciar um novo trabalho, não há o certo presente, sendo a única certeza, a que é trazida pela experiência que dá voz a uma intuição e paz interiores, que dizem que, seja qual for o trabalho, este será concluído cedo ou tarde. E ao falar do trabalho do artista, abrirei outro capítulo para refletir e discorrer sobre poética e considerações que esta envolve, a fim de favorecer o aprofundamento e entendimento do tema.

SABERES POÉTICOS

“Os métodos de criação dos saberes poéticos são muitos. O deixar-se levar, a meditação, a degustação pausada e inebriada de situações, paisagens, seres vivos e pessoas, o saudável costume de fortalecer a memória dos fatos significativos do dia-a-dia, o cultivo paciente das amizades e dos amores, a homenagem ritual e modesta aos entardeceres, à forma em que a foto da amada vai enrugando no lugar secreto da carteira... Métodos criativos, infinitas possibilidades.” Júlio A. Wong Un.

No entendimento ou nos equívocos quanto ao que seja Poesia e Poética, costumeiramente, é esquecido o significado etimológico e, em geral, se confunde com a linguagem verbal e esta é restritivamente entendida no seu conceito lingüístico. Poesia, formada do verbo grego *poiein*, diz do sentido e verdade do agir, do manifestar. A poesia como Linguagem, advém em todo realizar que manifeste o real e ser do homem em seu sentido e verdade. Isto ocorre em diversas atividades e é delas que trata a Poética. E esta se abre para as Poéticas das Linguagens: música, pintura, arquitetura, escultura, cinema, fotografia, teatro, poesia e outras, nas quais o real se manifeste como Linguagem e componha uma cultura visual. Não se limitando a um entendimento parcial, a Poética vive naturalmente da convivência e multiplicidade das linguagens.

Na essência, a Poética de que se trata não é a Poética normativa dos gêneros, mas a das obras dos artistas. Quando nasceu a Poética Filosófica e Normativa já existiam as obras poéticas. E sempre foi assim: as obras se manifestam como Poética, na medida em que ambas referenciam sempre o real originário. Centraliza-se na reflexão, enquanto poesia e pensamento (este como visão originária das obras de Arte), a partir de e sobre a Linguagem, entendida como visão e escuta de fala e silêncio de todas as manifestações artísticas. Busca decifrar o conhecimento cifrado pelo ato criativo.

A Poética sucede das próprias obras poéticas, sejam orais ou depois escritas, sendo que o oral e o escrito se oferecem como faces enigmáticas de toda a Arte, não como conceitos, mas como imagens.

A experiência poética é uma forma de conhecimento intuitivo (MARITAIN, 1945) que faz uso da experiência do mundo para encontrar relações não tão habituais ou óbvias entre seres e objetos. Dessas relações surgem a estética e penetra-se no lado escuro e luminoso que há dentro de cada um (PAZ, 1967). O saber poético é capaz de reconhecer conexões, influências, fragilidades, estéticas da impermanência, bem como, de revelar mundos e desequilibrar realidades.

Os saberes poéticos podem ser criados de diversas maneiras e com inúmeras possibilidades, como o simples deixar-se levar e devanear pela vida; o meditar acerca do universo circundante: situações, paisagens, seres vivos e pessoas; o recordar dos fatos significativos (ou não) do dia-a-dia; o cultivar de amizades, relações e amores; o reconhecimento de conexões e influências; dentre tantos que eu poderia mencionar.

Acredito então, que os estados poéticos não sejam resultados de um fenômeno oculto, ou algo místico inexplicável ou ainda, involuntário da inspiração divina, mas, produtos de trabalho e pesquisa pacientes, intencionais, inventivos e efervescentes de abertura e ampliação dos sentidos; da exploração de sentidos velados e do contato diário com o mundo e o que se extrai e absorve deste. Embora aparente solitário, o ser poético é com os outros, pois, mesmo na solidão extrema de uma criação de palavras ou artes sugestivas, há os momentos nos quais ele procura comunhões.

Quando se aborda Poética, sugestionam-se a prática, a construção, as manifestações do fazer artístico. Contudo, o produto não é necessariamente algo concreto, uma obra ou um objeto de palavras, cores ou sons: pode ser a ampliação da compreensão da realidade na qual se está inserido e imerso; o aumento na sensibilidade para perceber processos sociais antes invisíveis e velados: descobertas antes inimaginadas e importantes para o homem.

Nos saberes poéticos, independentemente, de escolas, movimentos, tendências e outros, considerando transições e empregos diversos que acontecem de elementos das linguagens, eu encontro um que possui estreita relação com este trabalho: figuras de linguagens que revelam sua presença para além da Literatura e vêm permear o campo das imagens, pinturas, Artes Plásticas de um modo geral. É claro que, as figuras de linguagem podem estar presentes em outras linguagens, mas em razão da temática desta pesquisa, farei análises somente nesse campo.

4.1 Figuras Transgressivas

“Cometer uma transgressão é como ultrapassar limites.” Cícero.

Nos elementos constituintes do universo pictórico é possível encontrar algumas figuras de linguagem, as quais, muitas vezes, são tidas como pertencentes apenas ao campo da Literatura, no entanto, elas ultrapassam esses limites de entendimento e emprego, para fazerem-se expressas em outras linguagens artísticas.

Antes de demonstrar algumas dessas figuras, mais notadamente nas Artes Plásticas, em razão da temática do trabalho, optei por tecer, alguns apontamentos teóricos quanto a vários tipos de figuras de linguagem, para depois adentrar mais especificamente nas que tratam esta pesquisa, a fim de propiciar um panorama das figuras, para que, ao pormenorizar as de interesse, aclarasse o entendimento que norteou os destaques às duas figuras: Solvência (presencial ou virtual) e a Metáfora (no contexto da Arte de Transição), bem como, fosse possível melhor compreensão da composição, do conjunto que as abarcaria. Assim, além de propor um entendimento do universo que abrange as figuras de linguagem, para também compreendê-las nas Artes Plásticas, proponho um pequeno e agradável passeio pela Literatura, pois procurei colocar exemplos interessantes e de grandes autores neste estudo.

No entanto, previamente a algumas definições e exemplos de tipos de figuras de linguagem, destacando a intenção de um caminhar mais gradual para as questões do tema e para que se conheça um pouco mais de elementos circundantes da pesquisa, convém abordar acerca dos sentidos possíveis de serem atribuídos às palavras. A palavra é o que pode ser chamado de condutor da transição, quando permite novas formas de dizer, de expressão: nomus, transitar, transição, transiarte, para além do ato concreto de intervir na Arte, seja esta fixa ou movente (Coutinho, 2007).

Tecnicamente falando, uma palavra ou signo compreende duas polaridades: o significado (aspecto conceitual, a imagem mental abstrata) e o significante (aspecto concreto, gráfico, a imagem acústica). Desse modo, todas as palavras são signos, desde que possuam as duas faces.

Quando se desconhece o significado de uma palavra, a significação não se completa, uma vez que, compreende-se apenas o significante (o conjunto sonoro ou gráfico). Reunida ao seu significado, a palavra deixa de ser apenas um fenômeno sonoro ou agráfico (significante). A palavra produz, portanto, um estado de conhecimento: o saber de assuntos ou recebimento de notícias; ou, um estado de emoção: pode-se sofrer, rir ou chorar, por exemplo. A primeira é a palavra comum, usual; a segunda, é a palavra artística, a palavra poética.

Um mesmo signo pode apresentar significados diversos, conforme o contexto em que é empregado. O significado de uma palavra não é somente aquele fornecido no dicionário, o sentido denotativo, pois a palavra pode adquirir sentidos diferentes, translatos, subjacentes, quando inserida em novos contextos, o chamado sentido conotativo. Em idéias evocadas pelo filtro da emoção e da subjetividade, tem-se a

conotação, que corresponde a uma transferência do significado usual para um sentido figurado. A essa pluralidade de significados chama-se de polissemia. Para ilustrar, a seguir há exemplos de variados sentidos e empregos da palavra corrente:

- o cadeia de metal, grilhão (a corrente);
- o a água que corre (água corrente);
- o fácil, fluente (estilo corrente);
- o sabido de todos (fato corrente);
- o decurso de tempo (mês corrente);
- o circulação de ar (corrente de ar);
- o fluxo de água (corrente de água, corrente marinha);
- o fluxo de energia elétrica (corrente elétrica);
- o grupo de indivíduos que representam idéias, tendências, opiniões (corrente literária);
- o A corrente marítima não manteve o barco na rota;
- o “A gente vai contra a corrente
Até não poder resistir.
Na volta do barco é que sente.
O quanto deixou de cumprir.” (Chico Buarque)

Dentre os sentidos possíveis de emprego, nota-se que na linguagem formal, a finalidade primordial é a comunicação, já na linguagem artística, não se procura apenas a comunicação, mas também, a emoção.

Quando a linguagem figurada assume aspectos novos na expressão, mais artifício, para a beleza e realce propositais, emprega modos de dizer que são chamados de figuras de linguagem, aqui no Brasil e de figuras de estilo em Portugal.

Assim, na fala, na escrita, em textos de diversos tipos, ou melhor dizendo, em linguagens artísticas, como veremos mais adiante, podem-se empregar determinados recursos com o objetivo de tornar textos, discursos e obras mais expressivos, significativos, atraentes e até mesmo, para suprir falta ocasional de algum (ns) termo(s) ante ao que se quer expressar no momento. Um desses recursos são as figuras de linguagem, formas ou expressões que consistem no emprego de palavras em sentido subjetivo e circunstancial, ao qual se acrescenta a acepção usual de uma palavra ou expressão.

As figuras de linguagem caracterizam-se como estratégias aplicadas para obter-se um efeito determinado na interpretação do leitor e/ou expectador. São certos recursos não-convencionais que o emissor cria para dar maior expressividade e intensidade à sua mensagem ou imagem criada.

De acordo com Marc Angenot (1984), a figura é na retórica tradicional, todo fragmento de enunciado cuja configuração aparente não está conforme a sua função real, o que resulta num desvio, numa transgressão codificada do próprio código (fônico, gráfico, semântico, sintático, textual, lógico). Cada vez que ocorre um desvio dos padrões, uma violação da norma, pode-se supor duas situações distintas: por desconhecimento de alguma regra ocorreu um erro ou, de modo proposital, fez-se um desvio dos padrões, que determinou uma construção mais expressiva.

Como mencionado no início deste tópico, ao contrário do entendimento de algumas pessoas, as figuras de linguagem não estão presentes apenas em textos literários, pois em várias situações do dia-a-dia, bem como, em outras linguagens artísticas, recorre-se ao recurso. E o valor em reconhecê-las, reside no fato de que tal conhecimento, além de auxiliar a melhor compreender textos literários, imagens, mensagens em geral, estimula as pessoas a tornarem-se mais sensíveis à beleza da linguagem, das expressões, manifestações artísticas e ao significado simbólico de palavras e imagens. É um recurso para expressar de formas diferentes, experiências comuns, conferindo originalidade, musicalidade, sugestividade, emotividade, colorido, força, beleza e/ou poeticidade às mensagens e textos de todos os tipos.

As figuras podem ser estudadas, em sua subjetividade (metáfora, antítese...), seus "cânones" ou "antologias" (símbolo, antonomásia...) suas estruturas peculiares (epânodo, gradação...), sua predominância de conotação (alegoria, ironia...), sua plurissignificação (trocadilho, antanáclase...), seu efeito estético (epímone, anáfora...), sua intertextualidade (aplicação, alusão...), seus desvios da norma (enálage, anacoluto...), suas imitações do real (onomatopéia, hipotipose...), seus elementos ficcionais (hipérbole, prosopopéia...), sua evolução histórica (catacrese, metonímia...). No entanto, esse estudo das figuras de linguagem, segundo Mucci (2005) não deve resultar numa tediosa e inócua taxonomia, deve-se atentar para as potencialidades expressivas.

Um dos aspectos interessantes do estudo das figuras está em caracterizá-lo como argumentativo e lúdico, pois no mecanismo que as figuras travam, estabelece-se além de

uma substituição, uma superposição dialética, bem como, nele reside grande parte da sedução do discurso e da Arte.

Com efeito, as figuras realçam o que Roman Jakobson (1963) denomina “função poética da linguagem”, sendo que toda linguagem é *poièsis*, vale dizer, criação. Além disso, é em sua *Poética*, e não em sua *Retórica*, que Aristóteles, o pai da teoria da Arte e, metonimicamente, pai da teoria da Literatura, trata de algumas figuras. Existe um grande repertório de figuras de linguagem, com nomenclaturas diversas, heterogêneas e até contraditórias. A própria ambigüidade da classificação das figuras demonstra a natureza conotativa de todo discurso: neste sentido, a denotação seria uma utopia, na medida em que o poeta, por exemplo, almeja que a palavra seja a coisa, o ícone, seja o real e o signo seja o ser. Para além da polissemia de todo enunciado, as figuras também se misturam, configurando um concerto significativo.

Nessas misturas, as figuras podem relacionar-se com várias categorias, segundo afetam o aspecto sonoro ou gráfico das palavras, o aspecto semântico das unidades, a disposição formal da frase ou o valor lógico e referencial da proposição, operando funções de supressão, acréscimo, substituição e permuta. E, embora existam correntes teóricas variadas, como mencionado no parágrafo acima, optei, em razão das fontes consultadas e por minhas convicções, discorrer sobre as subdivisões das figuras de linguagem, do seguinte modo: figuras de som, figuras de construção, figuras de pensamento e figuras de palavras. Abaixo, seguem os quatro grupos aos quais as figuras pertencem, que a princípio, hesitei em tratar, ante ao número elevado e pelo fato deste trabalho ressaltar, das já estabelecidas, apenas a Metáfora e propor mais uma, a Solvência. No entanto, como já mencionei, tive o intuito de abordar as figuras de linguagem, para favorecer a compreensão do universo expressivo e de possibilidades que elas têm.

4.1.1 Figuras de Som ou Harmonia

Chamam-se figuras de som ou de harmonia os efeitos produzidos na linguagem quando há repetição de sons ou, ainda, quando se procura "imitar" sons produzidos por coisas ou seres:

a) Aliteração: consiste na repetição ordenada de mesmos sons consonantais.

“Esperando, parada, pregada na pedra do porto.” Chico Buarque.

"Toda gente homenageia Januária na janela." Chico Buarque.

b) Assonância: consiste na repetição ordenada de sons vocálicos idênticos.

“Sou um mulato nato no sentido lato
mulato democrático do litoral.” Caetano Veloso.

c) Paronomásia: consiste na aproximação de palavras de sons parecidos, mas de significados distintos.

“Eu que passo, penso e peço.” Sidney Miller.

"Que a morte apressada seja *tributo* do entendimento, e a vida larga *atributo* da ignorância". Vieira.

d) Onomatopéia: palavra ou conjunto de palavras imitando um ruído ou som.
"E era tudo silêncio na saleta de costura; não se ouvia mais o *plic-plic-plic-plic* da agulha no pano". Machado de Assis.

Hup-la hup-la hup-la hup-la hup-la... [...]

E choca-te, *trz!*, esfrangalha-te no fundo do meu coração! Álvaro de Campos.

4.1.2 Figuras de Construção ou Sintaxe

As figuras de sintaxe ou de construção dizem respeito a desvios em relação à concordância entre os termos da oração, sua ordem, possíveis repetições ou omissões. Resultam da estruturação especial de uma frase, ou de um texto.

a) Elipse: consiste na omissão de um termo facilmente identificável pelo contexto. Ocorre elipse quando se omite um termo ou oração que facilmente se pode identificar ou subentender no contexto. Pode ocorrer na supressão de pronomes, conjunções, preposições ou verbos. É um poderoso recurso de concisão e dinamismo.

"Veio sem pinturas, em vestido leve, sandálias coloridas." Rubem Braga (elipse do pronome ela "Ela veio" e da preposição de "de sandálias...").

"Cheguei. Chegaste." Olavo Bilac (encerra uma elipse simples: o sujeito de ambas as frases, que fica subentendido; noutro plano, pode-se considerar também elíptica a relação entre as duas frases simples, por ausência de um conector).

“Na sala, apenas quatro ou cinco convidados.” Machado de Assis (omissão de havia).

b) Zeugma: consiste na elipse de um termo que já apareceu antes. Ocorre zeugma quando um termo já expresso na frase é suprimido, ficando subentendida sua repetição.

"O meu pai era paulista / Meu avô, (era) pernambucano / O meu bisavô, (era) mineiro / Meu tataravô, (era) baiano." Chico Buarque.

Ele prefere cinema; eu, teatro. (omissão de prefiro)

c) Polissíndeto: consiste na repetição de conectivos ligando termos da oração ou elementos do período. Ocorre polissíndeto quando há repetição enfática de uma conjunção coordenativa mais vezes do que exige a norma gramatical (geralmente a conjunção *e*). É um recurso que sugere movimentos ininterruptos ou vertiginosos.

“O menino resmunga, *e* chora, *e* esperneia, *e* grita, *e* maltrata.” Manuel Bandeira.

“ E sob as ondas ritmadas

e sob as nuvens e os ventos

e sob as pontes e sob o sarcasmo

e sob a gosma e sob o vômito (...)” Olavo Bilac.

d) Assíndeto: ocorre assíndeto quando orações ou palavras deveriam vir ligadas por conjunções coordenativas, aparecem justapostas ou separadas por vírgulas. Exige do leitor atenção maior no exame de cada fato, por exigência das pausas rítmicas (vírgulas).

"Eu tinha fama, a palavra, a carreira política." Joaquim Nabuco.

"Não nos movemos, as mãos é que se estenderam pouco a pouco, todas quatro, pegando-s e, apertando-s e, fundindo-se." Machado de Assis.

e) Inversão: consiste na mudança da ordem natural dos termos na frase.

“De tudo ficou um pouco.

Do meu medo. Do teu asco.” Carlos Drummond de Andrade.

f) Silepse: consiste na concordância não com o que vem expresso, mas com o que se subentende com o que está implícito e pode ser:

- De gênero - Ocorre quando há discordância entre os gêneros gramaticais (feminino ou masculino).

"Quando a gente é novo, gosta de fazer bonito." Guimarães Rosa.

Vossa Excelência está preocupado.

- De número - Ocorre quando há discordância envolvendo o número gramatical (singular ou plural).

Corria *gente* de todos lados, e *gritavam*." Mário Barreto.

Os lusíadas glorificou nossa literatura.

- De pessoa - Ocorre quando há discordância envolvendo entre o sujeito expresso e a pessoa verbal: o sujeito que fala ou escreve se inclui no sujeito enunciado.

"*Ambos recusamos* praticar este ato" Alexandre Herculano.

“O que me parece inexplicável é que os brasileiros persistamos em comer essa coisinha verde e mole que se derrete na boca.” Manuel Bandeira.

g) Anacoluto: consiste em deixar um termo solto na frase. Normalmente, isso ocorre porque se inicia uma determinada construção sintática e depois se opta por outra. Ocorre anacoluto quando há interrupção do plano sintático com que se inicia a frase, alterando-lhe a seqüência lógica. A construção do período deixa um ou mais termos - que não apresentam função sintática definida - desprendidos dos demais, geralmente depois de uma pausa sensível.

Minha vida, tudo não passa de alguns anos sem importância (sujeito sem predicado).

"O homem, chamar-lhe mito não passa de anacoluto." Carlos Drummond de Andrade.

"Eu, também me parece que as leio, mas vou sempre dizendo que não." Almeida Garrett.

h) Anáfora: consiste na repetição intencional de uma mesma palavra no início de períodos, versos ou frases.

"Olha a voz que me resta

Olha a veia que salta

Olha a gota que falta

Pro desfecho que falta

Por favor." Chico Buarque.

"Amor é um fogo que arde sem se ver;

É ferida que dói e não se sente;

É um contentamento descontente;

É dor que desatina sem doer." I Coríntios.

i) Hipálage: ocorre quando há inversão da posição do adjetivo: uma qualidade que pertence a uma objeto é atribuída a outro, na mesma frase.

"Em cada olho um grito castanho de ódio (= Em cada olho castanho)." Dalton Trevisan.

j) Hipérbato: ocorre hipérbato quando há uma inversão completa de membros da frase.

Passeiam, à tarde, as belas na Avenida." Carlos Drummond de Andrade (= As belas passeiam na Avenida à tarde.).

"Passarinho, desisti de ter." Rubem Braga (= Desisti de ter passarinho.).

Observação: quando há uma inversão violenta de distantes partes da frase, ocorre a sínquise. É um hipérbato exagerado.

"A grita se alevanta ao Céu, da gente." Camões. (= A grita da gente se alevanta ao Céu)

l) Anástrofe: ocorre quando há uma simples inversão de palavras vizinhas (determinante/determinado).

"Tão leve estou (= estou tão leve) que nem sombra tenho." Mário Quintana.

m) Pleonasma literário: é o uso de palavras redundantes para reforçar uma idéia, tanto do ponto de vista semântico quanto do ponto de vista sintático. Usado como um recurso estilístico, enriquece a expressão, dando ênfase à mensagem.

"Iam vinte anos desde aquele dia / Quando com os olhos eu quis ver de perto
Quando em visão com os da saudade via." Alberto de Oliveira.

4.1.3 Figuras de Pensamento

Podem ser encontradas no nível semântico da língua, remetendo para formas de conceber e expressar idéias ou conceitos. Subdividem-se em duas classes: *figuras de associação presente* e *figuras de associação ausente ou tropos*. As primeiras revelam-se pela presença, no discurso, do significado adicional ou da idéia acessória em simultâneo com o sentido literal. Esta coexistência pode ser explícita (como no caso da comparação), identificada a partir do significado de elementos próximos (personificação, antítese, paradoxo, pleonasma e outros.), ou reconhecida por meio da própria enunciação discursiva (eufemismo, invocação, apóstrofe e outros). A relação entre a forma expressa e o novo significado adquirido torna-se mais evidente, possibilitando rápida identificação. A segunda subclasse de figuras de pensamento- *figuras de associação ausente* ou *tropos*- não pressupõe a existência dos diferentes significados no discurso. O novo sentido ocupa o lugar do primeiro e, devido à substituição efetuada, a relação entre ambos tem de ser feita na “ausência”, pelo receptor, através de uma proximidade possível. Pela dificuldade não só de elaboração como de identificação, são as figuras de estilo mais consideradas e mais ambíguas (as relações de contigüidade podem ser várias e depender da perspectiva do sujeito que estabelece a associação no seu pensamento). Entre estas figuras contam-se a metáfora, a metonímia, a sinédoque, a ironia, dentre outras. A fronteira entre esta subdivisão é muito tênue e algumas figuras, como é o caso da ironia, podem surgir em qualquer um dos grupos, dependendo da forma como são formuladas e expressas. São elas:

a) Antítese: consiste na aproximação de termos contrários, de palavras ou frases que se opõem pelo sentido.

"Neste momento todos os bares estão repletos de homens vazios". Vinicius de Moraes.

“Os jardins têm vida e morte.” Cecília Meireles.

b) Ironia: é a figura que apresenta um termo em sentido oposto ao usual, obtendo-se, com isso, efeito crítico ou humorístico. Ocorre ironia quando, pelo contexto, pela entonação, pela contradição de termos, sugere-se o contrário do que as palavras ou orações parecem exprimir. A intenção é depreciativa ou sarcástica.

“A excelente Dona Inácia era mestra na arte de judiar de crianças.” Monteiro Lobato.

c) Eufemismo: consiste em substituir uma expressão por outra menos brusca; em síntese, procura-se suavizar alguma afirmação desagradável. Ocorre eufemismo quando uma palavra ou expressão é empregada para atenuar uma verdade tida como penosa, desagradável ou chocante.

"O rapaz saltou da ponte da vida" Manuel Bandeira.

Ele enriqueceu por meios ilícitos. (em vez de ele roubou)

d) Hipérbole (do grego, *hyperbolé*): ato de lançar por cima de, além de; de ultrapassar a medida, excesso, abundância. Consiste na representação excessiva de uma pessoa, coisa ou acontecimento; em síntese, é um exagero da realidade. Trata-se, pois, de ampliar uma idéia com finalidade enfática. Ocorre exagero de uma idéia com finalidade expressiva.

“um dia meu amor (e talvez cedo) / Que já sinto estalar-me o coração.” Antero de Quental.

“ao passar os montes (...) parei e, olhando atrás (...) verti lágrimas de sangue.” Aquilino Ribeiro.

“estava um calor de assar passarinhos nas árvores...” Matilde Rosa Araújo.

e) Prosopopéia ou personificação: consiste em atribuir a seres inanimados predicativos que são próprios de seres animados. Ocorre prosopopéia (animização ou personificação) quando se atribui movimento, ação, fala, sentimento, enfim, caracteres próprios de seres animados a seres inanimados ou imaginários. Constitui prosopopéia também a atribuição de características humanas a seres animados, o que é comum nas fábulas e nos apólogos.

"Um frio inteligente (...) percorria o jardim..." Clarice Lispector.

“Olha o Tejo a sorrir-me.” Fernando Pessoa.

f) Gradação ou clímax: é a apresentação de idéias em progressão ascendente (clímax) ou descendente (anticlímax) Ocorre gradação quando há uma seqüência de palavras que intensificam uma mesma idéia.

“Por mais que me procure, antes de tudo ser feito, eu era amor. Só isso encontro. Caminho, navego, vôo, — sempre amor (...)” Cecília Meireles.

“Um coração chagado de desejos

Latejando, batendo, restrugindo.” Vicente de Carvalho.

g) Apóstrofe: consiste na interpelação enfática a alguém (ou alguma coisa personificada). Ocorre apóstrofe quando há invocação de uma pessoa ou algo, real ou imaginário, que pode estar presente ou ausente. Corresponde ao vocativo na análise sintática e é utilizada para dar ênfase à expressão.

"Deus! Ó Deus! Onde estás, que não respondes?" Castro Alves.

“Senhor Deus dos desgraçados!

Dizei-me vós, Senhor Deus!”Castro Alves.

h) Paradoxo: ocorre paradoxo não apenas na aproximação de palavras de sentido oposto, mas também na de idéias que se contradizem referindo-se ao mesmo termo. É uma verdade enunciada com aparência de mentira. Oxímoro (ou oximoron) é outra designação para paradoxo.

"O mito é o nada que é tudo" Fernando Pessoa.

“Mas nem sequer ouviste o que eu não disse.” Guilherme de Almeida.

i) Perífrase: ocorre perífrase quando se cria um torneio de palavras para expressar algum objeto, acidente geográfico ou situação que não se quer nomear.

"Cidade maravilhosa

Cheia de encantos mil

Cidade maravilhosa

Coração do meu Brasil." André Filho.

4.1.4 Figuras de Palavras (ou Tropos)

Consistem no emprego de um termo com sentido diferente daquele convencionalmente empregado, a fim de conseguirem efeito mais expressivo na comunicação. São determinadas por uma escolha vocabular expressiva:

a) Comparação: aproximação entre dois elementos que se identificam, ligados por conectivos comparativos explícitos (feitos, assim como, tal, como, tal qual, tal como, qual, que nem) e alguns verbos (parecer, assemelhar-se e outros).

"Beijou sua mulher como se fosse lógico." Chico Buarque.

b) Metáfora: consiste em empregar um termo com significado diferente do habitual, com base numa relação de similaridade entre o sentido próprio e o sentido figurado. A

metáfora implica, pois, uma comparação em que o conectivo comparativo fica subentendido. A metáfora transforma o sentido de uma palavra quando a leva de um contexto para outro. Para identificar as metáforas é preciso ver quais são as palavras cujo sentido foi transformado por outras do contexto predominante. Contudo, como tratar da metáfora é um dos objetivos deste trabalho, esta será mais detalhada em sub-capítulo mais a frente:

”Meu coração é um balde despejado.” Fernando Pessoa.

O tempo é uma cadeira ao sol, e nada mais.” Carlos Drummond de Andrade.

“Sobre o leito frio,

sou folha tombada

num sereno rio.” Cecília Meireles

c) Metonímia: como a metáfora, consiste numa transposição de significado, ou seja, uma palavra que usualmente significa algo passa a ser usada com outro significado. Todavia, a transposição de significados não é mais feita com base em traços de semelhança, como na metáfora. A metonímia explora sempre alguma relação lógica entre os termos. É a substituição de uma palavra por outra, havendo entre ambas algum grau de semelhança, relação, proximidade de sentido, ou implicação mútua. Tal substituição realiza-se de inúmeros modos:

- O continente pelo conteúdo ou vice-versa

Antes de sair, tomei um cálice (= conteúdo de um cálice) de vinho

- A causa pelo efeito e vice-versa

"E assim o operário ia

Com suor e com cimento (= com trabalho)

Erguendo uma casa aqui

Adiante um apartamento." Vinicius de Moraes.

- O lugar de origem ou de produção pelo produto

Comprei uma garrafa do legítimo porto (= vinho da cidade do Porto)

- O autor pela obra

Carolina adora ler Castro Alves (= a obra de Castro Alves)

- O abstrato pelo concreto e vice-versa

Não devemos contar com o seu coração (= sentimento, sensibilidade)

- O símbolo pela coisa simbolizada

A coroa (= o poder) foi disputada pelos revolucionários

- A matéria pelo produto e vice-versa

Lento, o bronze (= sino) soa.

- O inventor pelo invento

Edson (= a energia elétrica) ilumina o mundo

- A coisa pelo lugar

Antônio foi ontem à Prefeitura (= ao edifício da Prefeitura)

- O instrumento pela pessoa que o utiliza

Ele é um bom garfo (= guloso)

d) Sinédoque: substituição de um termo por outro, havendo ampliação ou redução do sentido usual da palavra numa relação quantitativa. Encontramos sinédoque nos seguintes casos:

- O todo pela parte e vice-versa

"A cidade inteira (=o povo) viu assombrada, de queixo caído, o pistoleiro sumir de ladrão, fugindo nos cascos (= parte das patas) de seu cavalo." J. Cândido de Carvalho.

- O singular pelo plural e vice-versa

O paulista (= todos os paulistas) é tímido; o carioca (= todos os cariocas), atrevido.

- O indivíduo pela espécie (nome próprio pelo nome comum)

Para os artistas ele foi um mecenas (= protetor)

e) Catacrese: ocorre quando, por falta de um termo específico para designar um conceito, torna-se outro por empréstimo. Entretanto, devido ao uso contínuo, não mais se percebe que ele está sendo empregado em sentido figurado. É, portanto, uma espécie de metáfora obrigatória, uma figura de substituição, aparece quando um termo é posto no lugar de outro com o qual guarda relação de analogia, tal qual uma metáfora, mas com uma peculiaridade: seu uso está ligado a uma necessidade de adaptação decorrente, em geral, da falta de um termo próprio para a expressão. É a catacrese que usamos em expressões como "orelha de livro", "dente de alho" ou "pé da mesa". O termo "engarrafamento", usado para designar o congestionamento de automóveis, ou o verbo "embarcar", usado no sentido de entrar no carro, no avião ou no trem, são exemplos de catacrese. O mesmo se pode dizer da expressão "casal gay", curiosa porque "casal", ao pé da letra, é um par formado por macho e fêmea. Nessa expressão, apagou-se o sentido de homossexualidade e avivou-se o sentido de par unido por laços de afetividade.

O pé da mesa estava quebrado.

f) Antonomásia ou perífrase: ocorre antonomásia quando designamos uma pessoa por uma qualidade, característica ou fato que a distingue. Consiste em substituir um nome por uma expressão que o identifique com facilidade. Na linguagem coloquial,

antonomásia é o mesmo que apelido, alcunha ou cognome, cuja origem é um aposto (descritivo, especificativo etc.) do nome próprio.

O mestre = Jesus Cristo, A cidade luz = Paris, O rei das selvas = o leão.

...os quatro rapazes de Liverpool (em vez de os Beatles).

g) Sinestesia: trata-se de mesclar, numa expressão, sensações percebidas por diferentes órgãos do sentido.

"Mais claro e fino do que as finas pratas / O som da tua voz deliciava ... / Na dolência velada das sonatas / Como um perfume a tudo perfumava. / Era um som feito luz, eram volatas / Em lânguida espiral que iluminava / Brancas sonoridades de cascatas ... / Tanta harmonia melancolizava." Cruz e Souza.

h) Alegoria (do grego *allegoría* significa “dizer o outro”, “dizer alguma coisa diferente do sentido literal”): é uma espécie de metáfora (lato sensu) que compara uma realidade sempre de carácter abstracto com um termo metafórico, sempre concreto, visível plástico. A alegoria é uma acumulação de metáforas referindo-se ao mesmo objeto. É uma figura poética que consiste em expressar uma situação global por meio de outra que a evoque e intensifique o seu significado. Na alegoria, todas as palavras estão transladadas para um plano que não lhes é comum e oferecem dois sentidos completos e perfeitos - um referencial e outro metafórico.

"A vida é uma ópera, é uma grande ópera. O tenor e o barítono lutam pelo soprano, em presença do baixo e dos comprimários, quando não são o soprano e o contralto que lutam pelo tenor, em presença do mesmo baixo e dos mesmos comprimários. Há coros numerosos, muitos bailados, e a orquestra é excelente..." Machado de Assis.

A alegoria pode ser representada por toda uma obra literária: o “Auto da Alma” e a “Trilogia das Barcas” de Gil Vicente, são alegorias. No auto vicentino, a passagem da vida terrena à vida depois da morte é alegoricamente representada pela passagem de um rio, para a qual estão disponíveis duas barcas, a barca do paraíso e a barca do inferno. As almas são metaforicamente representadas por passageiros; o interrogatório a que são submetidas representa o julgamento das almas subsequente à morte; o destino de cada uma das barcas prefigura a salvação ou a condenação eternas. Embarcar numa ou noutra depende do comportamento das almas na vida terrena e esse comportamento determina, portanto, o destino das almas depois da morte.

As figuras também se dividem em quatro famílias, no entanto, recebem termos mais complexos para fazerem as distinções: os metaplasmas ou figuras de dicção, que

recobrem tanto figuras gráficas quanto figuras fonéticas (apócope, síncope, anagrama, diérese, sinérese, neologismo, paronomásia, aliteração, assonância, calembur, sufixação parasitária, rima...); os metassememas ou tropos ou figuras de palavras, que reenviam à mudança de significado, isto é, projeta-se um significado outro da palavra, diferente de seu significado “normal”, “literal” (metáfora, metonímia, sinédoque, comparação, antonomásia, perífrase, sinestesia, alegoria, catacrese, parábola, símbolo, silepse...); os metataxes ou figuras de construção, que atuam sobre a frase, a ordem das palavras, a gramática, que agem no plano sintático e formal, alteram a estrutura habitual da frase (elipse, zeugma, pleonasma, assíndeto, polissíndeto, hibérbato, inversão, hipálage, quiasmo, parataxe, silepse, anacoluto, anáfora, aliteração, assonância, onomatopéia, oxímoro, tmese...); enfim, os metalogismos ou figuras de pensamento, que concernem mais diretamente à linguagem, que se apóiam em idéias (antítese, paradoxo, hipérbole, eufemismo, ironia, personificação ou prosopopéia, apóstrofe, gradação...).

Ao todo, encontrei um número recorrente de quarenta figuras de linguagem, geralmente registradas:

- Alegoria
- Aliteração
- Anacoluto
- Anadiplose
- Analepse
- Antonomásia
- Antífrase
- Antítese
- Anáfora
- Apóstrofe
- Assíndeto
- Catacrese
- Clímax
- Comparação
- Disfemismo
- Elipse
- Epizêuxis
- Eufemismo
- Gradação

- Hipálage
- Hipérbato
- Hipérbole
- Ironia
- Metonímia
- Metáfora
- Onomatopeia
- Oxímoro
- Paradoxo
- Paranomásia
- Paronomásia
- Parábola
- Personificação
- Perífrase
- Pleonasmo
- Polissíndeto
- Prolepse
- Silepse
- Sinestesia
- Trocadilho
- Zeugma

Há outras taxonomias das figuras de linguagem, como já mencionado, o que prova a atualidade e instigação do estudo, como proposto por Harry Shaw (1982), ao dividir as figuras de estilo ou de retórica em três classes: (1) *semelhanças imaginadas*, como sucede com a alegoria, a alusão, o conceito e o símile; (2) *associações sugestivas* em que se relaciona uma palavra com outra, como, por exemplo, *áurea* com *juventude*, *felicidade* e *riqueza*: a hipálage, a hipérbole, a metonímia e a sinédoque; (3) *apelos à vista e ao ouvido*: a aliteração, o anacoluto e a onomatopéia. As figuras de estilo podem também agrupar-se em (1) figuras do pensamento, em que as palavras conservam o seu significado, mas não os seus moldes retóricos, como sucede na apóstrofe, e (2) tropos, em que as palavras sofrem uma mudança nítida de significado, como acontece na metáfora. Outra classificação prática das figuras é: (1) aquelas que envolvem

efetivamente uma comparação (analogia, personificação, tropo) e (2) aquelas que normalmente não comparam coisa alguma (hipérbole, lítotes, ironia).

Por vezes, a metáfora é, metaforicamente, coroada como “a rainha dos tropos”. Na psicanálise freudiana, reduzem-se a duas as figuras de linguagem: a metáfora, que condensa os signos, e a metonímia, que os desloca. Seria como se tudo fosse metáfora, na medida em que o chamado “sentido literal”, “sentido próprio”, “sentido dicionarizado” não deixa de ser um sentido figurado ou, em outros termos, a denotação seria uma máscara da conotação.

Seguindo o raciocínio, cabe alusão a Fernando Pessoa, para o qual, ser poeta é fingir, falar é, também, fingir, ficcionalizar, forjar sentidos, que o interlocutor traduz em sentidos outros, próprios ou impróprios. A própria linguagem é metáfora, metáfora da metáfora, metáfora de um real inatingível, segundo Lacan. Aplicado ao discurso, ou à retórica, o próprio termo “figura” é uma figura de linguagem: a metáfora. A figura é uma tradução e, como toda tradução, uma traição. Vê-se, desse modo, o quanto a figura se faz presente.

Na teoria da literatura, a sinédoque aplica-se, por exemplo, à questão do gênero para a espécie e da espécie para o gênero, assim como realismo, visto sob o prisma da sinédoque, que designa o continente pelo conteúdo e vive-versa, a causa pelo efeito e vice-versa, chama a atenção para as representações culturais. Analisando-se o filme *Vestido*, do cineasta Paulo Thiago, inspirado no poema “Caso do vestido”, de Carlos Drummond de Andrade, pode-se considerar que as duas personagens fundamentais, Ângela e Bárbara, respectivamente interpretadas por Ana Beatriz e Gabriela Duarte, estabelecem um jogo, no qual prevalece o quiasma (construção anômala, originada do cruzamento de construções normais), na medida em que seriam duas faces da mesma moeda, a esposa ilibada e a perversa concubina, o lado mau e o lado bom de todo ser humano, o angelical (o nome da esposa legítima resolve-se como metáfora) e a sensualidade sedutora e exacerbada (a amante porta, metaforicamente também, o nome de personagem de célebre poema de Chico Buarque, além de ter, numa espécie de dialética da denotação e da conotação, o prenome da protagonista de Jorge Amado, no luxurioso romance *Gabriela, cravo e canela*).

Nesse sentido, a mensagem não se consuma jamais, permanece sempre como fonte de informações possíveis e responde de modo diferente a diversos tipos de sensibilidade e de cultura. “O discurso aberto é um apelo à responsabilidade, à escolha individual, um desafio e um estímulo para o gosto, para a imaginação, para a inteligência”. Umberto

Eco (1962, pág. 280). Para o autor, a investigação das figuras de linguagem aponta para a ideologia que habita cada signo.

Como outro exemplo de figuras alegóricas, posso apontar-se o polvo no sermão de Santo António, pregado em São Luís do Maranhão pelo Padre António Vieira. O autor encontra no polvo uma imagem da hipocrisia e da traição: “com aquele seu capelo na cabeça, parece um monge; com aqueles seus raios estendidos, parece uma estrela; com aquele não ter osso nem espinha, parece a mesma brandura e a mesma mansidão” Estas características e, principalmente, a faculdade de mudar de cor consoante o ambiente que o rodeia são os equivalentes, no plano físico, da hipocrisia e do disfarce de que serve a traição – que é a idéia abstrata representada pelo polvo.

Para evitar um estudo insípido e inócuo das figuras de linguagem, como mencionado, penso ser necessário transportar a tipologia para outras linguagens da Arte, além da própria Literatura, iniciativa que deixa o ator à vontade para escolher o campo de aplicabilidade e que suscita um surpreendente exercício de criatividade e de estímulo à sensibilidade, o que este trabalho visa privilegiar.

4.1.5 Figuras e Imagens

“A imagem vai além da palavra.” Laura Coutinho.

O termo imagem é derivado do latim *imago* e imaginário designa aquilo que provém da imaginação, com a capacidade de representações em pensamento, independentemente da realidade. O imaginário é a matéria-prima do trabalho de psicanalistas, poetas, artistas, entre outros, sendo algo caro a todos os ofícios dependentes da criação, da criatividade. De certo modo, os fazeres humanos dependem de uma instância imaginária, na trajetória de transformação de idéia em ato, na criação de um sentido.

Em contribuição ao entendimento das relações entre imagens e linguagens, ou mais especificamente dizendo, da presença de figuras de linguagem nas imagens, bem como, para procurar demonstrar que as figuras não são empregadas somente em textos escritos, transporto para este trabalho, funções que podem ter a imagem. Segundo Camargo (1998), a imagem: tem *função representativa* quando tende a imitar a aparência do ser ao qual se refere; função descritiva, quando *detalha* essa aparência; *função narrativa*, quando situa o ser representado em *devir*, através de transformações

(no estado do ser representado) ou ações (por ele realizadas); *função simbólica*, quando sugere significados sobrepostos ao seu referente, mesmo que arbitrariamente, como é o caso das bandeiras nacionais; *função expressiva*, quando revela sentimentos e valores do produtor da imagem, bem como, quando ressalta as emoções e sentimentos do que se representa; *função estética*, quando enfatiza a *forma* da mensagem visual, ou seja, sua configuração visual; *função lúdica*, quando orientada para o jogo, incluindo-se o humor como modalidade de jogo; *função conativa*, quando orientada para o destinatário, visando influenciar seu comportamento, através de procedimentos persuasivos ou normativos; *função metalingüística*, quando o referente da imagem é a linguagem visual ou a ela diretamente relacionado, como citação de imagens etc.; *função fática*, quando a imagem enfatiza o papel de seu próprio suporte; *função de pontuação*, quando orientada para o texto junto ao qual está inserida, sinalizando seu início, seu fim ou suas partes, nele criando pausas ou destacando alguns de seus elementos. Ressalto que normalmente a imagem não desempenha uma única função, mas, da mesma forma como ocorre com a linguagem verbal, as funções organizam-se hierarquicamente em relação a uma função dominante.

A significação de uma imagem abrange significados *denotativos* e *conotativos*: os primeiros referem-se ao ser que a imagem representa, enquanto os significados conotativos referem-se a associações sugeridas pela imagem. Os significados denotativos decorrem principalmente da função representativa, enquanto os significados conotativos resultam principalmente do *como* a imagem representa, ou seja, da função estética. Numa análise de imagem, portanto, poderiam se considerar os pólos denotativo e conotativo, ou seja, os significados que decorrem não só de *o que* a imagem representa, mas também de *como* ela o faz.

Não obstante as funções levantadas acima, não quero dizer que uma imagem é ou deva ser criada com foco na função. Esta pode construir seu entendimento ao longo de observações diversas.

Como as figuras de linguagem são procedimentos que alteram ou enfatizam o sentido das palavras. Algumas dessas figuras parecem possuir correspondentes bastante similares na linguagem visual, como a *hipérbole*, a *metáfora*, a *metonímia*, a *personificação*, dentre outras.

Na linguagem visual, a *hipérbole* abrange os procedimentos de exageração, que ocorrem, por exemplo, na caricatura; a *metáfora* corresponde a transferências na imagem – ou em seu significado – através de relações de similaridade, por exemplo, na

imagem de um pimentão na praia, em anúncio de protetor solar, para sugerir a idéia de "ficar vermelho como um pimentão"; a *metonímia* corresponde aos casos em que um ser é representado por uma imagem estreitamente ligada a ele, ou seja, em que existe uma relação objetiva entre a imagem e o ser representado, como, por exemplo, na representação de parte de um determinado ser para referir-se ao ser inteiro, como as fotografias para documentos, que são interpretadas como se referindo a pessoas inteiras e não a cabeças decapitadas; a *personificação* é a atribuição de características humanas a seres de outros reinos (animais, árvores, pedras,...), bem como, a idéias abstratas, como as figuras alegóricas representando a força, a liberdade e outras.

Na pintura, também se encontram essas e outras representações. Nesse sentido, Raphael Bluteau (1638-1734) afirmava que a pintura é como arte liberal, imitadora das proporções da natureza; que muda representações ou expressões; que fala, com cores e pincel, muitas coisas naturalmente mudas. Tanto assim, que o mais antigo e natural modo de escrever, foi pintar objetos ou matérias, em que se queria falar, como a composição dos hieróglifos, que representados significavam o que se queria dizer.

Sendo assim, o que a pintura fala? Ela pode ser a imagem do mundo visível, como por exemplo, de uma flor, um penhasco, uma árvore, enfim, há uma infinidade de elementos passíveis de serem representados. Também pode descrever um ser específico, por exemplo, uma hortências, um cristal, um Ipê, dentre tantos. A pintura pode situar esse ser no tempo, isto é, narrar: uma flor que se abre ou murcha. Ou ainda, pode representar um ser invisível (uma idéia, um conceito, um pensamento, um sentimento...), ou seja, simbolizar, por exemplo, um ramalhete ou um vaso de amores-perfeitos pode simbolizar o "amor perfeito".

Além das idéias que podem ser transmitidas, é preciso considerar que a pintura pode expressar sentimentos e valores pessoais, sociais e culturais. Pode também, chamar a atenção para a sua própria configuração plástica; estimular a interação; falar de si mesma, referir-se à linguagem pictórica ou aos meios de produção artística, como as representações do pintor e seu modelo. A pintura pode assim, ter várias funções: representativa, descritiva, narrativa, simbólica, expressiva, estética, lúdica, metalingüística, entre outras.

Esse raciocínio faz lembrar o poema "Atelier", de Oswald de Andrade (São Paulo SP, 1890-1954), no qual se refere à pintura como *silêncio emoldurado*. Em Portugal, Fernando Pessoa (Lisboa, 1888-1935) já empregara metáfora semelhante: "Toda a arte é uma forma de literatura, porque toda a arte é dizer qualquer coisa. Há duas formas de

dizer - falar e estar calado. As artes que não são a literatura são as projeções de um silêncio expressivo.”.

É claro que, a *convergência* não é uma *equivalência* absoluta, em razão das diferenças entre as linguagens verbal e visual, mas, novamente o imaginário contribui, fiando condições para o simbólico, a conotação existirem. Também não tenho intenção de afirmar que é preciso haver uma ligação entre imagem e figuras de linguagem, nem que a Arte deva falar, quero demonstrar apenas, que isso pode acontecer e que se encontram figuras de linguagem nas Artes Plásticas, mais notadamente, no caso deste trabalho, nas imagens.

Um exemplo conhecido que posso mencionar, a fim de ilustrar o uso de figuras de linguagem nas Artes Plásticas, trata-se da alegoria da Justiça, a qual é representada por uma figura feminina, com olhos vendados, significando que a Justiça é cega, isto é, aplica-se segundo a Lei, sem olhar a quem; também é objetiva e, em tese, é aplicada ao rico como ao pobre, ao que detém o poder, como ao simples cidadão comum.



“A Justiça” - www.axs4u.net

Outro exemplo interessante do uso de figuras de linguagem nas Artes Plásticas há na obra “Paradoxo do Santo”, de Regina Silveira, artista multimídia, pintora, desenhista, gravadora e artista gráfica. No trabalho, instalação de 1994, realizada em Nova York,

pintada no chão e nas paredes, medindo 43 m², que fez parte da exposição "Conversações Visuais (de costas) com o mundo", há um confronto inicial: uma apropriação de um pequeno santo popular se contrapõe a uma imensa sombra que o reverbera, colocando-se a sua volta com um tom monumental. É possível perceber que a silhueta da sombra não coincide com o pequeno objeto. Desse modo, a artista explora significados que derivam das diferenças entre uma pequena imagem religiosa de madeira e sua grande sombra distorcida, correspondendo não ao próprio santo, mas ao monumento equestre de um militar, que se origina de um monumento conhecido à Duque de Caxias, instalado na Praça Princesa Isabel, em São Paulo, obra de VICTOR BRECHERET da década de 1940. O pequeno santo, que na versão original é proveniente do Museo Del Barrio, de Nova York, é na versão do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo - MAC USP, obra de um santeiro popular; representa São Tiago, patrono militar da Espanha e do Novo Mundo, que inspirava os combatentes nas guerras contra os invasores. Assim, a imagem do protetor, em linguagem simples e artesanal, projeta a poderosa figuração de um combatente que estende sua espada à frente (na escultura de BRECHERET a arma é apontada para cima).

Segundo Frange (1999), Regina Silveira explora o deslocamento do ponto de vista, sem eliminar a imagem anterior e o desarranjo das relações perspectivistas originais. A anamorfose (Deformação de uma imagem formada por um sistema óptico cuja ampliação longitudinal é diferente da ampliação transversal) nasce de uma multiplicidade de pontos de vista que dão a ver uma imagem, são como quartas dimensões da imagem.

A diferença entre imagem e sombra é paradoxo visual e conceitual, é comentário sobre história e tradição. Dessa maneira, em Paradoxo do Santo, Regina Silveira discute sobre o significado e a percepção de ícones do imaginário coletivo, especialmente das cidades e de seus monumentos. O Santo de madeira de um tempo de outrora, uma imagem artesanal, habita um museu Nova Yorkino. Duque de Caxias, uma estátua de um militar brasileiro, presente em praça pública, habita nosso dia-a-dia de cidade - um tempo atual. Ambas evidenciam as memórias - lembranças, conexões significativas para a artista: olhares atentos, críticos, reflexivos e conectivos de dois momentos e tempos; de duas situações que geram um terceiro tempo - o tempo da sombra - que é do santo e não é do santo, mas do general. Instaura-se um outro tempo, o do contato com a obra, alicerces de memórias culturais de Regina Silveira, a questionar os tempos, memórias

culturais e os duplos – ser/objeto e a sombra. O Paradoxo do Santo ao questionar o Santo e o General, questiona a própria sombra e o ser humano.

Em depoimento, a artista comenta sua obra:

[...] a diferença entre o objeto e a sombra, proposta como um paradoxo visual e conceitual, é um comentário sobre a história e a tradição. Ao justapor o São Tiago de madeira e o general, pretendi construir uma síntese das relações e afinidades entre religião, militarismo e poder, que, historicamente, apoiaram lutas pela dominação da América Latina. As distorções de perspectiva que agigantam a sombra em 'The Saint's Paradox' são meus principais instrumentos para enfatizar estes significados visuais. Elas revelam o general com a espada como o diabólico e sombrio 'outro' do santo de madeira. Regina Silveira (1994).



“O Paradoxo do Santo”, 1994, vinil adesivo, escultura em madeira pintada, 43 m2.

Nas Artes Plásticas, segundo Maio (2006), a representação de idéias abstratas, encontrou a sua concretização em figurações de vários tipos, mas, geralmente, de elementos humanos, cujos atributos têm um significado simbólico alusivo ao que pretendem significar. Por vezes, ao lado de atributos identificadores, a própria ação das personagens representadas constitui o elemento essencial da alegoria.

Nesse sentido, confira-se esta menção com o conjunto escultórico que se encontra na rotunda do cruzamento da Avenida Vasco da Gama com a Avenida do Repatriamento dos Poveiros, em Póvoa de Varzim, Portugal, aquele a que, por comodidade de referência, é designado popularmente por “estátua do touro”.



Em posição dinâmica, lá estão configurados: um trabalhador da terra (agricultor) e um trabalhador do mar (pescador), usando, na simulação do seu labor, os respectivos instrumentos: a rede que o homem do mar a ele lança; o homem da terra com o bortal das sementes que à terra semeia e um animal, o boi, especial auxiliar do seu trabalho rural. Aquele esplêndido ornamento da cidade resultou da imaginação e arte do seu autor, para simbolizar ou materializar a idéia do esforço de braço, no mar e na terra, das pessoas trabalhadoras.

O artista dispõe, até certo ponto, de potencialidades para traduzir a expressão de que, a princípio, apenas a palavra o pode fazer fielmente. Para ilustrar a definição da hipérbole, cito também a “escultura da lota” e de como ela pretende traduzir, no bronze, a inscrição ao lado, transcrita da obra: “OS PESCADORES” de Raul Brandão. Assim, sentença a inscrição:

Eternas sacrificadas tiram-no à boca para aparelhar os cestos dos homens vendem carregam as redes lavam-nas sem um fio enxuto no corpo metem o ombro as barcos para os deitar ao mar

acaba a pesca todo o trabalho cabe à mulher que fabrica a graxa que trata dos filhos que faz redes as lava e as conserta e que vai vender por esses caminhos fora. Raul Brandão, “Os Pescadores”, 1932.



Há pessoas, sobretudo da classe piscatória (composição poética em que aparecem como personagens pescadores ou homens do mar), que protestam contra o aspecto feio ocorrido na representação das avós, pois, segundo Maio (2006), não aceitam que elas tenham sido tão disformes. Parece que o escultor quis moldar o esforço sobre-humano, do trabalho desmedido a que se obrigam como esteios da sustentação do lar. Recorreu à expressão hiperbólica para captar esse simbolismo. É a representação exagerada das marcas vincadas nos seus rostos e corpos pelas agruras, e combate físico, da vida. Expressa o valor moral da mulher com a coragem da luta incansável em prol dos seus, sendo ela, esquecida de si e desatenta às suas feições deterioradas pelas angústias da vida do mar e a ansiedade de buscar e dar o pão para os filhos.

Para citar um exemplo brasileiro, faço referência a Tarsila do Amaral, em cujas obras de cores intensas e temas regionais, encontram-se expressões hiperbólicas, como nos quadros “A Negra”, “Operários” e “Abaporu” (“homem que come”, em tupi), pintado em 1928, como presente de aniversário para Oswald de Andrade, que ao ver a tela, assustou-se e chamou seu amigo, o também escritor Raul Bopp. Ambos ficaram olhando aquela figura estranha e acharam que ela representava algo de excepcional. O quadro mostra uma figura solitária de pés imensos, sentada sobre uma planície verde,

com o braço dobrado repousando no joelho e a mão sustentando o peso de uma minúscula cabeça.



“Abaporu”, 1928, óleo/tela 85 X 73 cm.

Também em obras da artista Tomie Ohtake é possível encontrar figuras de linguagem. Dentre algumas, como exemplo, destaco a sinestesia e semelhante aos três exemplos anteriores, a hipérbole. Esta, em esculturas de grandes dimensões para espaços públicos e em séries de imensos formatos, cujo processo de criação abarca, entre outros elementos, a transformação da gravura em objeto. Do mesmo modo, produz obras que avançam de um plano ao outro, efeito que se obtém, por exemplo, na tensão entre a forma que se agiganta até praticamente encobrir o espaço. Obras que denunciam sua vocação para a manipulação de uma ampla espacialidade, como ela mesma reconhece: “Não gosto de coisas pequenas, nem de pintar com a ponta dos dedos. Uso o corpo todo” (2005).

Tomie Ohtake é uma artista que possui permanente intenção intuitiva. Ela foi substituindo a imaterialidade aparente de suas telas pelo estudo da relação forma-cor. Telas são compostas de manchas justapostas e sobrepostas, solução que as transforma em campos de transformação constante.

Segundo Herkenhoff (2002):

A obra de Tomie Ohtake, como trajetória íntegra e integral, tem enfrentado o desafio de construir um tempo reconciliado entre a sabedoria de uma tradição e a experiência visual do sujeito moderno. Sua obra parece buscar em nosso olhar um haicai perdido.

Por ser a pintura de Tomie Ohtake agradável de ver, favorece a interação entre o observador e a obra, independentemente de seus conhecimentos técnicos ou de sua familiaridade com o estilo abstracionista. Nesse sentido, disse Valladares (s/d):

(...) Quando observamos as grandes manchas das telas de Tomie Ohtake percorrerem quase o imensurável das variações tonais de uma cor básica, ocupando uma superfície como se todo universo se resolvesse naquela experiência e naquele momento, sentimo-nos bem próximos de uma exegese da pintura.

Nas obras exemplificadas a seguir, há o emprego de uma gama cromática mais intensa, contrastante e reduzida, com predominância de duas ou três cores. Surgem em seus quadros formas coloridas, grandes retângulos, que parecem flutuar no espaço. A artista explora a expressividade da matéria pictórica, mais densa e em texturas rugosas, com fluente gestualidade. Nesse agir, com a cor-luz transbordante, fragmentos vibrantes de energia e formas ascendentes tangenciando os limites físicos da tela, Tomie Ohtak leva o espectador à sinestesia, a mesclar sensações.



Sem título - óleo sobre tela, ass. dat. 1983 inf. esq. 100 x 100 cm

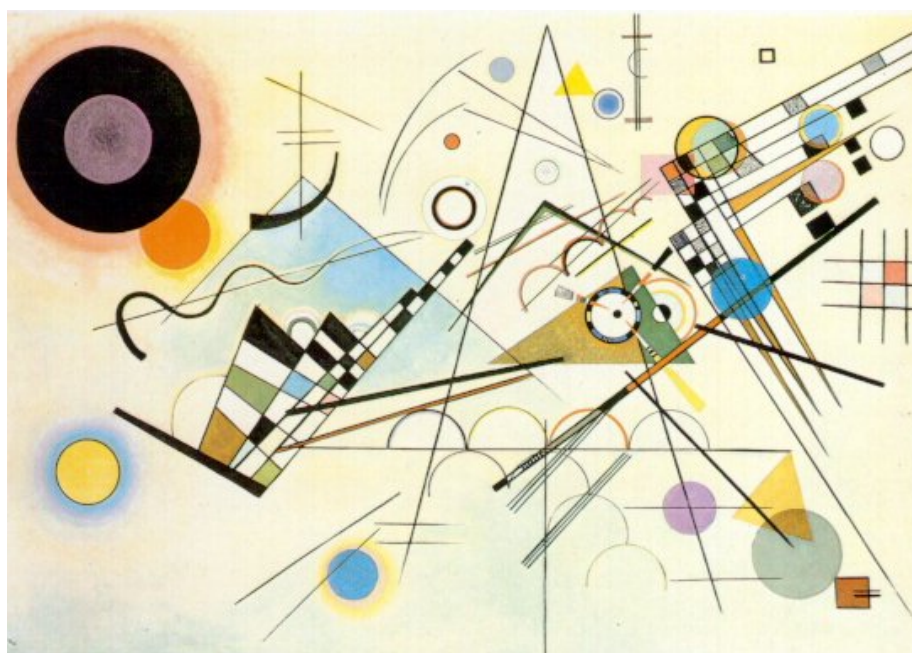


Sem título - óleo sobre tela, ass. dat. 1980 inf. dir. e ass. no verso 135 x 45 cm

Alguns artistas têm esse poder de transmitir para suas telas algo mais que visual, que mexe com outros sentidos. Como o pintor e teórico da arte, o russo Wassily Kandinsky (1866-1944), revelava em suas obras, o uso da sinestesia e demonstrava a capacidade de ver o som e ouvir a cor, para criar suas pinturas abstratas. Em algumas obras, Kandinsky mostra não só como ele retirava objetos e personagens de suas telas, mas também, como obtinha uma nova forma de ilustrar a música. Segundo Ward (2006):

Artistas como Wassily Kandinsky atraem as pessoas não apenas pela visão, mas também porque os seus trabalhos podem ser ouvidos. (...) Os sinestetas são pessoas que têm a particularidade de um sentido desencadear outro. Os seus sentidos são interligados, de forma que, ao ver um quadro como «Composição VIII, 1923», do pintor russo, o trabalho também desencadeia sons. (...) Kandinsky queria que a arte visual fosse mais como a música, mais abstracta. E esperava que as suas pinturas pudessem ser ouvidas pelo público.

Não se sabe se o próprio Kandinsky era sinesteta (pessoa de grande sensibilidade, em que um sentido desencadeia outro), mas acredita-se que ele queria tornar a Arte visual mais abstrata, algo como a música. E esperava que suas pinturas pudessem ser ouvidas por seu público. Nesse sentido, Ward defende que o pintor tinha certamente consciência do fenômeno sensorial e acredita que as pessoas fazem uma ligação inconsciente entre música e arte visual.



Composição VIII, 1923.

Há outras obras de Kandinsky em que é visível a sinestesia. Segundo o artista, a superposição de sentidos permite ao espectador “tatear” sons ou “saborear” cores. O vermelho predominante na tela seria, assim, uma forma de transmitir a sensação física de tensão ao observador.



Esboço para a “Composição VII”, 1913.

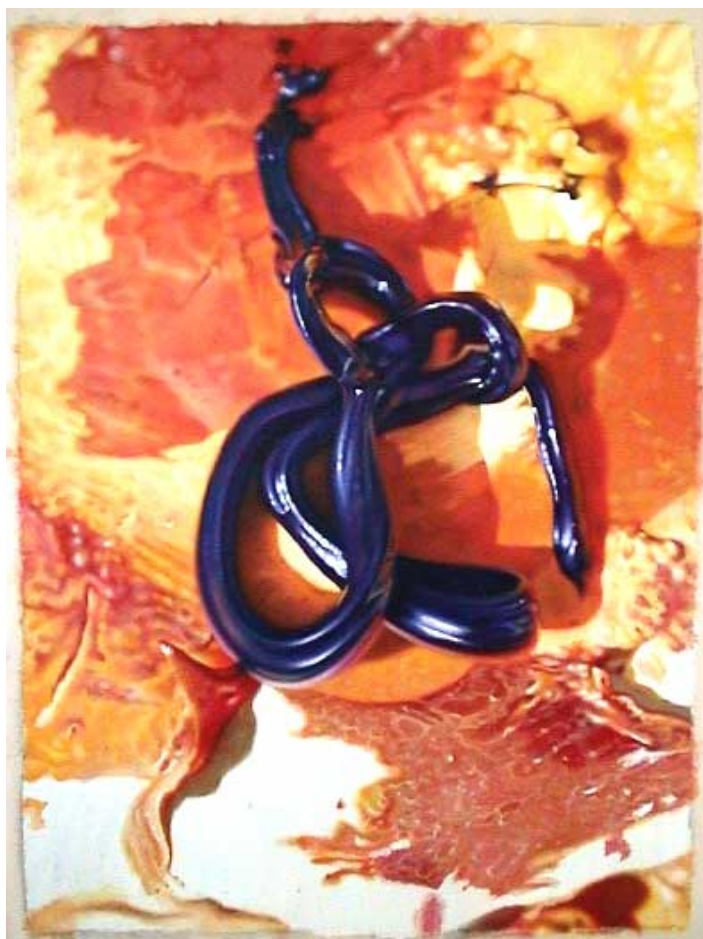
Como outro exemplo de uso de figura de linguagem nas Artes Plásticas, cito a presença do Pleonasma, na série do pintor Luiz Sólha, intitulada “Tintas Pintadas”. Com esta denominação, o artista sugestiona a atenção do espectador, no sentido de que este note na Poética, a idéia reforçada da manifestação com as tintas. A aparente redundância do título, da idéia e da imagem concede ênfase à mensagem da expressividade com as tintas.

Para entender mais este exemplo, transporte para cá, os comentários do próprio artista em seu Porta-fólio e em entrevista concedida à revista Mix Brasil, em 2001 - <http://www2.uol.com.br/mixbrasil/mundomix/atwork/solha.htm>:

Ao espremer o tubo de tinta a óleo na palheta, provooco uma escultura de cor. Fotografo com lente macro, gerando imagens agigantadas deste micro universo em closes com focos e desfocamentos que reproduzo a óleo sobre tela, em grandes formatos. Eu não uso projetor, mas a pintura busca um realismo que conversa com o abstrato ao mesmo tempo. Todas as telas recebem como título a própria composição química da cor. Exemplo: “Dioxazine Purple”, “Titanium White”, etc. Aciono neste trabalho, tudo o que aprendi ao longo de anos no exercício da pintura.

(...) Eu brinco muito com os títulos, várias pinturas minhas trazem o título, só que eu escolho, interrompo esse título, eu transgriro essa informação. Então, eu gosto de brincar de deus como a mídia brinca. Ela elege, ela enfoca, ela recorta e ela diz que aquilo é a realidade,

mas não é bem assim. Tem a visão do editor, tem a visão do redator, do repórter, do fotógrafo, do cinegrafista... Tudo isso são filtros de realidade. Até chegar na minha pintura, imagina o que trafegou isso tudo? Eu faço o final dessa coisa, eu sou o espectador, que recebe e digere essa mensagem. Só que eu não sou um espectador comum, eu transmuta em obra, aspas, de arte, o que eu sinto de toda essa revolução imagética, textual, que chove na cabeça da gente o tempo inteiro (...).

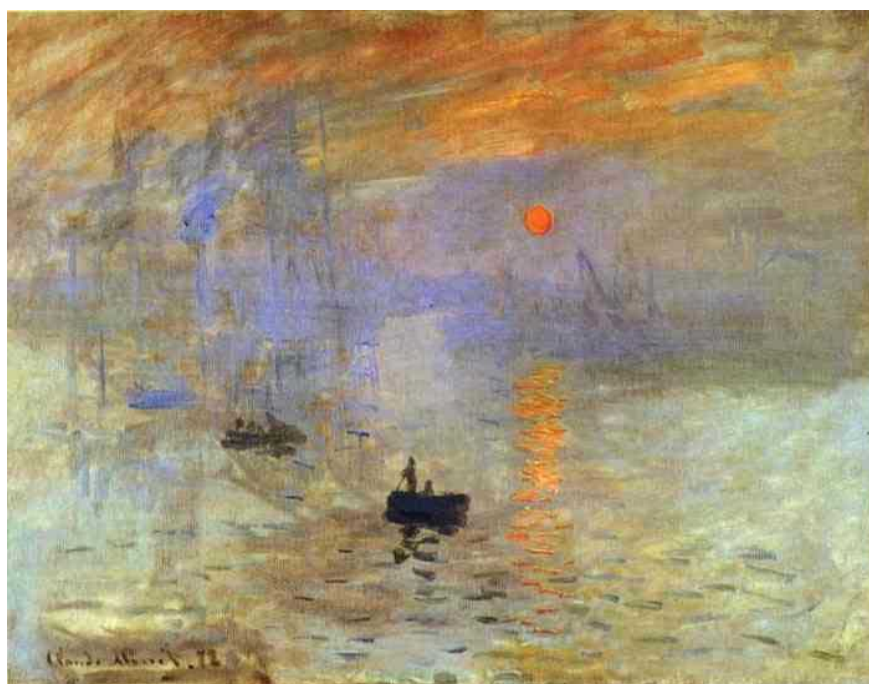


“Dioxazine Purple”, 2003, óleo sobre tela - 1,80m X 1,30m.

E o que dizer da elipse de alguns elementos, facilmente identificáveis pelo contexto, na obra de Claude Monet? Como por exemplo, *Impression, soleil levant*. É um óleo sobre tela, datado de 1872, que representa o nascer da matina no porto de Havre, com uma cerrada névoa sobre o estaleiro, os barcos e as chaminés no fundo da composição. Não é possível ver os detalhes das pessoas, dos barcos nem da paisagem que são retratados, embora tais elementos possam ser determinados, e seja possível perceber o efeito de luz e sombra. A combinação de cores e pinceladas neste quadro de Monet, dão apenas uma "impressão" dessa paisagem, daí o nome do quadro, pois ao olhar a obra impressionista de perto, vê-se pinceladas separadas, quase que como manchas sem

contorno. No entanto, vista de longe, as pinceladas organizam-se aos olhos, criando formas e luminosidade.

Nos quadros de Monet, podem-se ver o movimento das águas, os reflexos da luz, a dissolução das imagens, a fumaça de um trem que chega à estação, o nevoeiro sobre um rio, a indefinição no contorno das figuras que se mexem no palco, no baile, na relva. A idéia é pintar o que não pode se repetir, um instante em particular. O olho de Monet era o de um pintor, com uma mente criativa, interpretando a realidade e colocando-a no contexto de suas idéias. Ele interpretava o mundo através da cor e não do desenho, criando assim, uma nova visão para o espectador; descobriu que a cor tem suas próprias razões, assim como o desenho, a cor rompe as nítidas exigências da linha (Pintoresfamosos.com.br). Monet buscava o real por trás da aparência visual estendendo a cor até seu limite e procurando, na própria natureza, nuances significantes que expressam a realidade do mundo.



Impression, soleil levant (Impressão, nascer do sol), 1872, óleo sobre tela – 48 x 63 cm.

Nesse rumo, as figuras de linguagem são instrumentos indispensáveis, pois quando não se sabe dizer exatamente o que algo é, declara-se então, a impressão que ela causa. Benedetto Croce (1902) definia a poesia como “expressão de impressões”. Toda incursão da mente humana num domínio novo e inexplorado é nesse sentido “poética”.

Começa-se expressando o que se sente, imagina e de muitas fantasias, a realidade da coisa, do objeto, acaba por desenhar-se, como que aprisionada numa malha de fios imaginários ou, como na contemporaneidade, a realidade virtual que se entende e pode-se habitar. Suprimir as figuras e impor universalmente uma linguagem inteiramente exata, definida, tecnicista, seria sufocar a capacidade humana de investigar e conjecturar; seria sufocar a inventividade.

E se as linguagens não se imbricam, como eu conseguiria explicar, por exemplo, a identificação que tenho com poema, de Ana Cristina César (1982):

“olho muito tempo o corpo de um poema
até perder de vista o que não seja corpo
e sentir separado dentre os dentes
um filete de sangue
nas gengivas.”

Neste poema, a posição do sujeito é deslocada para outro lugar e a materialidade formal do “corpo do poema” é cortada pela interrupção do próprio corpo. Ao lê-lo, tenho a nítida sensação de ocorrer o mesmo comigo quando aprecio imagens para a criação de outras, pois, durante a observação, se algo toca, suspende o fluxo da apreciação: o corpo torna-se objeto de uma interrupção feita pelas imagens, porque idéias e sentidos são provocados por elas... O que provoca o fenômeno poético, conforme Ramos Rosa (1979) é o momento em que uma ruptura advém, no vazio (do sentido e do real), ruptura essa, provocada pela emergência do significante.

Assim, as figuras transgressivas vão além da linguagem verbal e escrita: quando existentes nas Artes Plásticas, por exemplo, podem ser reconhecidas, após serem sentidas, mas se essas são desconhecidas em sua teoria, não há problema, pois, na verdade, é preciso apenas, que emoções e pensamentos sejam despertos.

Os exemplos mencionados para demonstrar a presença de figuras de linguagem nas Artes Plásticas, não correspondem, obviamente, a uma amostra de abrangência. Existiriam ainda tantos exemplos para demonstrar, pois durante a pesquisa, foram tantos os artistas e obras que visitei. Contudo, este tópico se estenderia demais, bem como, a apreciação de obras tão interessantes poderiam levar (e talvez até enlevar) a leitura a distanciar-se dos destaques do tema. Também insisto que não optei por escola, tendência, movimento, notoriedade ou outras classificações ao escolher os artistas e obras aqui mencionados. A seleção ocorreu fluidamente: pelo gosto, intuição, vontade

de fazer ver algumas das obras nas quais reconheço figuras de linguagem presentes. Reforço então, que os exemplos têm como missão, ilustrar o que defendo com relação às figuras de linguagem serem expressas e identificáveis também em imagens e que, a partir desse reconhecimento, quando do desenvolvimento da Poética apresentada neste trabalho, encontrei mais uma figura – a Solvência.

4.2 A Poética da Solvência

“Sem liberdade não há arte; a arte vive somente das restrições que ela impõe a si mesma, e morre de todas as outras.” Albert Camus.

A técnica em questão neste trabalho, primeiramente, estimula o desenvolvimento da apreciação de imagens, um olhar atencioso, investigativo, no qual o observar e sentir caminham juntos. As atividades propostas de leituras de imagens, exercícios do olhar para seleção de imagens de revistas ou de outras fontes, bem como, técnicas de composição plástica, apresentam recursos, caminhos possíveis e canais motivadores para a produção artística.

A pessoa, ao folhear e examinar revistas, periódicos, publicações com imagens em geral, o deve fazer de modo atencioso, cuidadoso e sensível. Assim procedendo, também seleciona (corta) as imagens que lhe chamaram a atenção por algum motivo, como foi mencionado anteriormente, quando da citação do quadro de Salvador Dalí. Desse modo, já ocorre interação, considerando-se que existem vários graus desta, pois, a pessoa apreende aspectos da(s) imagem(s) fonte(s), bem como, já inicia o processo de criação de uma nova obra. Selecionada a imagem, começa o fazer artístico, ou seja, o artista comporá sua obra a partir da imagem selecionada ou de várias. É nesta fase, após a colagem em um fundo neutro, que o solvente físico deve ser empregado com o auxílio de algodão (de preferência) ou pincel, sendo que a incidência ou quantidade dependerá do efeito ou mensagem que se queira transmitir. A utilização do solvente físico (os tipos foram listados em tópico anterior) é que permitirá conceder unidade e sentido à obra, dissolvendo as junções das imagens e formando um todo ou poderá ser destacado um ponto ou diversos, conforme a vontade e o sentir do artista para expressar-se.

Sob esse prisma, as revistas, figuras e recortes, não ficam entulhados num canto, esquecidos, por conterem informações passadas e à espera de troca ou com destino ao lixo ou reciclagem. Nem a infinidade de imagens encontradas no Ciberespaço é tida como apenas arquivos “frios”. Muda-se o *status* de todo esse material, pois, passam a

constituir matéria-prima, fontes potenciais de criação de obras e ousar dizer que há poética no arquivo de imagens. Acontece algo semelhante a um artista plástico que acondiciona, cataloga e guarda suas tintas ou outro material, na expectativa de uso em criações futuras. Assim, material e imagens esvaziam-se de seus significados, ganham novos conteúdos e sentimentos, desafiam à criação o fruidor.

O valor de criar com revistas e imagens várias está no atrativo tátil (no caso dos solventes físicos), visual e exploratório (quanto aos solventes virtuais). As possibilidades ilimitadas tornam o apreciar de imagens em algo vívido, instigante e criativo. Essa “permissão” de criar a partir de imagens, obras e figuras diversas é estimulante, pois, como já foi dito, o espectador deixa uma condição passiva costumeira, para tornar-se um novo personagem nesse contexto. Há muitas imagens atraentes e interessantes no universo visual em que se vive e a possibilidade de criar com elas, incentivada por esta técnica, que propõe não apenas contemplá-las, mas também empregá-las como forma de expressão ou seguir a criação a partir delas, caso o sentir e fazer artístico seja provocado, impulsiona novas criações a serem apreciadas e que podem tornar-se novas fontes de inspiração. A imagem não “funciona” naturalmente como um esboço, o ator se apropria dela e segue criando... Ocorre a desconstrução de uma realidade anterior, para a construção de uma nova, conforme o sentir e fazer do ator.

Achega-se mais um criador de poéticas, a partir de outras produções existentes, o que não configura menos talento criador e sim, apenas e tão somente, mais um modo de criar dentre tantos existentes, até porque, concluída e apreciada a obra produzida com esta técnica, percebe-se tratar de uma nova produção, com uma nova proposta e mensagem. Também o uso de imagens/obras existentes não denota desconsideração, nem plágio ou falta de criatividade, trata-se, como foi dito, de mais uma maneira de criar, de exteriorizar a sensibilidade, de sintetizar a percepção e sentimento do mundo. O gesto da própria obra fala isto.

E se for analisada racionalmente a questão, deixando-se as preferências, apenas por um momento, pelas escolas de lado, os quadros produzidos no Impressionismo, no Cubismo, por exemplo, acaso não eram a partir de paisagens, objetos e formas existentes? Mas, a pergunta pode ser contra-argumentada de que eram fontes inspiradoras da natureza, no entanto, na realidade atual, todas as imagens e obras pertencem ao universo em que se vive, não estão mais distantes e destinadas a público seletivo, no caso das famosas, e não são mais intocadas, proibidas, com relação a imagens

captadas/produzidas de diversas formas, o que suscita mais uma indagação: Para criação em Artes Plásticas, é preciso possuir um ateliê equipado, ter obras expostas em museus, ter feito um sem número de *vernisages*, conquistar trabalhos bem cotados, sugerir uma técnica totalmente inovadora e vanguardista, dentre outros atributos que acompanham renomados?

Nessas reflexões, torna-se pertinente trazer as palavras de Ferreira Gullar (s/d) “O novo na arte não tem que ser sempre um escândalo ou uma ruptura; pode ser - e na maioria das vezes é - o resultado de sutil exploração e aprofundamento temático e estilístico”. Em tempos de crítica à elitização histórica da Arte, de democratização e acessibilidade a esta, torna-se relevante considerar a proposta poética apresentada.

Nesse rumo, para o criador de poéticas segundo este trabalho, optei por atribuir-lhe o termo “ator/atriz”, sendo que a palavra "ator", que significou na sua origem, "aquele que responde", ou "aquele que explica" ou "aquele que age", transformou-se com o tempo naquele que age ou responde ou explica, ao invés daquele que efetivamente sente ou pensa. O vocábulo, que em grego é "ithobios", ganhou a nomenclatura vulgar de “hypokrites”, que posteriormente converteu-se à “hipócrita”. Embora a palavra grega que origina “ator” seja a mesma a originar a palavra hipocrisia, são distintos os significados entre a origem etimológica e o sentido pejorativo que passou a impregnar a palavra hipócrita, ligando-a a uma idéia de fingimento e falsidade, por parte de alguém que visa a tirar proveitos, ganhos pessoais ou econômicos.

Tomando a palavra ao pé da letra, em síntese e para adequar-se a este trabalho, “ator” é o agente da ação; é aquele que sente e age. Às vezes, as pessoas habituem-se ao uso de determinadas palavras, que não raro, perde-se a noção da dimensão do que realmente significam. Mas, ao lembrar o significado de certas palavras, revendo-as e conectando-as ao universo do qual elas nasceram, é possível encontrar outras perspectivas para observar desdobramentos de significados dentro de novos contextos. Pensando nisso e atendendo a pedidos das próprias pessoas para não destacar nomes, escolhi a palavra “ator” - ou “atriz”, para referir-me àqueles que compuseram as imagens transportadas para o trabalho, por considerar que o termo incorpora as idéias expostas, acerca da evolução do expectador e democratização da Arte. Com o emprego de ator/atriz, não se coloca uma escala nos criadores, dizendo se são alunos ou experimentadores ocasionais. São aqueles que, nos encontros de apresentação da Poética da Solvência, se expressaram, observaram imagens e descobriram-se com vontade e capazes de fazer, pois a Arte, também é manifestação do “estou aqui”; é

transformação, transição sempre. E com uma visão otimista, o emprego do termo pode incentivar pessoas a expressarem-se, pois a palavra artista traz atributos e implicações mais profundas, que podem afugentar iniciantes ou temerosos de inventividades. No entanto, aos artistas consolidados na área que fazem aproximações com esta pesquisa, fiz menções deste modo, pelo meu apreço e respeito, o que não quer dizer que eu faça menor distinção aos que contribuíram nas reuniões.

Nesse sentido, o ator/atriz tem agência, produz efeitos. É quem decide o caminho do aprimoramento de sua Arte e ao exercitar o potencial do ser, demonstra, além de suas Poéticas, as possibilidades de se criar. Dessa forma, passa a ter um caráter aberto, múltiplo, cambiante, inacabado, pode escapar de saberes e ressignificar outros tantos.

Seguindo o assunto, sem querer polemizar, mas não podendo esquecer que este trabalho aborda também tecnologias computacionais, é interessante trazer as idéias de Pierre Lévy, que afirma que tudo o que for capaz de produzir uma diferença em uma rede será considerado como um ator, e todo ator definirá a si mesmo pela diferença que ele produz. Esta concepção do ator leva a pensar de forma simétrica os humanos e os dispositivos técnicos.

As máquinas são feitas por humanos, elas contribuem para formar e estruturar o funcionamento das sociedades e as aptidões das pessoas, elas muitas vezes efetuam um trabalho que poderia ser feito por pessoas. Os dispositivos técnicos são, portanto, realmente atores em uma coletividade que já não podemos dizer puramente humana, mas cuja fronteira está em permanente redefinição. (LÉVY, 1998, p.137).

O autor chama atenção para uma concepção de ator diferente da tradicionalmente trabalhada nas Ciências Humanas, aquela que relaciona ao humano toda fonte de ação. Para Lévy, o ator é caracterizado pela heterogeneidade de sua composição, de humanos e não-humanos, podendo ser qualquer pessoa, instituição ou coisa que produza efeitos no mundo e sobre ele mesmo. A palavra ator ganha nova dimensão, indicando acoplamentos heterogêneos que produzem efeitos, que constituem agências.

Essa noção de ator assemelha-se a noção de máquina utilizada por Félix Guattari. As máquinas, para ele, não se referem a um espaço purificado das técnicas, mas a uma organização de fluxos, a uma engrenagem de produção regida por forças que circulam e afetam o mundo. São mecanismos produtores e reprodutores e devem ser concebidos como "atratores que recurvam o mundo ao seu redor" (GUATTARI, 2000). Constituem acoplamentos heterogêneos que agenciam. Máquina, na acepção indicada por este autor, consiste em uma tentativa de abandonar o vocabulário que torna possível remeter ao

sujeito como agência, para substituí-lo por uma linguagem completamente nova que enfatize os acoplamentos heterogêneos que produzem efeitos. A noção de máquina aqui é de extrema importância, pois repudia a esfera da ontologia (do grego *ontos+logoi* = "conhecimento do ser"), não se caracteriza pelo o que é - como os sujeitos - mas pelo que faz, pelos efeitos que produz.

Implica abandonar a noção de sujeito como centro e possibilidade para a ação. Félix Guattari (2000) argumenta que a subjetividade é fruto de um agenciamento social múltiplo, e não há porque separar homem e máquina. A relação do humano com a matéria - com a natureza, com os objetos, com as máquinas - é uma relação não de formatação, mas de acoplamento, de composição. O campo de subjetivação é constitutivo tanto do sujeito-objeto quanto do meio. Ou seja, a subjetivação em Guattari é pensada como um processo de agrupamento, de composição, de agenciamentos heterogêneos de corpos, práticas, juízos e técnicas.

No caso, a palavra "ator", que possui tantos sentidos no mundo real (e poucos em educação) assume para si significados-chave dentro do meta-modelo e da realidade que se quer representar. Ele deixa de ser uma palavra "solta", um exemplo emprestado de "outro lugar" para expressar valores e sentidos de um campo de conhecimento ou comunidade. "Ator" agora significa: professor, tutor, aluno, monitor, expectador-autor...

Para vislumbrar a compreensão do que proponho e trazer à luz o que apresento, seguem vários momentos de criação artística com o emprego de solventes presenciais. Aproveito o ensejo, para fazer um apontamento: no decorrer da escrita, ora refiro-me como técnica, ora poética (do grego *techné*, cuja tradução é Arte. A técnica confundia-se com a Arte, tendo sido distanciadas ao longo dos tempos.), ou sinônimos destes termos. No entanto, não há confusão entre o emprego dos vocábulos, o uso acontece conforme a situação. Neste tópico, por exemplo, discorro um pouco mais sobre procedimentos que objetivam certo resultado (técnica) e implicam no conhecimento de operações, como gerência das habilidades necessárias, tanto das ferramentas como os conhecimentos técnicos e a capacidade de improvisação. A técnica surge de sua relação com o meio e se caracteriza por ser consciente, reflexiva, inventiva, progressiva... E assim, o ator é capaz de construir, com a imaginação, sentimentos, reflexões, algo que logo pode concretizar na realidade, ou melhor dizendo, pode expressar sua poética, como tratado em tópico anterior deste trabalho.

Nas fotos seguintes, vê-se que os atores passaram pela apreciação e atenciosa seleção de imagens, composição de elementos, com momentos alternados de aplicação dos

solventes e observação da peça, que correspondem a fases do processo criativo, a fim de conduzirem o fazer artístico de acordo com as percepções de cada um, anseio de expressão e/ou intenções, sentimentos que queriam transmitir.





O trabalho a seguir está finalizado, nele, o ator relatou que quis retratar os percalços pelos quais o homem pode passar pela vida: as dificuldades de trabalho no campo, de manutenção, até de subsistência e a morte, como culminância inequívoca do processo evolutivo neste mundo. O ovo no alto e ao centro do quadro, transmite a idéia de semente, de começo de tudo. Os tons escuros das imagens selecionadas e a borda marrom reforçam o tom lúgubre da obra.

Como comentário de apenas alguns pontos favoráveis desta técnica, afirmo que, mesmo se o ator não soubesse desenhar a simetria arredondada do ovo ou a nitidez das

figuras humanas, que segundo alguns, configuram fator relevante para determinar a qualidade e talento de um artista, que tudo isso não entra em questão aqui, pois não vem ao caso à competência dos traços como em outras técnicas, considera-se, por exemplo, para destacar um ponto, a capacidade expressiva na composição das obras:



Já na próxima obra, o ator ao dissolver os lábios do tenso noivo e reforçar o desvanecimento da noiva, a qual se encontra num plano recuado, depreendo a crítica a alguns aspectos do casamento, como a invisibilidade que toma a esposa após a união e a falta de expressão, o silêncio do marido, enfim, a falta de diálogo e de mirarem-se frente a frente. A falta de outros elementos na cena reforça a atenção para o casal e o fundo amarelo, com as bordas verdes, sugere que a crítica negativa a esses pontos do matrimônio refira-se ao Brasil. Notadamente, não eram estas as intenções da imagem primeira, no entanto, o ator ao apreciar a figura, captou a idéia que transmitiria após, com o auxílio do solvente e de outros componentes da técnica, que permite tais pontes de sentidos:



Ao longo dos encontros realizados para dividir a técnica e sentir a Poética, além de observar os vários estágios, colhi algumas impressões dos atores, dos quais, não farei referência nominal, como já mencionei e também, porque a intenção não era aplicar um estudo sistematizado de campo, grupo, com entrevistas e relatórios frios, mas sim, proporcionar encontros e conversas informais para estimular manifestações expressivas e acompanhar o fluir das criações, para que eu pudesse trazer para cá algumas reflexões.

Os atores relataram que: nos momentos da criação, sentiram certa insegurança no que estavam fazendo, pois não sabiam se o novo resultado com as imagens ficaria bom como o da imagem primeira e se seria condizente com o que tencionaram expressar. Creio que esse receio seja normal aos que não têm muita experiência em exercícios estéticos, criações plásticas ou não estejam acostumados com uma nova técnica. Também exprimiram o desejo de terminar brevemente. Senti-os com muita expectativa pela conclusão, queriam até apressar as etapas quando a realização era da ordem física, como não esperar o solvente secar por completo, antes de aplicar outra camada, ainda que a técnica não exija demorados intervalos para a continuidade do trabalho. Outro ponto interessante que ressaltaram, foi um poder e liberdade para criar, pelo fato de não terem sido estabelecidas regras para a disposição das imagens, disposto um caminho ou tema para seguirem. No início, apenas mostrei trabalhos, descrevi os procedimentos e conversei sobre o criar. Mas, o que mais chamou minha atenção, foi o de, entusiasmadamente, eles se declararem envolvidos com o processo criativo, como se

fizessem realmente parte da obra e estarem felizes por terem sido capazes de criar. Isso é importante na Arte: jogar-se dentro dela, fazer-se nela. Se no começo senti que desconfiavam um pouco de que era possível realizar trabalhos a partir de imagens prontas e não era preciso saber pintar ou ter feito algo semelhante, ao final, percebi que eles desconstruíram tais idéias, estavam com grata surpresa pelo resultado, motivados a novas produções e haviam resgatado a estesia, os sentidos convocados pelas imagens. Penso que ainda pese no senso comum, a noção de que Arte pode ser feita apenas com materiais tradicionais, idéia que foi demovida junto a esses atores.

No tocante às realizações de ordem virtual, além de comentários similares aos já citados, os atores afirmaram que se sentiam muito criativos e produtivos, pois estavam expressando-se artisticamente e aprendendo informática também. Este é um ponto muito positivo da Ciberarte, uma vez que, independentemente do programa que se esteja utilizando, algumas noções básicas de computação são utilizadas, que vão sendo multiplicadas e aguçam o aprender de novos domínios em prol do criar. Quando um ator é tocado pela criação no Ciberespaço, ele se sente impelido em conhecer novos programas, em testar as possibilidades que a máquina oferece para atender às inventividades. Desse modo, também ocorre interação com as tecnologias, intermediada pela Arte.

Dentre tantos estados captados e mencionados, talvez o mais profundo tenha sido ouvir de um ator, que ele se sentia como “um artista de verdade”. Depois de nossa conversa, entendi que ele assim se definira, pois acompanhou, entregou-se e desenvolveu todas as etapas dos dois processos (físico e virtual): apreciou e selecionou as gravuras que lhe atingiram, compôs a nova imagem com o uso do solvente, transportou para o universo virtual, transformou-a novamente e sentiu-se bem com suas manifestações e realizações. Ator e imagem passaram por mudanças. A transição é assim: oferece diversas possibilidades ao ator que passa a ver, sentir e fazer diferente.

A seguir, mais momentos criativos, agora em um Laboratório de Informática, com utilização de alguns dos recursos já mencionados e na seqüência, obras que foram realizadas presencialmente e depois, “transportadas” ao computador, para nova interação e criação, como postula a Arte de Transição, que será mais detalhada a seguir.



Nas obras seguintes, chamou a atenção do ator da segunda imagem, os *closes* de vários olhares, os detalhes de perspectivas de várias cenas que compuseram o primeiro trabalho, este feito de forma presencial, com o suporte mencionado. O ator ficou instigado de tal forma por pontos que chamaram a atenção no primeiro trabalho, como os tons pastéis, o ar sóbrio e, principalmente, a mensagem de violência captada por ele, que logo após a apreciação, declarou que precisava dirigir-se ao laboratório de informática, para externar um sentimento angustiante com relação à violência que tem assolado à sociedade. Em seu trabalho, a segunda imagem, ele acrescentou outras imagens correlacionadas e a mensagem de atmosfera violenta ficou bem acentuada. Para tanto, o ator empregou o *software* da própria câmera digital utilizada, sendo que existe apenas no Ciberespaço. Neste caso, a prontidão ofertada pela tecnologia computacional, deu rápida vazão à expressão do ator, pois após pouco tempo, ele já voltou e mostrava o resultado:



Nas duas próximas, o artista Aloísio Lima intervém em imagens de publicidade, fragmentando-as de maneira a provocar o espectador a sair de sua passividade habitual e olhar para elas de forma ativa, na busca do restabelecimento de um significado, explorando assim, o paradoxo entre Arte e Publicidade. O artista rompe com a imagem original e o texto que ela ilustra, retirando os valores semânticos originalmente atribuídos à mensagem e ressignificando-a. Faz com que o texto que resta, ecoe de outra maneira na percepção do espectador. Dissolve, desconstrói em ambos os casos, o primeiro plano, aquele que se apreende no primeiro golpe de vista e apresenta à reflexão

um plano mais profundo, de novos e inesperados significados. O artista traz assim, uma proposta com desdobramentos Semânticos:



Na seguinte, ainda do artista acima referido, é possível sentir a solvência imposta à imagem da figura feminina. O excesso proposital de solvente deixado, o tom esfumaçado, os toques transparentes, concedem atmosfera misteriosa, meio enigmática e também suscitam paradoxo entre traços fortes que permaneceram, como os braços

cruzados em atitude e a feição num leve esboço de descaso, com a fragilidade, geralmente entendida da mulher e a simplicidade cromática.



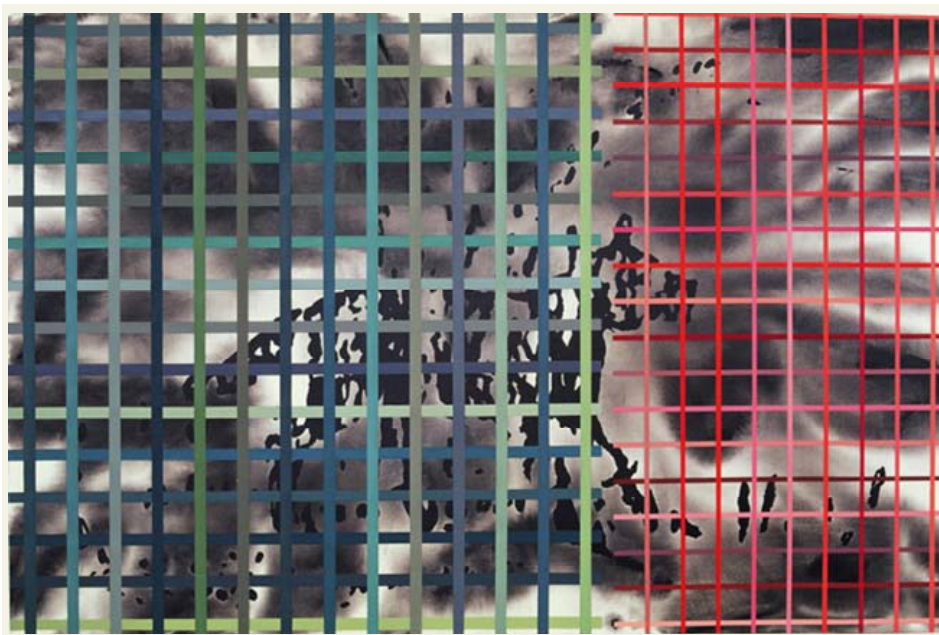
O uso e transformação de imagens diversas não são novos, mas, pelo caráter movente das coisas, neste trabalho é apresentado como incorporando a figura da Solvência. Além do artista Aloísio Lima, dentre outros, cito também Elder Rocha, que utiliza um procedimento similar à colagem, pois constrói suas imagens a partir da apropriação, transformando, superpondo e deformando imagens encontradas, principalmente de um *software* chamado *Masterclips Premium Image Collection*, e construindo novas, ressignificando a cultura visual planetária. O artista considera-se um colecionador de imagens e as utiliza em sua obra dentro de um critério pessoal bem definido: elas são sempre oferecidas pelos outros, o que tem próxima idéia com este trabalho. No atelier, um glossário de figuras recortadas de revistas, achadas casualmente ou reproduzidas das imagens televisivas, tem sido composto, como uma catalogação das coisas do mundo, com verbetes incorporados ao discurso do artista. Nas telas, onde reaparecem fielmente reproduzidas e inseridas em sua criptografia. Articulando-se em linguagem que não permite constituir outros significados, além daquele de sua própria estrutura, pois as imagens se associam e orientam o olhar em determinado sentido. A familiaridade que as

imagens isoladas evoca, provoca certo estranhamento no contato com seus quadros. Esta ambigüidade do conhecido que não se deixa ler; deslocamento que não permite reconhecimento, mas que espante por ser tão próximo. Coloca-se como enigma à espera do contato decifrador ou inventor de nova lógica.

Na exposição Paisagens Instáveis, realizada no Espaço Cultural Contemporâneo - ECCO em outubro de 2007, encontravam-se obras compostas por camadas, todas retiradas de um programa especial de *clipart* (coleção, em forma de livro ou disco de fotografias, diagramas, mapas, desenhos e outros elementos gráficos, protegidos por direito autoral ou colocados em domínio público, que podem ser incorporados a outros trabalhos) e reinseridas em outro contexto, na tela. O resultado repercute em certo anacronismo na figura pintada, que se assemelha aos antigos carimbos, aos decalques com seus animais e paisagens e objetos cotidianos.

As pinturas, desenhos e instalações da série são compostos em três estágios distintos e perceptíveis. “No primeiro, aparece a paisagem selecionada, pintada em preto sobre fundo branco e depois borrada. No segundo estágio, pintado em cor, surgem os possíveis habitantes um tanto desconectados do meio onde se inserem. E, por último, o terceiro, no qual inscreve-se o primeiro plano, marcado por pequenas figuras geométricas. Este talvez seja o princípio do trabalho do colecionador Elder: desfazer, refazer... continuamente”, explica Marília Panitz Silveira (2001), curadora da exposição

Elder procura restabelecer ao público um relacionamento intuitivo, emocional e criativo com as obras. O artista dedica-se a tentar impedir uma leitura que necessite de transcrição entre linguagens, para privilegiar a visão pura como forma de acesso à Arte visual e, assim, criar entrosamento com as imagens. Segundo ele, em determinados períodos da vida o ser humano entende o mundo através do que é visual, precedendo o aprendizado do verbo. Quando cresce, este tipo de compreensão deixa de ser habitual e passa a ler imagens.



“A TV ligou só”, 2005, acrílica e óleo s/tela, 100 x 150cm.



“Des(re)conhecer”, 2001, plotagem autoadesiva, tinta acrílica, *parquet* de madeira recortado e bolhas de acrílico s/parede. 3x3x15 m.

Élder Rocha tem seu modo de organizar o mundo: emprega o rigor da pintura de um lado e de outro, o distanciamento da origem simbólica de suas fontes, seu reinvestimento como proteção, matéria pronta a acolher versões, porque se o sentido

está na superfície, há sempre o risco de ser iludido pelos olhos. Ele não se deixa seduzir pelas facilidades dos materiais, trata da pintura e das possibilidades da técnica que lança mão. A partir de um modelo de estrutura, desafia o olhar com o que não tem lugar, embora sempre tenha estado ali. De des(re)conhecer o já conhecido. (Silveira, 2001).

Continuando com os exemplos nos quais há o emprego de imagens prontas e ocorre a Solvência da imagem primeira, a partir da composição com outros elementos, destaco a obra abaixo, que foi criada, primeiramente, de forma presencial e em seguida, adicionadas maçãs reais a ela, fotografada a imagem por câmara digital, transportada para o computador, utilizando-se os recursos de manipulação de imagem do *software* da própria câmara, no qual recebeu, por intenção da atriz, tratamento de brilho e cor, a fim de que as figuras das frutas ficassem intensificadas e semelhantes à que a garotinha da direita tem na mão. Há na imagem, um contraponto de planos das figuras, como as das crianças, dos caixotes e notadamente, com relação às maçãs, o que é reforçado pelas maçãs reais acrescentadas, chamando a atenção do espectador e fazendo-o refletir a respeito. A apreciação na íntegra da obra é possível somente no campo virtual, ou seja, com a composição das maçãs, há somente no Ciberespaço e configura um bom exemplo do que trata a Transiarte:



Abaixo, há três figuras distintas, captadas no Ciberespaço, com as quais é possível observar a seguir, uma criação artística também no mundo virtual, com o auxílio do programa de computador *Gimp* (já descrito). Com a composição e sobreposição das imagens, obtidas com a Janela Camadas, recurso interessante do programa, que oferece várias opções para recortar, inverter, redimensionar, dentre outras possibilidades, que podem ser acionadas por meio de atalhos do teclado e por meio do tratamento da cor, com a *ferramenta pincel*, foi concedida atmosfera surreal, fantasiosa à imagem. Quanto a deixar a imagem translúcida, empregou-se novamente a *Janela Camadas*, na qual é possível selecionar a camada onde está a imagem que se deseja que fique transparente e diminuir a opacidade, seria, conotativamente falando, como o solvente do próprio solvente, já que neste trabalho, os programas são considerados solventes virtuais:



Nos dois trabalhos abaixo, os quais existem somente no Ciberespaço também, podem-se perceber mais algumas características da Poética apresentada, como a idéia de criação mutável e interativa, pois, após o ator criar a primeira, ao apreciá-la novamente, desejou alterá-la e inserir novo elemento (com os recursos mencionados na obra anterior), o qual altera a representação e sentido tencionados a priori pelo artista. O toque romântico, sutil e delicado representados pela lua na primeira imagem, mesmo num cenário um pouco diferenciado, foi substituído pela figura impactante do grande meteoro adicionado na imagem seguinte, atribuindo um efeito de iminente cataclismo, desastre terrestre ou quadro futurístico. As modificações podem indicar estados emocionais divergentes pelos quais passava o ator quando de ambas as criações, que são consideradas duas diferentes, embora ocorra a intertextualidade visual, em razão de propiciarem apreciações diversas. Neste caso, são produções de um mesmo ator, mas como se defende nesta pesquisa, também poderiam ser de atores distintos:



Em todos os exemplos, procurei evidenciar imagens que se desdobram numa amplitude de significados e possibilidades que tanto física quanto virtualmente são possíveis de serem realizadas.

Desse modo, selecionando, apreciando, sentindo, interagindo, sobrepondo, destacando, modificando, ampliando, compondo, desconstruindo, criando, desfocando, diluindo, velando/revelando, transportando, aplicando, ressignificando, disponibilizando... No gerúndio as ações, pois tudo é movimento acontecendo, é transição. O ator constrói a imagem e edifica-se como ser que se permite a expressão e a estesia.

Em cada uma das obras demonstradas, a figura Solvência está presente, ou seja, a imagem primeira foi dissolvida em significados e apresentação, mesmo que não tenha recebido a inserção total de solvente (físico ou virtual), mas, pela razão de já pertencer a outro sentido, expressão, ator, enfim, ter se tornado outra imagem, pois transitou em significado, técnica e representação.

Mesmo que se identifique uma imagem ou mais, no caso de composição com vários planos, isto não se torna relevante, pois, como eu disse, o significado foi dissolvido e a ascendência recebeu nova incidência de sentidos, expressões e solventes. A imagem se dilui para dar lugar a uma nova, que pode ser realizada por novos atores e materiais, indefinidamente, pois no momento da apresentação é um novo todo significativo, mas com a Solvência e atores instigados, pode transmutar novamente.

A Solvência seria reconhecida então, quando fosse percebido que uma imagem (ou mais) passou por algum processo de dissolubilização, a fim de conceder-lhe novo sentido e expressão, formar uma nova. O reconhecimento acontece facilmente, pois a composição se nota com a apreciação e no caso do campo físico, os toques esfumados do solvente ofertam a interpretação.

Apresento a Solvência como uma figura de linguagem, por ser um recurso expressivo, não-convencional que o ator cria para dar maior expressividade à sua mensagem; uma estratégia que se pode aplicar em diversos tipos de textos (no caso, chamo a atenção para o texto visual) para conseguir um efeito determinado e considerando-se que as figuras de linguagem podem relacionar-se com aspectos semânticos, fonológicos ou sintáticos dos textos afetados, coloco-a como pertencente ao grupo de figuras de palavras (figuras semânticas ou tropos). As figuras de palavra, como abordado em tópico deste trabalho, consistem no emprego de um termo com sentido

diferente daquele convencionalmente empregado, a fim de se conseguir um efeito mais expressivo.

E como defendi e exemplifiquei que as figuras de linguagem estão presentes em outras linguagens artísticas e não somente na Literatura, como ficaria o caso inverso da Solvência, ou seja, se esta é encontrada em imagens que foram transformadas para gerar novas, estaria também em textos escritos? Bem, o enfoque da pesquisa é visual e responder devidamente à pergunta demandaria mais tempo e investigações. No entanto, como já afirmei, as figuras estão em diversos tipos de textos e para futuras reflexões e pesquisas, sugiro a questão: teriam nos neologismos, paródia, versões, a presença da Solvência?

Caracterizado o processo da Poética da Solvência, retomo um importante ponto que foi mencionado: a intertextualidade visual, a fim de chamar a atenção para a ocorrência deste evento produtivo e interativo em vários sentidos, para além da Poética em estudo.

4.2.1 Intertextualidade Visual

“Sabedoria é imitar. Criar o já criado. De um jeito diferente. Pintar o já pintado.” Rosângela Trajano.

Nas menções acerca da Poética da Solvência, notadamente quando se aborda a questão da realização de uma obra a partir da composição de várias imagens, de acordo com a percepção e o entender do artista, aponto que há intertextualidade visual entre as imagens ou focos selecionados e ainda, entre o ator e a nova obra.

Atribui-se o nome de Intertextualidade para a inter-relação entre dois ou mais textos (escritos, visuais, simbólicos, dentre vários tipos) em que um cita o outro e relaciona-se ao “conhecimento de mundo”, “currículo oculto” ou outras denominações que se refiram ao conjunto de noções, experiências, idéias, informações que o indivíduo adquire ao longo da vida, a compartilhar-se e que podem ser comum ao produtor e ao receptor de textos. Quando se diz algo num texto, é dito em resposta a outro que já foi dito em outros textos, ou seja, todo texto é o resultado de outros textos. Dessa forma, um texto é sempre oriundo de outros textos e é por meio deles que o homem desenvolve a capacidade de organizar o pensamento/conhecimento e de transmitir idéias, informações, opiniões em situações diversas.

Devido à relevância e riqueza dessas inter-relações, o pensador russo Mikhail Bakhtin (1895-1975) dedicou parte de seus estudos como lingüista, a questões relativas à

intertextualidade, a superposição de um texto a outro. Em 1929 ele desenvolveu o conceito de polifonia, se referindo ao conjunto de vozes que repercutem em um dado texto.

Pela ótica do referido autor, não há texto puro, pois todo texto contém em si fragmentos de outros textos. Essa intertextualidade está presente, por exemplo, em Euclides da Cunha, que em vários momentos de sua obra lembra Alexandre Herculano ou em Rui Barbosa em relação ao padre Antonio Vieira, dentre tantos exemplos que poderiam ilustrar o assunto. O que acontece no texto escrito, repete-se na comunicação oral, afinal, a fala se compõe de palavras, expressões e frases que são aprendidas com outras pessoas.

Nesse sentido, Larrosa (1996, pág. 16), diz que tudo que circunda o universo pode ser considerado um texto; qualquer coisa que comprometa a capacidade de escuta, algo que se tenha que prestar atenção é um texto. Seguindo o raciocínio, além dos livros e das pessoas, os objetos, as obras de arte, a natureza, os acontecimentos, dizem algo. E não somente o que dizem, ou seja, o texto é importante, mas a relação com este, que é uma unidade de sentido, na qual múltiplas partes falam de modo coeso. São fios que tecem uma trama (aproveitando que texto significa tecido) e têm conteúdo, expressão e forma. É preciso, pois, ver como e o que o texto mostra.

A imagem é o texto e diz algo por que tem estruturação, como uma linguagem que relaciona expressão, conteúdo, contexto e outros elementos. Para exemplificar a Intertextualidade que ocorre também em imagens, a seguir, no quadro à direita de Francis Bacon, datado de 1953, é possível perceber que o artista utiliza o mesmo elemento central da obra de Diego Velásquez, o retrato do Papa Inocêncio X, datado de 1650, no entanto, deforma-o, numa alusão interpretada como a decrepitude, decadência do poder eclesiástico.



A Intertextualidade visual é um fazer artístico e revela, além da própria expressão, atitude e reação com relação à obra aludida. Alguns consideram que é a transformação da apreciação, da crítica, em uma atividade artística; um fazer Arte da Arte. Creio que ela possa ir além e seja como um ponto de partida, que instiga de tal forma, que o sentimento e idéias não consigam ser contidos e venha emergir num trabalho significativo próprio, no qual se perceba a intertextualidade, mas se aprecie aspectos particulares: a expressão, materiais, tendências, ou seja, há outra fruição. Talvez, as obras abaixo ilustrem o que quero dizer:



“As Meninas”, de Velázquez, 1656.



“As meninas segundo de Velázquez”, de Pablo Picasso, 1957.

É claro, que para ocorrer a Intertextualidade visual, nem todas as obras têm que ser do porte das que foram citadas. É possível encontrar este tipo de Intertextualidade, por exemplo, nas tantas releituras feitas da “Monalisa”, de Leonardo da Vinci; nas criações de Maurício de Souza, com sua turma de personagens em diversas passagens históricas; em propagandas; dentre outros. Em todas as épocas e rotineiramente, há a ocorrência da Intertextualidade, mesmo que a princípio a consciência disto não seja aparente. Para reforçar, faço referência ao quadro “O Fumo”, de Cândido Portinari, cujo olhar captou de maneira singular o cotidiano dos trabalhadores brasileiros, as lavouras, as mãos e os pés calejados, as cores e a vastidão dos campos de plantação:



“O Fumo”, de Portinari 1938, óleo s/ tela, Ass. C.i.e.

No caso dos seguintes exemplos, dentre várias releituras deste quadro do pintor, escolhi duas que trazem recursos e atrizes bem diferentes, a fim de enfatizar, além da Intertextualidade, as muitas possibilidades de manifestação criativa, tanto de materiais quanto pessoas: a primeira tem cinco anos e fez seu trabalho após apreciar réplica do quadro e ouvir sobre Portinari; a segunda, é uma conhecida artista de São Paulo, que realiza, basicamente, trabalhos somente em mosaicos. Ambas evidenciam em seus trabalhos, a Intertextualidade com a obra “O Fumo” e o olhar do artista acerca do ciclo de trabalho na lavoura de fumo.



“Releitura da obra de Portinari - O Fumo”, de Bianca Martins, Aquarela, 2007, 50 x 33.



“Painel com releitura da obra de Portinari - O Fumo”, de Marinella Spadon, mosaico executado em base de MDF em porcelana esmaltada, s/d, 0,80m x 0,60m.

E como a Poética da Solvência também se utiliza de imagens de revistas para criação de obras, mais uma vez exemplifico a Intertextualidade visual, com um quadro produzido sob o processo físico descrito, realizado a partir de várias imagens da cena política, para compor uma obra na qual o ator quis manifestar-se acerca do 2º Turno das

eleições de 2006. Nela, aparecem os candidatos finalistas, a bandeira do Brasil, representando pelo que se disputa, uma figura enigmática na parte superior, pois ainda não se conhecia o vencedor, obtida a partir de um reforço do uso do solvente físico, em contraponto aos olhos da parte inferior, os quais anunciavam que se observava todo o processo:



Não se trata, portanto, de uma simples composição ou até de colagem de elementos, as imagens escolhidas dialogam entre si e com o ator, para formarem um todo coeso e ao finalizada a obra, transmitir o entender e sentimento do criador, para ser exposta à fruição e até, novas solvências. Quem a observa, além de realizar a Intertextualidade com as imagens do quadro, também o faz, possivelmente de pronto, com as imagens que possui na mente acerca do cenário político que se descortinava na época.

Com o crescente desenvolvimento da informática e a acelerada expansão da *Internet* por volta dos anos 90, quebraram-se as barreiras entre a produção e a recepção de textos e imagens. Atualmente, processos concernentes à produção e recepção de poemas na

rede mundial são alvos de diversos estudos. Surge então, a indagação se esse processo de virtualização da Arte poderá ocasionar o desaparecimento desta como sugere Jean Baudrillard (1997).

A esse respeito, Carparelli, Gruszyński e Kmohan (2004) afirmam que com o uso de novas tecnologias, antigas categorias estéticas estão ameaçadas de desaparecimento e dessas, a questão da pura contemplação é a primeira a ser posta em xeque. Na esfera da recepção e produção, antigos hábitos mostram-se ineficientes. Para os autores, a prática, a estética e a própria noção de obra de Arte perdem seus conteúdos tradicionais.

A criação artística nos meios telemidiáticos requer sempre a realização de parceiros. O que implica numa tênue barreira entre autor e receptor, sendo que no Ciberespaço, as geografias são compartilhadas por ambos.

A criação sai apenas do imaginário, pois o outro participa da mesma construção. Cada participante torna-se um co-autor, com o uso do computador, o espectador-ator passa a interagir com a obra. Pode deixar suas marcas, acrescentar ou modificar textos, imagens e outros. A partir de novas tecnologias e dessa reconstrução do processo de criação, as experimentações poéticas tomaram diversos rumos.

A relação intertextual entre obras de Arte faz reportar a uma aproximação com esses ambientes, nos quais o espectador-ator é tocado por uma espécie de sentimento poético ou de vertigem de uma materialidade histórica, que pode levá-lo a apreciar, “tomar” e recriar a obra.

Assim, a inspiração criativa pode se dar de várias formas: um escritor pode encontrar inspiração quando coloca papel em branco na máquina (as possibilidades sugeridas pelo papel intocado podem estimular o processo criativo); um pintor pode encontrar inspiração no processo de escolher, esticar e preparar a tela; um cibernauta pode se ver estimulado a criar, ao visitar imagens instigantes; e desse modo em diante.

4.2.2 Interatividade no Processo do Solvente Virtual

“É o observador que faz a obra”. Marcel Duchamp

Em todo o processo de criação sugerido, a Interatividade está presente. Aliás, em vários campos na atualidade têm se falado muito a respeito, suas contribuições, graus e relevância.

Pode-se dizer que há interatividade nas criações obtidas a partir de recursos presenciais, como, indiretamente, entre quem captou a imagem com que trabalha nela no momento; entre o ator e a imagem ou grupos de atores; entre o novo espectador e a obra, dentre outras possibilidades. No entanto, desejo destacar aqui, a interatividade ocorrida no campo virtual, em razão dos tópicos abordados e das características desta época, como já enfocado anteriormente.

A interação virtual trouxe fôlego e diálogo novo entre espectador, artista e obra, como uma novidade no contexto da Arte. Desde o início da década de 70, com o pioneiro Ivan Sutherland (mencionado anteriormente), pesquisador do *Massachusetts Institute of Technology - MIT*, a interação com imagens tornou-se possível, a qual ele denominou de *interactive computer graphics*. Suas criações possibilitaram a interação do espectador com a imagem que se modificava conforme a ação do usuário, em tempo real. Desde então, muitos outros nomes surgiram no cenário da Arte Interativa e Virtual, como Nelson Max, Sonia Sheridan, Roy Ascott, dentre tantos.

Seguindo o raciocínio, interessa refletir sobre a Arte Interativa como uma Arte processual, a qual, na atualidade, revela determinados comportamentos humanos compartilhados com as máquinas. A interatividade é a qualidade mais performática das tecnologias digitais e permite que, com o uso de interfaces como *mouses*, teclados, luvas, sensores, câmeras, na ponta de fios, cabos, um homem conecte sua energia natural com a energia das máquinas. As tecnologias digitais promovem contaminações de unidades de informação que são disseminadas por meio de circuitos digitais com unidades de informação emitidas pelos circuitos biológicos determinando presença de padrões comportamentais cognitivos que se propagam e se replicam no diálogo com as tecnologias. Com a Arte Interativa observa-se que, assim como o corpo biológico viveu transições pela presença de corpos mecânicos, agora existe um outro corpo informacional que modifica a concepção individual de mundo. A humanidade se externaliza em computadores pessoais, ambientes virtuais, *World Wide Web*, dialogando com memórias de máquinas em experiências antes não experimentadas ou imaginadas.

O computador não é tomado como somente mais uma ferramenta ou utensílio para pintar e desenhar e sim, como um sistema que permite a conectividade, em que o todo, produzido durante as conexões, seja mais do que a soma das partes e esteja num estado de emergência, efervescência. Esse sistema tecnológico favorece momentos de um "real tecnológico", pela possibilidade de se experimentar estados de consciência mediada, recolocada nesta era pós-biológica. O corpo como aparato sensorial do sistema

biológico está amplificado pelas máquinas e seus *softwares*. O corpo, como *hardware*, tem na sua massa de carne seus terminais sensoriais e a mente, como *software*, processa as informações nas conexões as mais surpreendentes (Diana Domingues, 2002). Nas interações com as tecnologias, o sistema biológico se conecta aos sistemas artificiais e as relações se fazem durante essas conexões.

É a idéia de Arte como processo e não mais como obra/objeto ou outro produto que não contém em si o gérmen da mutabilidade. A intervenção do espectador-ator é ativa e participativa, cujos resultados acontecem tanto em tempo real, como no tempo em que se interage no Ciberespaço. Existem graus maiores e menores de interação, mas em qualquer que seja seu nível, ocorrem mudanças pela ação de quem interage. A "obra" existe enquanto potencialidade e tudo ocorre quando é apreciada pelo espectador. A Arte apresenta-se como um campo novo de possibilidades, a qual enfatiza a transformação, a metamorfose, o fluxo, o processo, a continuidade... Como discorre Lévy (1999):

Uma das características mais constantes da ciberarte é a participação daqueles que as experimentam, as interpretam, as exploram ou as lêem. Não se trata somente de uma participação na construção do sentido mas realmente de uma co-produção da obra, desde que o "espectador" é chamado a intervir diretamente, a fazer a obra acontecer (a materialização, o aparecimento das imagens, a edição, o desenvolvimento efetivo naquele momento e lugar) de uma sequência de sinais ou de acontecimentos.

Também argumentando sobre a interatividade, no tocante específico da *webart* e transpondo sua resposta para a Arte como um agente de interação, uma interface possibilitadora de acontecimentos, Gilberto Prado (1994, pág. 42) assim declara:

(...) Em arte não existe obrigatoriedades. (...) O que existe na verdade são artistas que exploram as especificidades do meio e dessa forma PODEM constituir uma nova poética. O que existe também é a necessidade de um conhecimento da mídia para uma exploração... (...) "O que existe na verdade são artistas que exploram as especificidades do meio e dessa forma PODEM constituir uma nova poética. O que existe também é a necessidade de um conhecimento da mídia para uma exploração conseqüente, pensada e criativa. O importante é ter a consciência da sua ação para produzir um trabalho que possa estender os limites do usual com uma carga de transformação e ruptura criativa.

Na Arte Contemporânea encontram-se elevado número de instalações, nas quais a Arte se coloca como a Arte da participação, sendo uma das modalidades mais utilizadas. As chamadas instalações interativas se colocam na passagem do analógico para o digital

da mesma forma que as criações gráficas, ou seja, passa-se a utilizar interfaces computacionais e não somente interfaces analógicas que permitem o diálogo com bancos de dados. Instalações com interfaces computacionais pela incorporação do numérico colocam as interações em níveis mais altos de participação, por decisões partilhadas com as máquinas através de processamento de dados em tempo real. A presença de *softwares* como "cérebros" que decidem e interpretam os sinais, permite a interatividade própria da era digital. Os ambientes se tornam "vivos" que respondem e reagem ao comportamento do participante e abrem-se à participação para trocas efetivas entre ações do participante e respostas em tempo real da máquina por decisões estabelecidas durante as interações. A participação do computador, por exemplo, nas decisões acontece após a captura de determinados comportamentos por sensoriamento, que envia sinais ao computador programado para devolver as respostas modificadas. Não se trata somente de registrar analogicamente qualidades espaciais ou temporais, mas de processamento de informações com linguagem numérica por interpretação de dados.

Assim, passa-se da participação à interação. As máquinas recebem informações das pessoas, traduzem comportamentos e os devolvem numa real interatividade, que no campo virtual, também é entendida como respostas obtidas a partir de diálogos com máquinas que recebem, processam e devolvem informações. As tecnologias interativas respondem à ação do espectador participante em tempo real e colocam a superação da Arte como objeto, afirmando a noção de processo a ser vivido.

4.3 Metáfora

“O povo também é Artista, porque essa é a condição humana: somos os únicos habitantes da Terra capazes de criarmos Metáforas, e a Arte é sempre uma Metáfora.” Augusto Boal

E em todo esse processo, principalmente, quando falo em dissolver imagens para criação de outras, bem como, da possibilidade de transpor para o Ciberespaço oportunidades de dissolução e criação do mundo não virtual, a Metáfora está presente, o que torna essencial discutir a questão metafórica que aqui se encerra.

No entanto, antes de aprofundar sobre a Metáfora que se processa, é pertinente tratar do termo, o qual é uma figura de estilo (ou tropo lingüístico), que consiste em uma comparação entre dois elementos por meio de seus significados imagísticos, causando o efeito de atribuição "inesperada" ou improvável de significados de um termo a outro.

Didaticamente, pode-se considerá-la como uma comparação implícita, um confrontação que não usa conectivo (por exemplo, "como"), mas que apresenta de forma literal uma equivalência que é apenas figurada. É uma “analogia condensada” em que certas qualificações são empregadas para traduzir um determinado significado ou coordenar noções mediante o processo de “acomodar algo novo em esquemas ou estruturas cognitivas anteriores” (Mazzotti e Oliveira, 2000, pág.14).

Etimologicamente falando, segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, a palavra deriva do latim *metaphòra* (metáfora), por sua vez trazido do grego *metaphorá* ("mudança, transposição" ou seria transição, para ficar de acordo com o trabalho?). O prefixo *met(a)-* tem sentido de "no meio de, entre; atrás, em seguida, depois". O sufixo *-fora* (em grego *phorá*) designa 'ação de levar, de carregar à frente'.

Aristóteles foi o primeiro a abordar o tema da metáfora, identificando-a como termo genérico, que abarcaria todas as figuras retóricas em geral. Conseqüentemente, ao falar de metáfora, refere-se a toda a actividade retórica. Nesta acepção, Aristóteles (s/d) designa metáfora como sendo o transporte a uma coisa de um nome que designa um outro; transporte do género à espécie, da espécie ao género, da espécie à espécie ou segundo a relação de analogia.

Já a Arte de criação de metáforas se apresenta como uma atividade, na qual um significado inconsistente assume carácter significativo e não se limita apenas ao universo verbal, como muitas vezes erroneamente é entendido, ideia enfatizada por Marvin Minsky “a metáfora não é apenas um recurso especial usado na expressão literária e sim algo que permeia virtualmente todos os aspectos do pensamento humano” (Heckel, 1993, pág. 154)

E, mesmo por tratar-se de uma pesquisa que aborda a Arte, ao falar-se de Ciberespaço, computador, solventes e outros elementos próprios do mundo tecnológico e virtual conjuntamente com metáfora, podem ocorrer aparente incompatibilidade, em razão de o computador ser uma máquina lógica, com rígida linguagem nativa e matemática, não deixando margem para compreensão nas entrelinhas, trocadilhos e a poesia, que é o caso da Metáfora. Algum mau entendimento ou desacordo pode residir na questão de que os chamados tropos ou figuras de linguagem, na qual a metáfora se enquadra, sejam lembrados pelo carácter poético de suas aplicações ao contrário do computador. Mas, como afirma GALISI DOMINGUES (2001):

A metáfora, assim como qualquer outro tropo, está em todos os lugares. Fazemos uso dela diariamente, às vezes sem perceber. É parte integral de nossa linguagem. Utilizamos como recurso estilístico, de retórica ou simplesmente para facilitar o ato comunicativo. E embora a metáfora pareça fazer parte de um reduto exclusivo pertencente à linguagem literária, na verdade ela está inserida no processo de representação figurada de qualquer manifestação.

Reconhecendo-se, pois, que a metáfora pode estar em todos os lugares e é um recurso das manifestações relativas às Artes e como este estudo trata e apresenta criações artísticas das ordens física e virtual, acaba por desconstruir qualquer resistência quanto à compatibilidade ou não entre tecnologia e Metáfora. Para ilustrar, relembro que vários termos computacionais foram criados a partir de Metáforas, como: dispositivo de armazenamento tornou-se memória; dispositivo de apontamento, *mouse*; a estrutura de diretórios, árvore; dentre outros. A Metáfora é um recurso que possui entendimento dessas transposições de significados. Como no dizer de Aristóteles (s/d), ao afirmar que o dom de elaborar metáforas depende da capacidade de ponderar sobre semelhanças.

Como a Metáfora trabalha com os traços semânticos comuns entre duas idéias, neste estudo ressalto as semelhanças quanto ao processo criativo presencial e virtual, cotejados à luz da Arte de Transição ou Transiarte. E para que haja compreensão da Metáfora existente nesta pesquisa, há que se considerar a exigência da própria Metáfora, ou seja, a reivindicação desta, de um olhar abrangente para a situação na qual acontece uma comparação implícita, substituição, tradução, que no caso, vem a ser o fato de que a Poética em questão, quando trabalhada de forma física, dispõe de imagens, solventes vários, algodão e pincéis para criação de obras, por seu turno e no contexto que se defende, é o mesmo que acontece no campo virtual, sendo que neste, as imagens estão no Ciberespaço e o material para tratar/compor as imagens são programas de criação. Pode-se dizer que há uma transposição do processo físico para o virtual, seguindo os princípios da técnica, mas em realidades e com tecnologias diferentes. Em todo esse paralelo é possível reconfiguração virtual a partir dos elementos físicos existentes, tal como nos exemplos fornecidos no tópico pertinente à Poética da Solvência.

Assim, para compreender o processo de criação virtual da técnica apresentada e as possibilidades ofertadas pela Transiarte, é que optei por destacar a Metáfora existente, com o que vem corroborar o pensamento de Plaza (1991, pág. 18): “Toda sorte de imagens, diagramas, metáforas e gráficos tratados pela informática, ajudam ao pensamento visual e verbal.”.

Quando ressalto a Metáfora que acontece no contexto da Arte de Transição, é visando que se alcance o sentido dessa experiência, que os limites de entendimento sejam ultrapassados e achegue-se a compreensão da aproximação existente entre os dois mundos de criação – físico e virtual. Já foi dito que, quando se atenta para a interpretação da Metáfora ocorre potencialização de efeitos e nesse contexto, quem sabe um desses efeitos seja a manifestação artística, pois além de entender, seria interessante experimentar. Talvez com meu destaque, eu faça na verdade, por ser a Metáfora uma figura de linguagem, um chamamento poético.

4.4 Arte de Transição ou Transiarte

“A arte está em saber viver o presente, e-transição em que nos metemos.” Dino Carlos Mocsányi.

Na Arte de Transição ou Transiarte, duas áreas artísticas são dispostas: a física e a virtual. Na primeira, pessoas podem exercer atividades artísticas em artes plásticas, visuais, corporais, assim como em outras áreas. Na segunda, as mesmas atividades são exercidas, mas no domínio virtual, incentivando a interatividade artística e a busca pelo novo.

Segundo Teles (2006), na Arte de Transição ou Transiarte, a Arte Virtual não é vista de maneira dicotômica em relação à Arte Presencial, mas harmoniosa, oferecendo novos ângulos, reconfiguração e interatividade com a realidade, agora virtualizada.

Ainda segundo o referido autor e apresentador do conceito, a definição pode ser nova e ocorrer uma transição de paradigmas, mas a Transiarte não nega o passado artístico, nem a Arte Tradicional (a qual pode ser fonte de inspiração), na verdade, revalida e revaloriza-os. Não existe dicotomia, incorporam-se passado e presente. O novo é promovido por meio de tecnologias computacionais e o passado pode ser resgatado. Para ele, a Arte Virtual não é vanguarda, é inovadora, cria paradigmas sem rupturas.

A Arte Virtual interativa estimula a criatividade, permite ao usuário sair de uma condição passiva, para agir diretamente na transformação do mundo virtual em que se está inserido, adquirir e construir conhecimentos, pois a imersão no Ciberespaço pode enriquecer ambientes de aprendizagem e desenvolver habilidades artísticas.

Desse modo, emerge um novo capítulo, mais adequado ao momento atual, pois na arena das relações humanas que se vive atualmente, ocorre uma transformação inédita

na forma de como pessoas se relacionam. A transição para a *Internet*, por exemplo, significa um grande desenvolvimento em vários âmbitos. Sob a aparência superficial da mudança para a era da *Internet*, todo um capítulo da vida de muitas organizações está alterando-se ou pode até estar chegando ao fim. Aproveito pra ressaltar que, as pessoas lidariam melhor com essa transição se entendessem isso claramente.

As transições acontecem, basicamente, em três fases: a conclusão, ou encerramento da situação ou fase anterior (há dez anos, por exemplo, quase não se falava da *Internet*); uma transição em si, do “velho” para o “novo”, que pode ser chamada de “região neutra”, na qual o “velho” já ficou para trás e o “novo” ainda não chegou completamente; e o “reinício”, começo de uma nova fase. O fato é que mudanças e transições demandam tempo, aceitação, curiosidade, compreensão, experimentação...

E não há renovação, se de tempos em tempos algum(ns) capítulo(s) não for(em) encerrado(s), o que não necessariamente precisa ser visto e entendido como algo negativo ou problemático, ou ainda, que não se valorize o capítulo anterior e no âmbito da Arte, que se extinga capítulos passados.

Independentemente da fase em que cada um se encontra em relação às tecnologias, pois pessoas atravessam a transição em velocidades diferentes, como já foi mencionado no primeiro tópico, é inegável a presença e inferência delas no mundo contemporâneo.

E tangenciando para o campo da História da Arte, destaco algumas transições ocorridas, não com intenção de fazer um histórico pormenorizado, mas para ilustrar um pouco mais as asserções feitas acerca da transição: os impressionistas, por exemplo, iniciaram a mudança de rumos. Depois deles, Van Gogh, Cézanne e Gauguin continuaram a percorrer o caminho. Em 1888, Cézanne em Aix, Van Gogh em Arles e Gauguin viajaram para o Taiti, à procura da essência da vida. Estes três corajosos, audaciosos e considerados insanos foram homens solitários, que não carregavam a esperança de serem compreendidos e conseguiram, no entanto, uma nova e rica forma de expressão – foram a transição e inspiração de uma nova fase. A Arte Pictórica passou a ter um papel muito maior que a de simples objetos de decoração e a emoção se tornou palavra dominante. Pablo Picasso em 1907, com o quadro *Les Femmes d'Alger (O Jogo de Cartas)*, inaugurou uma nova fase, considerada tão importante quanto o Renascimento ou a Arte Clássica, e que se convencionou chamar de Arte Moderna. Cézanne foi o caminho para o Cubismo, Van Gogh para o Expressionismo e Gauguin para as diversas formas de Primitivismo. Além dos reverenciados nomes mencionados, que são as colunas da Arte Moderna, outros artistas também tiveram grande importância nesta empresa. Mas,

diferentemente dos artistas do passado mais distantes, há dificuldade de serem apresentados de forma didática e coerente, pois não se encontra, substancialmente, uma seqüência temporal e hierárquica de influência, contudo, todos aparentam serem influenciados e influenciarem ao mesmo tempo. Nesse raciocínio, cita-se Henry Matisse (1869-1964) e se Picasso não houvesse existido Matisse teria cumprido o seu papel de inovador de uma era. A sua importância criativa é inequívoca, embora um pouco ocultado pelo gênio espanhol. Caracterizou-se por simplificar as formas e soube como manipular as cores. Cada ponto de seus quadros tem um significado.

Cito também Edvard Munch (1863-1944), cuja mente atormentada, a solidão, a angústia e o desespero caracterizam o seu trabalho, sua obra foi expressão própria de sua vida, pois levou suas emoções ao seu trabalho numa interação tão forte, que vida e obra se confundiram. Suas alterações mentais melhoraram apenas quando abrandou os temas de seus quadros, nos quais mostrava o homem moderno, com o sofrimento, sentimentos e emoções deste. Em suas obras a beleza não se fazia presente e a expressão do lado sombrio da vida era sobre o que versava o tema principal. Apresentou uma série chamada o "Friso da Vida" que causou grande espanto. Os seus trabalhos principais foram: A Dança da Vida, O Ciúme e o famoso O Grito.

Outro nome é Gustav Klimt (1862-1918), o qual possuía um gênio inconformista e era defensor da liberdade. Amava as mulheres e venerava a beleza feminina. Foi rapidamente reconhecido como o grande pintor de Viena, o que lhe permitiria uma vida tranqüila, mas o espírito criador e a necessidade de enfrentar a estabilização, o fizeram um transgressor. Foi convidado para pintar o auditório da Universidade de Viena representando a Medicina, a Filosofia e a Jurisprudência, no qual realizou uma obra grandiosa, mas lá, também estava presente o seu fascínio, a mulher, de uma forma erótica e envolvente, o que causou a ira do governo. Klimt perdeu as encomendas oficiais, mas a Arte ganhou a mais perfeita e criativa representação do amor erótico e da beleza feminina. A sua obra tem a emoção do amor no contato de pele e na fusão de seres. Os corpos se insinuam sob uma forte decoração dourada, bizantina, que enfatiza o erotismo, emociona e altera a respiração.

Já Egon Schiele (1890- 1918) declarou ter seguido as passadas de Klimt, palavras que, na verdade, não o diminuem como criador, ao contrário, o valorizam. Se Schiele usou a criatividade emocional de Klimt na expressão, o fez de uma maneira diferente, o que é difícil para quem tinha um mestre tão próximo e admirado. A sua principal, mas não única forma de expressão, era o auto-retrato. O auto-retrato não era usado de uma

maneira narcisista e superficial, mas sim, para expressar as emoções de uma época conturbada, na qual a mente, apenas começava a ser conhecida.

Mais um notável nome foi Wassily Kandinsky (1866-1944), criador da pintura chamada abstrata. Em Munique, na Alemanha, por amigos, conheceu o trabalho de Matisse. Conseguiu a simplificação máxima das formas e cores de tal forma, que não representassem mais objetos, mas que fossem capazes de por si só passarem emoções. É claro que foi incompreendido, o que o levou a formar o Der Blaue Reiter (O cavaleiro Azul) um grupo de artistas vanguardistas que, como Kandinsky, tinha coragem para enfrentar a estabilização. Tudo era permitido, desde que se expressasse, mostrando por meio de variedade de formas, as muitas maneiras pelas quais o artista manifesta suas emoções. Kandinsky chegou a expressar por meio de pinturas, a música de Schönberg. E junto com Franz Marc, Paul Klee e August Macke formaram a vanguarda alemã, que foi um movimento complementar, menos conhecido, mas equivalente ao movimento de transformação que acontecia em Paris.

Franz Marc(1880-1916), amigo de Kandinsky e participante do Der Blau Reiter, foi um dos mais significativos dos chamados pintores expressionistas. O uso de cores fortes para a representação de animais fazia de sua obra algo facilmente perceptível, evidenciando que as representações não tinham significado e que a força de expressão das linhas e combinações de cores é que provocavam a emoção. A partir de sua obra inicial, como Kandinsky, de uma forma quase lírica, chegou à abstração. Ao observar-se a obra deste artista linearmente, ano a ano, pode-se compreender que o caminho da abstração foi leve e natural. Não é algo forçado, como pode parecer quando se compara uma obra impressionista com a abstrata. A mudança obtida foi marcante, mas o caminho foi o que tinha que ser percorrido e o foi de modo suave.

Em termos de Brasil, a partir do fim dos anos 20 e início dos 30, começam a se aproximar do modernismo artistas vanguardistas. Utilizam cores menos gritantes e composição mais equilibrada. Entre eles destacam-se Alberto Guignard (1896-1962), Milton Dacosta (1915-1988), Alfredo Volpi (1896-1988), depois ligado à abstração, e Rebolo (1903-1980).

O modernismo enfraquece a partir dos anos 40, quando a abstração chega com mais força ao país. O final do movimento acontece nos anos 50, quando as bienais promovem a internacionalização das artes.

Os parágrafos acima traçaram um panorama simplista da importante fase de transição para a Arte Moderna, uma revolução no início do século XX, com o intuito de ilustrar

as transições pelas quais as Artes também perpassam. Notadamente, muitos nomes faltam, como Seurat, Vuillard, Derain, Toulouse Lautrec, Bonnard, Klee, Mondrian, Beckmann, Dix, Kirchner, Macke, Kokoschka e uma admirável grande lista que continua. E há de se falar de outros, não menos importantes, como os brasileiros Tarsila do Amaral, Di Cavalcanti e Portinari...

Assim, na Poética da Solvência mostrei exemplos da Arte de Transição e neste, tencionei demonstrar que ocorreram transições no campo artístico e que agora, no mundo contemporâneo com o advento da informática, o homem, do mesmo modo, além de também passar por transições, está diante de uma Arte de Transição ou Transiarte, na qual, por meios de recursos tecnológicos vários, é possível (re)criar, experimentar, divulgar, transmitir, dentre tantas possibilidades, o novo, para uma Arte que se realiza e propaga no Ciberespaço e que não se trata de vanguarda, mas sim, do novo, inclusive a partir do antigo. Um tipo de Arte que, como outras, oportuniza expressão, fruição, conhecimento de teorias, técnicas, materiais, recursos, instrumentos e é interessante que seja propiciada aos alunos, para o exercício da criatividade e compreensão de significados.

4.5 Encadeamentos da Autoria

“A arte tem uma maneira oblíqua de dizer as coisas, buscando zonas obscuras, a dos naufrágios. A realidade é importante, mas o filtro da arte é muito mais.” Antonio Tabucchi.

Nessa nova forma de expressão, as discussões a respeito de obras a partir de outras existentes, interatividade, captação de imagens várias, composição de figuras, ato criador e outros assuntos relacionados, suscitam questões que abarcam as posições da autoria, autenticidade, representação, reprodutibilidade das obras nesse contexto defendido. Questionamentos são importantes para se compreender a Arte.

Na atualidade, encontram-se inúmeros grupos de artistas que defendem a diluição da autoria e protagonizam ações que alargam o conceito de Arte e colocam em xeque o discurso crítico tradicional.

O que pode, por exemplo, ser conferido na exposição Mediações (www.itaucultural.org.br/arte_tecnologia), com Curadoria de Vitoria Daniela Bousso. A exposição visa demonstrar que há vários artistas afinados com os discursos da contemporaneidade, produzindo Arte voltada à tecnologia e com propostas que

percorrem diferentes mídias. Vídeos e computadores estão a serviço da dança, do teatro, da *performace*, da poesia e das artes visuais, construindo diferentes poéticas que extraem novas imagens dos estereótipos tradicionais, produzindo confrontos com as chamadas imagens analógicas, como a do cinema, da pintura, da televisão, entre outros, recriando o real através da superação da simulação e propondo o diálogo da Arte com o espectador.

As obras apresentadas em Mediações trazem um eixo comum: operam na percepção do espectador, com a intenção de criar interatividade. Interfaces entre homem e máquina, produzem trocas imediatas entre artista e público. Nessas trocas, altera-se a relação sujeito, da individualidade do artista propriamente dita. Ao compartilharem o prazer da criação com o outro, ao disponibilizarem a obra, ao admitirem a perda de autoria nos trabalhos interativos, evocam a consciência da perda da identidade em função da socialização do ato criativo. A obra torna-se aberta e mutável em sua estrutura, como a Poética aqui proposta.

Há nos trabalhos ainda, a dimensão do tempo alterado. Ao permitirem a interferência da imagem sobre a próxima ação do espectador, introduzem uma injeção de tempo que se situa entre a atitude e a percepção, criando um intervalo.

É justamente nesse intervalo, hesitação ou prolongamento, que se cria um tempo necessário para que se produza algo novo. O que se espera da Arte Interativa, que ainda não ocorre em grande parte da produção de vídeos. Em termos de contextualização, o que ocorre na maioria das experiências (levando-se em conta, para o momento, a produção de artistas consagrados no panorama internacional da Arte) é que a produção videográfica, por exemplo, continua a operar no campo da narrativa, da emissão de simulações ligadas ao universo da lógica dialética e formal da imagem, permanecendo a idéia do artista como entidade, figura central do processo criativo. Embora a Arte Tecnológica ainda produza grandes nomes, alguns voltados para uma arte de espetáculo, tal trabalho, coloca uma proposição contrária, de uma democratização da Arte, da qual este trabalho é expressamente favorável. Também razão pela qual, Mediações foi mencionada, pois o núcleo de artistas presentes na referida mostra, destaca-se pela tentativa da retomada de uma utopia. A Arte situa-se no território da criatividade e é concebida para propor ao outro a oportunidade de a subjetividade entrar como recusa à entropia da atualidade, com suas modalidades processuais e singularizantes.

No grupo de artista que compuseram a referida exposição, transparece a ausência de questões pessoais nas obras. A comoção é substituída por uma tentativa de politização

de conflitos: a socialização dos benefícios da terceira revolução científico-tecnológica pode alcançar a superação da ilusão de um progresso infinito. Extrai-se, mesmo que de modo efêmero, o sensível do inteligível, o icônico (virtual) do simbólico, o "tecnopoético" do "tecno-lógico". Criando alternâncias entre o corpóreo e o virtual, o artista se transforma num mediador de fronteiras.

Como as criações produzidas a partir das Novas Tecnologias da Comunicação convivem com o imaterial, o efêmero, a interface, a interatividade, o onipresente, o acessível, a telecultura em rede, a simulação, a rápida transmissão da informação, dentre outros, não há como desconsiderar, com estas peculiaridades, o aspecto fluido da autoria, o novo espectador, o acelerado ritmo de produção e reprodução de imagens. O que enfatiza R. Oliveira (1997):

[...] Na era das novas tecnologias da informação e da comunicação, é a arte enquanto processo criativo que é interpelada. Diferentemente das transformações anteriores, a ruptura afetou não somente o nível da recepção das obras pelas novas ordens de visão e de percepção propostas, mas agora ela interferiu nos modos de sua produção, que afetaram inteiramente a noção de obra de arte única, original. [...] Nesta nova interface de criação dos sentidos, também uma outra negociação tem lugar, na qual o receptor não é só chamado para receber o que está pronto, mas para produzir junto. A telemática torna explícito o que esteve sempre implícito em toda a experiência estética. Os elementos da composição da obra são partilhados também no nível das percepções que os originam. Interagem portanto, na criação da obra, a percepção do observador e a do criador. Elas entrelaçam-se, modificam-se, enfim, estão abertas às interferências uma da outra. [...] As obras contemporâneas passam a ser um espaço de potencialidades tanto de sujeitos integrantes como de componentes que entram na sua discursivização, de materiais e de significação indeterminados. As obras admitem a incertitude, o instável, o imaterial, o que as sintoniza inteiramente com a ciência contemporânea: a física quântica, a cibernética, a teoria do caos, das fractais[...].

Desse modo, à disposição do criador e do novo espectador, ou ator, como descrevi na Poética, encontra-se uma potente infra-estrutura, com a qual ele pode manter uma relação de sinergia, a fim de viabilizar poéticas digitais. Ao amplificarem as suas capacidades cognitivas, sensíveis e inteligíveis, os meios eletrônicos participam do

processo de criação artística, caracterizando um tipo de prática fundada num diálogo entre o que é da ordem do individual e o que é do coletivo.

E para criar, especificamente, no ambiente da *Internet* é preciso, além de pensar em seu aspecto corrente, repensar a natureza da fruição artística e dos formatos tradicionais do público em relação à obra de Arte concebida, às vezes, como trabalho em trânsito.

Dessas transformações resultam produtos artísticos que se distinguem em razão da forma como foram concebidos, diferenciados pelas especificidades e potencialidades da tecnologia digital. Assinalam-se mudanças no que se refere à condição do artista, à estética, aos processos criativos e à natureza da Arte.

Assim, esses fatos, incorrem numa quebra de paradigmas, fala-se na instauração de uma cultura de acesso e em liberdade poética de construção artística. Diversas linguagens (escrita, visual, sonora e outras) em um mesmo ambiente fornecem às pessoas fruição e experiências em vários níveis, como visitas, experimentações, releituras, criações, dentre outras. No entanto, para se conhecer todas as potencialidades e limites desta nova linguagem artística ainda é necessário o processo de experimentação e é mais interessante se a experimentação se der a partir da liberdade da poética artística (AZEVEDO, 1996).

Nesse sentido, LÉVY (2001, pág. 340) declara:

Ao invés de distribuir uma mensagem para receptores que estão fora do processo de criação e convidados a darem uma interpretação para uma obra de arte posteriormente, o artista agora tenta construir um ambiente, um sistema de comunicação e produção, um evento coletivo que implica seus receptores, que transforma intérpretes em atores, que habilita a interpretação a entrar no *loop* com ação coletiva.

Nessa discussão sobre autoria, imbricações e proposições desta, chamo a atenção para debates que em torno da Arte são freqüentes e de tempos em tempos, acirram-se para determinado ponto, embora todos se relacionem, como por exemplo, a questão da representação que também é muito disputada.

Freud (1995) já alertava que a reprodução da percepção na representação nem sempre significava um firme retorno daquela. A representação poderia modificar a percepção, pela omissão ou pela combinação de diferentes elementos, uma vez que, a representação de algo consiste num investimento, se não de imagens mnésicas (relativas à memória) diretas ou em traços mnésicos mais afastados do que se pretende representar.

Segundo, Lefebvre (1983) as representações não se discriminam em verdadeiras ou falsas, mas em estáveis e móveis, em reativas e redundantes, tópicos e estereótipos incorporados de maneira substancial em espaços socialmente construídos. Do mesmo modo, as representações não podem reduzir-se ao seu veículo lingüístico nem aos seus suportes sociais e tecnológicos, porque são produtos intermediários entre o vivido incerto e o concebido elaborado, que guardam conteúdos unidos às formas construídas pelas relações sociais (natureza e sexo, vida e morte, corpo e espírito, debilidade e poder, tempo e espaço).

A representação assume o papel de mediador entre o sensível e a abstração verdadeira. E, por isso, é considerada como um ato através do qual a mente torna presente em si uma imagem, uma idéia ou um conceito correspondente a um objeto externo. A função da representação seria a de estabelecer relações entre a consciência e o real.

Se para Cadoret (1993), uma sociedade a partir de determinados critérios de uso estabelecidos no seu sistema de representações do mundo, explora, transforma, modela e constrói o seu espaço. Toda sociedade exprime sua marca sobre o seu espaço e, como equivalência, este aparece como um modo de manifestação ou de expressão da sociedade.

Seguindo o raciocínio, a reprodução, a releitura, também seria um modo de representação e, por conseguinte, de expressão de uma sociedade, que na época atual, insere-se no contexto das relações entre Arte e Tecnologia digital, em que surgem ramos da Arte, tipos de poéticas que decorrem da prática artística que têm afinidade com uma função estética próxima dos princípios da Teoria da Informação, da Cibernética e das Novas Tecnologias da Comunicação. Garaudy (1994) afirmou que a obra de Arte, além de uma forma de percepção e interpretação do mundo, é também a representação de projetos de mundo e capaz de impulsionar transformações na sociedade.

No debate, destaca-se F. Jameson (1994) que, mesmo reconhecendo a grande proporção simulacional das representações como uma perda de referenciais, ainda acredita na possibilidade do aceno da realidade no horizonte da imagem. Para o autor, é imperioso discutir a respeito das representações, sobretudo aquelas construídas com recursos eletrônicos e difundidas sob a forma audiovisual. Tal posição corrobora com os argumentos de Benjamin (1983) quando este, ao abordar o uso da fotografia, sugeriu “(...) buscar a pequena centelha do acaso, do aqui e do agora, com o qual a realidade chamuscou a imagem”.

Novas práticas estéticas e concepções de registros são requeridas e necessárias diante da visualidade da realidade social atual, para aprimorar as indagações, reflexões, observações a respeito de si e dos outros, da cidade, do país. Desafios que atualizam a asserção supra de Benjamin.

Considera-se, portanto, proeminente forma de Arte, a que possui como pressuposto de realização, a invenção de representações a partir da reprodução, colagem, solvência de imagens audiovisuais. Reconhecendo-se as características da sociedade atual, dissolve-se a rigidez e críticas negativas quanto à reprodução, criações a partir de intertextualidade visual, domínio autoral, em prol de liberdade expressiva, acessibilidade à Arte, produção de conhecimento, desenvolvimento da percepção, enfim, estudo e prática criativos para formação integral de indivíduos.

ARTE E EDUCAÇÃO

“A educação é para a alma o que é a escultura para o bloco de mármore.” Joseph Addison.

Oportunizar o contato, a prática e a percepção visual do aluno com a Arte, contribui para que ele construa uma leitura de mundo consistente, além de auxiliar na construção dos símbolos e da representação. O olhar e o saber artístico concorrem significativamente para as elaborações perceptivas e reflexivas. Os trabalhos de expressão plástica não são marcas sobre um suporte qualquer, mas resultados de uma elaboração, a partir da leitura que o aluno pode fazer de si mesmo e do mundo. Costumeiramente, o aluno utiliza uma linguagem simbólica para expressar a realidade própria e esta é construída a partir da seleção de suas experiências em relação ao meio circundante e a si mesmo, a qual discrimina e reestrutura de forma original.

Para desenvolver e aperfeiçoar a expressão artística, a forma de olhar e entender o mundo, o aluno cria, produz, constrói e reconstrói desenhos, pinturas, esculturas, danças e interpretações, escultura, teatro, dança, música... Faz sua própria história, passa por transições. Ao apreciar e tomar conhecimento das diferentes expressões de artistas plásticos em diversos contextos, o aluno adquire parâmetros para estabelecer relações construtivas que auxiliarão seu aprendizado.

A Arte é, pois, um importante trabalho educativo, porque procura, através das tendências individuais, desenvolver a constituição do gosto, estimular a inteligência, aguçar a sensibilidade e contribuir para constituir a personalidade do indivíduo, sem ter como preocupação a formação de artistas. Como enfatiza Foerste (1996): “A Arte, como manifestação cultural do homem, é componente fundamental no processo de formação dos indivíduos.”.

Nesse entender, é que sugiro o emprego da Poética da Solvência, a ser desenvolvida nos dois campos – físico e virtual, pois não oferta grau elevado de complexidade ou apuro de habilidades. No entanto, é possível o desenvolvimento, com relativa facilidade e prática, de qualidades representativas, capacidade de apreciação, desenvolvimento da observação, até inclusão digital, dentre outras possibilidades de apuro técnicos e expressivos.

E não afirmo que esse desenvolvimento seja possível, olhando de fora ou falando tecnicamente, mas o faço por lembrar os profícuos resultados dos encontros

mencionados de apresentação da Poética, bem como, ao rever minha trajetória: se antes eu conhecia uma técnica, hoje, pelo caminho percorrido (que é interminável), com conhecimentos adquiridos, reflexões e sentimentos sobre assuntos correlatos, ousei algumas inventividades e fui invadida por uma vontade de conhecer cada vez mais sobre Arte, processos de criação, artistas, interfaces, enfim, desenvolver a estesia, habilidades práticas e tecnológicas. Para detalhar um pouco mais, adquiri vários livros que tratam sobre a Arte, principalmente a contemporânea; visitei diversas exposições e instalações; assisti a programas e discussões sobre Arte, fiz novas vivências da Poética da Solvência; entre outras atividades nesse sentido. Também posso dizer, que comecei a aprender a utilizar alguns recursos computacionais que eu desconhecia (até temia) e que foi motivado pela pesquisa e a Arte de Transição, como *sites* de criação, programas *Gimp* e *Morph*, entre outros que me interessam. Experimento, leio, discuto mais acerca de tecnologias computacionais e considerando-se que há pouco tempo adquiri meu próprio computador (três anos), não fiz curso de capacitação e sou ao que chamam de “imigrante digital”, configura-se um avanço em vários níveis. Mas, penso que a transição aconteceu mesmo, no tocante à vontade: de aprender, experimentar, fazer, divulgar sobre expressões artísticas. É difícil colocar em palavras, dizer o quanto essa Arte atual, movente e cheia de possibilidades, me toma. Como quantificar e qualificar o imponderável? Não sei ao certo, mas é preciso fazer e sem dúvida, a educação o pode propiciar.

Na atualidade, teóricos e educadores discutem que os novos paradigmas educacionais, devem vislumbrar também o objetivo de preparar o homem para o exercício da cidadania, com conhecimentos que o tornem capaz de inserir-se na realidade de forma crítica e criadora, emancipando-se das formas alienantes e impositivas. Também apontam a necessidade de uma proposta de educação que estimule à criatividade, a inventividade, a interatividade para além do pensamento lógico, técnico e mecanizado. Conjuntamente, a uma proposição educativa que resgate os valores culturais e a identidade dos indivíduos pertencentes a uma sociedade econômica e socialmente desigual. Conforme Barbosa (1992, pág. 2): “... a arte na educação afeta a invenção e inovação, a difusão de novas idéias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador.”.

Sob tal ótica, a Arte na educação tem como um dos desafios, estimular a expressão dos indivíduos por meio de diversas formas expressivas, como as Artes Plásticas, Cênicas e Musicais e ainda, Dança, Fotografia, Cinema, Multimídia, dentre outras

possibilidades. É interessante instigar e concorrer para que os indivíduos manifestem-se esteticamente; mover à experimentação e manifestação de novas formas de reflexão, expressão e interpretação da realidade; e desenvolver sentimento e ações de valorização do patrimônio artístico-cultural da humanidade. O que nas palavras de Coutinho (2007) representa “Educação humana pela via da Arte.”.

Para tanto, dentre tantas sugestões possíveis e tangíveis, os profissionais da educação poderiam relacionar sua área de conhecimento com as dimensões culturais. Experimentar vincular, por exemplo, o cotidiano e o lúdico; Arte e biblioteca; Arte e alfabetização; cultura, criatividade e folclore; literatura, teatro e expressão corporal; cultura e higiene bucal; aprendizagem e valores sociais dos alunos; identidade e percepção do espaço social; cultura e consciência negra; Arte e reciclagem do lixo; oficinas de Artes - textos - matemáticas - fantoches – jogos; projeto integrado de Literatura Infantil - Educação Física - Educação Artística; dentre inúmeras possibilidades.

Ante esse quadro, as escolas poderiam incorporar oficinas artísticas; educação corporal com alunos e pais; semanas do folclore, do meio ambiente, da questão social; festival de dança, teatro e Artes Plásticas; recreios culturais; celebrações diversas; coral; e outras tantas ações que apontam uma nova escola articulada com a produção cultural da cidade, estado e país, com os diversos grupos e organismos públicos, suas programações e manifestações. A cultura não precisa ser encerrada num horário da grade curricular nem nas habilitações de um profissional. A escola pode multiplicar seus tempos culturais e ampliar seus currículos às dimensões culturais que os transpassam. A totalidade da experiência escolar passa a ser cultural.

Os professores podem ampliar a concepção de aquisição e construção do conhecimento, incluindo a Estética e a Arte como dimensões do conhecer humano, bem como, propor questionamentos acerca da dimensão estética e artística, por vezes excluídas para a maciça maioria da população.

Ao citar os professores, faço distinção ao professor de Arte, que pode construir oportunidades de acesso para alunos de escolas públicas aos bens estéticos e artísticos historicamente instituídos pela humanidade e tornar acessível os códigos, símbolos e regras da linguagem artística de sua competência, sem a responsabilidade de formar artistas. Tal ação educativa, faz pensar sobre o cotidiano da escola e a função social desta em busca da democratização dos saberes, contra a desigualdade de distribuição

dos bens materiais e simbólicos (culturais), como ressalta Ana Mae Barbosa(1991, pág.33) sobre o *apartheid* cultural:

O que temos, entretanto, é o *apartheid* cultural. Para o povo o candomblé, o carnaval, o bumba-meu-boi e a sonegação de códigos eruditos de arte que presidem o gosto da classe dominante que, por ser dominante, tem possibilidade de ser mais abrangente e também domina os códigos da cultura popular. Basta ver o número de teses que se escrevem na universidade sobre cultura e arte popular, e ainda a elite cultural desfilando nas escolas de samba no carnaval. (...) As massas têm o direito a sua própria cultura e também à cultura da elite, da mesma maneira que a elite já se apropriou da cultura da massa, embora quase sempre 'hospedada no Hilton Hotel.

No contexto da educação escolar nacional não tem sido fácil a ação político-educativa de democratizar a "gramática" da Arte. Neste sentido, a professora Ana Mae Barbosa (1994, pág. 13) em sua pesquisa sobre a crítica pós-colonialista do ensino de Arte enfatiza duas razões principais para tanto: primeiro "A consciência de ser colonizado dos brasileiros é titubeante, confusa e mal explicitada."; segundo, ela ressalta como decorrência desta consciência a formação de uma mentalidade elitista (1994, pág. 24):

Sonegação de informações das elites para as classes populares é uma constante no Brasil, onde a maioria dos poderosos e até alguns educadores acham que esta história de criatividade é para criança rica. Segundo eles, os pobres precisam somente de aprender a ler, escrever e contar. O que eles não dizem, mas nos sabemos é que, assim, estes pobres serão mais facilmente manipuláveis.

A essas discussões, adiciono outro ponto inquietante para muitos: o uso do computador na educação e para a expressão artística. Para tanto, é importante considerar aspectos educacionais da utilização de tecnologias computacionais, como o aprimoramento do raciocínio, do pensamento formal, da abstração, do trabalho cooperativo, entre outros, que concorrem para a formação do educando. Nesse sentido, LITTO (1996, pág. 92), declara:

A abstração permite a descoberta de padrões e sentidos; significa simplificar a realidade para que possa ser entendida e manipulada de forma nova. Equações, fórmulas, analogias, modelos, construções, categorias e metáforas são as ferramentas que permitem reinterpretar e reorganizar o caos de dados crus. Familiarizado com o pensamento abstrato, o aluno vai atrás dos dados, pergunta por que certos fatos estão lá e por que devem ou não ser considerados importantes; ele pergunta como foram deduzidos, como contradizê-los, como ver a realidade de ângulos diferentes e como visualizar novas possibilidades e escolhas.

Desse modo, o computador pode participar do processo pedagógico de cada educando, possibilitando que este amplie ambientes de experimentos e de construção de conhecimento. Conforme RIPPER (1996, pág. 66):

O computador é ao mesmo tempo uma ferramenta e um instrumento de mediação. É uma ferramenta porque permite ao usuário (aluno ou professor) construir objetos virtuais, modelar fenômenos em quase todos os campos de conhecimento. E possibilita o estabelecimento de novas relações para a construção do conhecimento ao mediar o modo de representação das coisas através do pensamento formal, que é abstrato, lógico e analítico; é esse poder de representação que o torna um mediador eficaz.

O emprego do computador como ferramenta para a criação artística nas aulas de Artes, pode trazer modificações para o campo educacional. Refiro-me a questões ligadas ao prazer no fazer artístico com o uso da tecnologia computacional. O envolvimento com o próprio fazer é visto como fator determinante no processo de criação. O computador é tomado como instrumento que proporciona esse estímulo para as crianças, pois o aspecto lúdico atribuído ao computador pelas crianças promove interesse e possibilita novos procedimentos no processo de criação.

Assim, o uso bem estruturado e o domínio de novas tecnologias aliadas às Artes permitem a democratização da aprendizagem em vários âmbitos e são fatores centrais no processo de inclusão digital não só de crianças, como de jovens e de adultos. Há que se considerar nesse contexto, que crianças e jovens são bem mais receptivos, curiosos, tentados a arriscarem-se, experimentadores de novas tecnologias, principalmente, as computacionais, de que muitos adultos. “O desafio será que a arte e a cultura dirijam a implementação das novas tecnologias integrando as inovações tecnológicas nas prioridades culturais, alinhando as inovações com os valores da comunidade e apropriando a tecnologia para a criatividade artística.” (Luaces, 2006).

Corroborando com a inserção do computador também no ensino de Artes e por entendê-la com proficiência para tratar a discussão, é que reporto, mais uma vez, à Arte de Transição ou Transiarte, por ser esta a virtualização de componentes ou elementos artísticos presenciais criados durante aulas de Artes (como demonstrado com a Poética da Solvência), com a utilização de suportes técnicos, como câmeras fotográficas e filmadoras digitais, *scanners*, dentre outros, com os quais, podem-se capturar expressões artísticas físicas, que são posteriormente digitalizadas e/ou virtualizadas, conforme a subjetividade e intenções do artista que as produz. Tais procedimentos e equipamentos

atraem e estimulam os alunos, como já levantado e assim sendo, diversas habilidades estão em desenvolvimento, tanto presenciais, quanto virtuais.

Nesse sentido, Teles (2006) esclarece que um laboratório de Arte de Transição ou Transiarte trabalha na produção artística virtual em forma de avatares, cibercenários, animações, imersão na realidade virtual, que, como reconfigurações virtuais, reproduzam, traduzam a Arte não virtual. Essa liberdade poética de construção artística unindo-se à tecnologia de hipermídia encontra uma gama de potencialidades a serem exploradas em originalidade. As novas tecnologias propiciam conectividade e coletividade no processo criativo da produção artística. Novas linguagens são desenvolvidas para o maior aproveitamento de novos meios de comunicação digital e parte deste processo de desenvolvimento origina-se da experimentação artística.

É sabido o fascínio que a Rede Mundial de Computadores exerce, em especial, nas crianças e jovens e nela, uma vez disponibilizadas as produções dos alunos ou acessadas outras existentes no Ciberespaço, podem ser modificadas, recriadas, analisadas, apreciadas, tudo interativamente e num processo infindo. Nesse raciocínio, a Arte pode se combinar com a ciência como parte de uma estratégia pedagógica, com atividades que possibilitem o desenvolvimento de novas intuições e compreensões através da incorporação do processo artístico a outros processos investigativos, bem como, ajudam a construir um discurso interno e público sobre a relação entre arte, ciência, atividades humanas e tópicos relacionados a atividades multidisciplinares e multiculturais. Tanto a arte como a ciência são necessárias para o completo entendimento da natureza e de seus efeitos nas pessoas.

Assim, ao introduzir-se a Arte de Transição ou Transiarte também no ambiente escolar, gera-se um evento artístico, um desenvolver de habilidades e oferta-se um repertório de potencialidades de experiências com o conhecimento, um aprofundamento privilegiando em outros modos de cognição, bem como, já não existe somente um contemplar passivo de imagens, sons, textos ou práticas meramente reprodutivas, como se encontra em muitas aulas convencionais de Artes. Como diz Diana Domingues (2002, pág. 61):

A revolução numérica introduz a interatividade e põe fim à noção de espetáculo em que a arte é assistida e interpretada como um ato puramente mental. Os espaços da arte da contemplação com seus avisos de não tocar, fazer silêncio, não pisar e não entrar são substituídos pela necessidade de se partilhar fisicamente a obra de arte.

Ocorre, na verdade, um ensino e práticas que coadunam com os tempos atuais, sendo que, como já mencionado, não há que se preocupar com a Arte tradicional, em termos de valorização, perpetuação, pois este tipo de Arte que postulo, não é em detrimento de nenhuma espécie de Arte, apenas configura algo novo, diferente, uma forma de expressão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Somente através da arte nós conseguimos sair de nós mesmos e conhecer a visão do outro sobre o universo.” Marcel Proust.

Procurei estabelecer neste estudo, um recorte do amplo assunto da Arte na contemporaneidade, direcionando a pesquisa para Tessituras Poéticas realizadas nos campos físico e virtual, que empregam a Solvência em imagens prontas para a criação de novas e/ou que evidenciam a presença de figuras de linguagem nas obras e ainda, evidenciar a Metáfora existente no contexto da Arte de Transição. Tencionei apreciar e demonstrar trabalhos de diferentes atores, para fazer associações de conceitos e sentimentos que envolvem essas produções.

A técnica desenvolvida possibilitou-me o entendimento da Solvência, ou seja, o processo da criação, as interfaces disponíveis, elementos constituintes, sentimentos no fazer, intenções do ator, enfim, a solvência de uma coisa em outra. E evidenciar a Metáfora que acontece no contexto da Arte de Transição, permitiu que eu alcançasse o sentido dessa experiência, que compreendesse a aproximação existente entre os dois mundos de criação – físico e virtual, bem como, que eu ultrapassasse os limites deste entendimento, para vivenciar essa experiência. Busquei chamar a atenção para uma linguagem poética sem fronteiras para expressar-se plasticamente, considerando também, a atual realidade permeada pela tecnologia e interatividade que procurei caracterizar. A partir dela, podem ser exploradas algumas possibilidades de novas tecnologias computacionais e suas implicações nas Artes Plásticas e Visuais, além de atividades que complementam a formação do artista ou instiguem ao novo espectador.

Após as trocas ocorridas nos encontros, às minhas impressões e reflexões juntaram-se as dos atores; os sentimentos relatados ou percebidos atravessaram-me e contribuíram para assentar muitas idéias que expus neste trabalho. Com relação ao sentir/fazer artístico e à Poética da Solvência, percebi que os atores estimaram criar suas obras a partir de revistas e solventes vários, bem como, que experienciaram e aventuraram-se pelos recursos computacionais ofertados à Ciberarte de modo dinâmico e interessado. Agora, posso dizer que há outros tocos pelo fazer com imagens e expressarem-se pela Poética da Solvência.

Como nesta época de transformações de toda ordem, também se vivencia a elaboração de novos conceitos e posturas frente à Arte, paulatinamente, constituindo uma estética própria da cultura digital e um discurso integrado com a prática artística, a

Poética da Solvência e a Arte de Transição corroboram com esse pensar e agir. Conforme Lefebvre (1983), a sociedade em que vivemos é dinâmica e o pensamento também deve colocar-se em movimento. Seguindo esse raciocínio, é que postulo a democratização da Arte e a acessibilidade às imagens em prol da manifestação criativa, ressaltando que ao serem disponibilizadas, estabelecem elo com o mundo.

No diálogo com as pesquisas, idéias, palavras, imagens, atores, enfim, na construção deste estudo, realmente senti, de forma profunda e significativa, o que em tese eu sabia e em algumas práticas percebi: que a Arte traz expressivas contribuições para a formação integral de uma pessoa. A Arte desenvolve, aperfeiçoa a expressão artística e a forma de olhar, interpretar o mundo; o conhecimento de diferentes expressões artísticas em diversos contextos, estabelece relações construtivas que auxiliam o aprendizado em vários níveis, mesmo sem a preocupação de formar artistas. Quando alguém cria, produz, constrói e reconstrói desenhos, pinturas, esculturas, danças e interpretações, escultura, teatro, dança, música... Faz sua própria história, passa por transições. Desse modo, a Arte é um importante trabalho educativo, porque procura, através das tendências individuais, desenvolver a constituição do gosto, estimular a inteligência, aguçar a sensibilidade e contribuir para a constituição da personalidade. Também o uso bem estruturado e o domínio de novas tecnologias aliadas às Artes, geram um desenvolver de outras habilidades e ofertam um repertório de potencialidades de experiências com o conhecimento, um aprofundamento privilegiando em outros modos de cognição, vivências interativas em vários graus, que coadunam com os novos tempos.

Além desses entendimentos e sentimentos, observei algumas marcas, características que o fazer criativo deixa: como um pintor que revela em seus trajés, ambiente, o seu ofício e tem nas mãos nódoas de pigmentos e impregnados sob as unhas, fragmentos de seu material de trabalho, metaforicamente falando, do mesmo modo acontece com o *ciberartista*, que evidencia o seu fazer criativo em sua bancada física, por CD's/DVD's, *pen drive*, impressos específicos e outros elementos do gênero acostados à sua volta, bem como, na virtual (*desktop* – escrivaninha) repleta de arquivos de interesse, como programas de manipulação de imagens, documentos de criação, *links* relacionados, entre outros. Isso tudo, quanto aos aspectos materiais e recursos quantificáveis, mas no terreno do invisível, do difícil descrever, tanto nos aspectos físico, como virtual, percebi que fervilham emoções, idéias e imaginações criadoras, à espera de virem à tona, de materializarem-se em manifestações artísticas. O que me faz lembrar, salvaguardadas as

devidas proporções, o dizer de Michelangelo (s/d), que declarou que ao ver um anjo no mármore, esculpiu a peça e o libertou...

Assim, no sentido do uso de materiais e da vontade criadora, a Poética da Solvência e as manifestações da Arte de Transição, deixam marcas, impressões, sensações, independentemente da área de atuação. As atmosferas de criação física e virtual, podem até ser diferentes, mas o *animus* criador, a absorção da Arte, que faz perder a noção de tempo, são semelhantes, ou seja, o artista quer expressar-se, dar forma a conteúdos internos, seja em qual for a estrutura. O criar forma e suscita transições. Quem mergulha na Arte, não emerge como antes. Não consegue sufocar, doutrinar a sensibilidade, a reflexão e a interpretação singular do universo circundante.

Mesmo com tantas páginas e imagens, é difícil ou impossível se chegar a uma verdade da qual não se possa duvidar, mas, posso apontar que a Poética da Solvência oferta muitas possibilidades de criação e fruição, tanto no campo físico, quanto no virtual, bem como, que sua proposta vem somar positivamente para discussões contemporâneas de autoria e usos de tecnologias na Arte, além de ser mais um bom exemplo de Ciberarte e ainda, para noções e práticas de interatividade. No campo da Arte de Transição, encaixa-se adequadamente, uma vez que, ocorre o que esta propõe que é transposição da Arte presencial para o virtual, oferecendo novos ângulos e possibilidades.

O trabalho não se esgota, novas singularidades e amostras ainda podem ser colhidas, compiladas e mais reflexões tecidas a respeito. Portanto, minha ambição neste trabalho não era chegar a conclusões definitivas, mas sim, apresentar algumas inventividades de um presente artístico em construção, juntamente a algumas considerações acerca da Arte na atualidade, com suas implicações na interatividade, autoria, novo expectador, a Educação nesse contexto, entre outros assuntos correlatos. Assim, continuarei acompanhando os desdobramentos da Arte nesse sentido, concomitantemente ao desenvolvimento de projetos pessoais práticos que abarquem os conceitos e sentimentos aqui discutidos. Entre as linhas de minha linguagem poética, fui tecendo textos diversos e já não observo imagens e o mundo do mesmo modo. Desabrochei de dentro para fora. Pesquisei, refleti e senti – figuradamente - aconteci... Até uma nova transição.

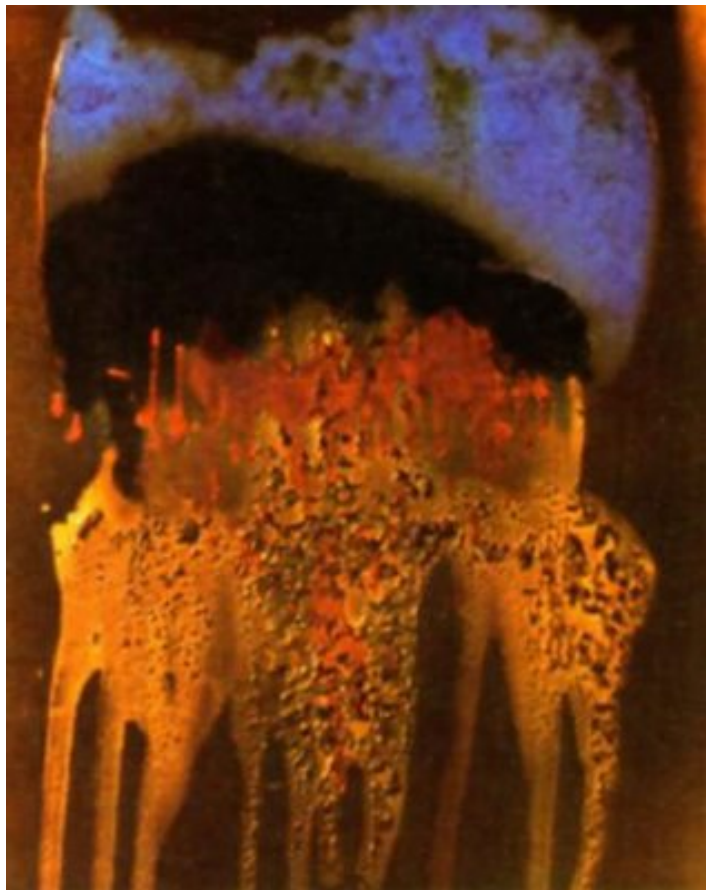
6.1 Considerações Visuais



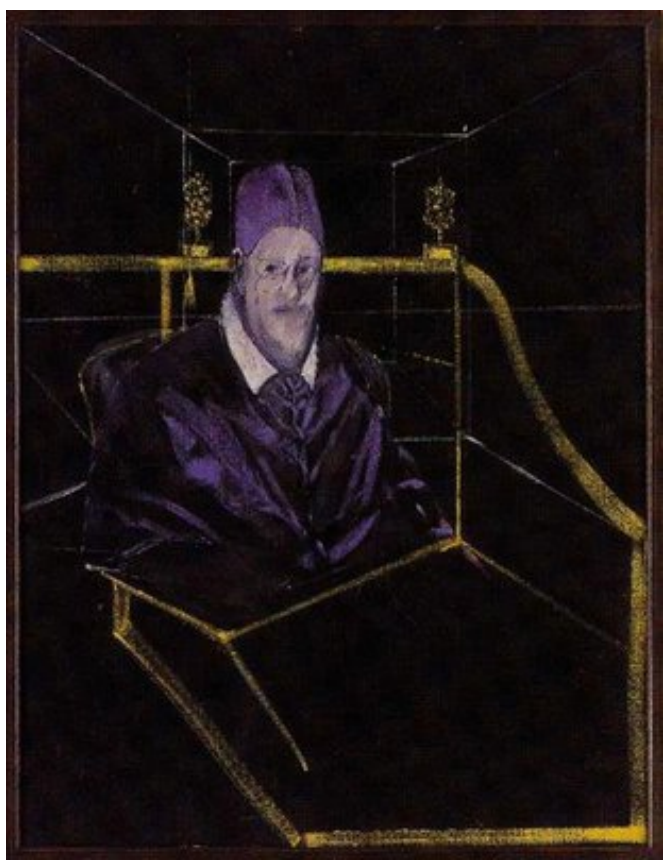


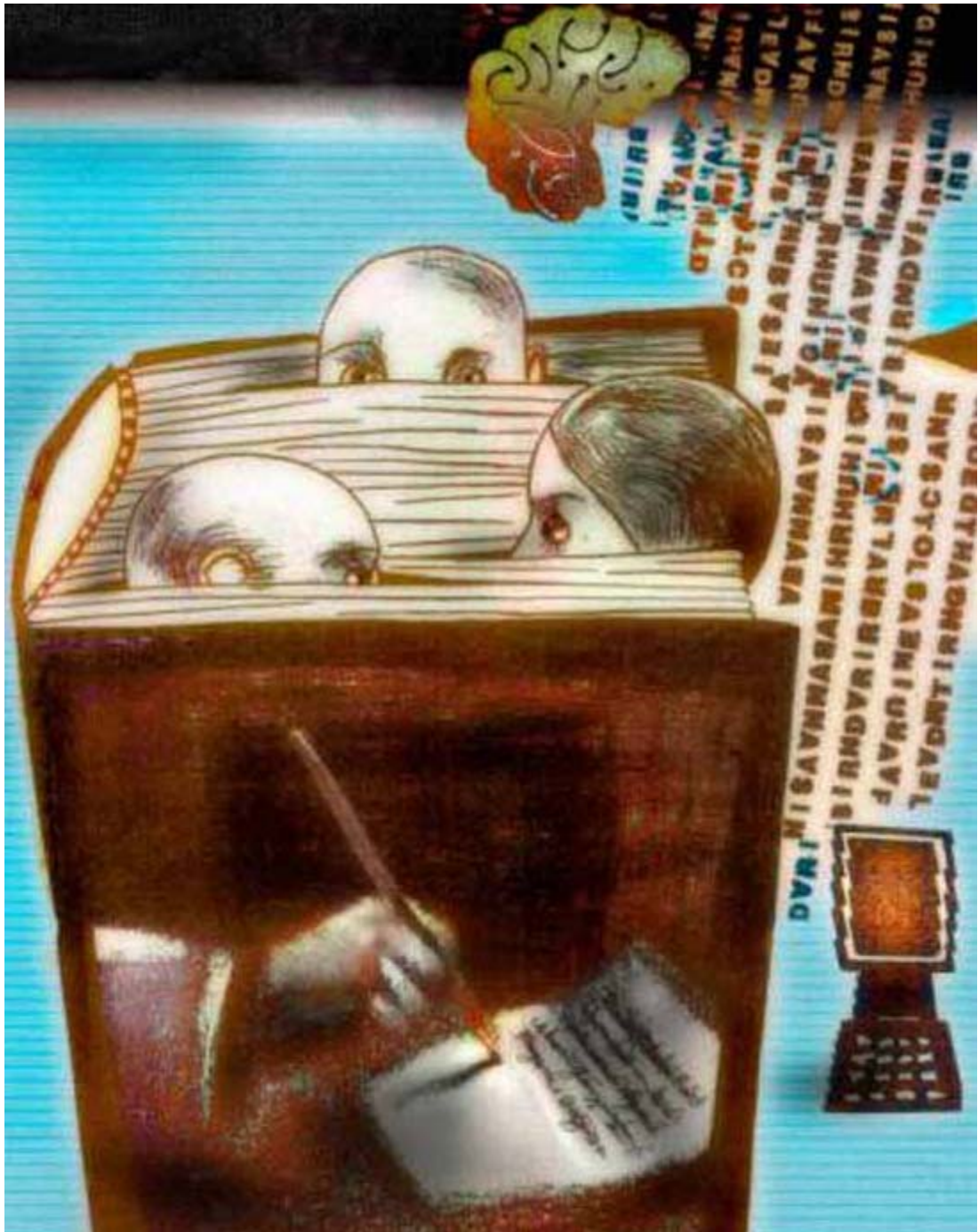








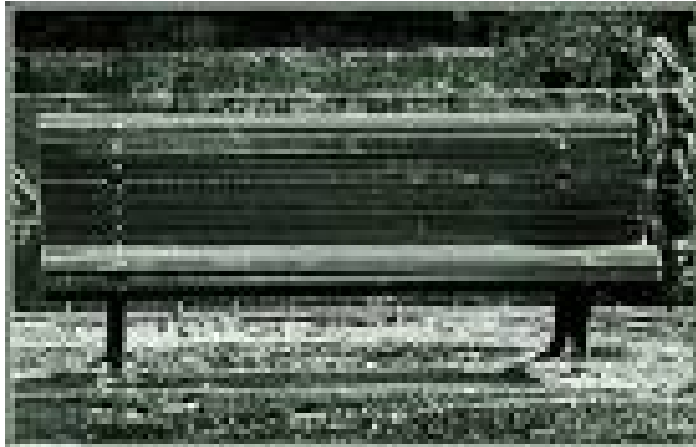








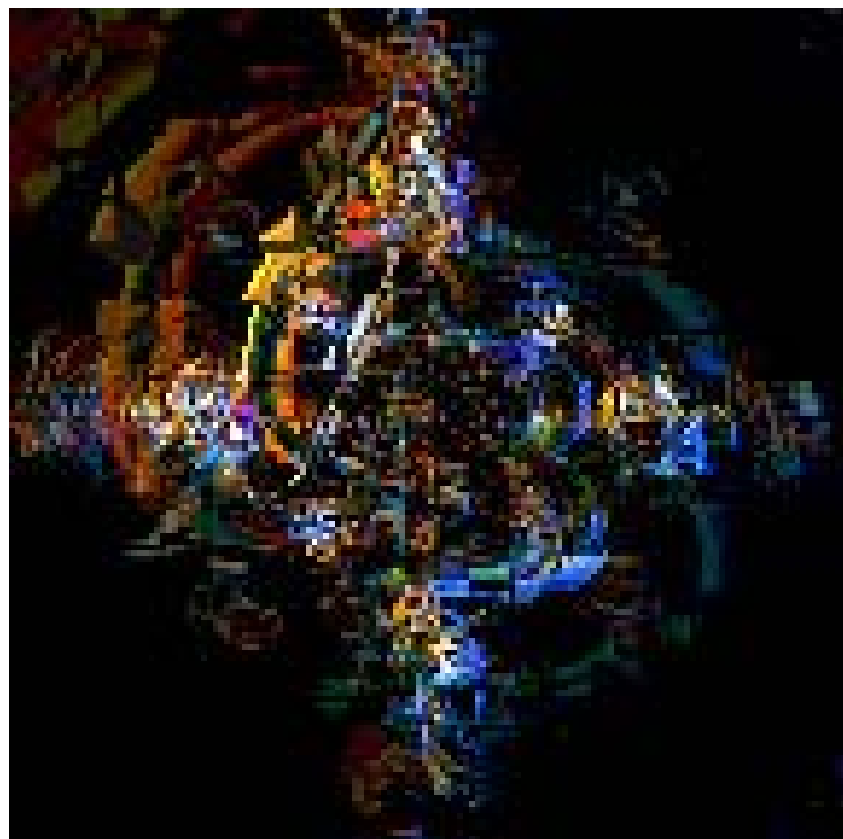
















REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADDISON, Joseph. **Os Prazeres da Imaginação**. 1712. Disponível em: <<http://www.citador.pt/biblio.php?op=32&authorbiblio=135>>. Acesso em 10 out. 2007.
- ANGENOT, Marc. **Glossário da crítica contemporânea**. 1984, p. 97.
- ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia: Perspectivas da Estética Digital**. São Paulo: Senac, 2005.
- ARISTÓTELES. **Arte retórica e poética**. Rio de Janeiro: Ediouro, [s/d.].
- AZEVEDO, Wilton. **Os Signos do Design**. Editora Global, 1996.
- BAMBOZZI, Lucas. **Arte e Novas Mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos 1990**. In: MELLO, Christine. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/documental2magazines/archives/000882.php>
Acesso em 17 nov. 2006.
- BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e prática de educação artística**. 4.ed. São Paulo: Cultrix, 1975, 115p.
- BARLOW, John Perry. **Cultura Digital**. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br>>
Acesso em 07 jul. 2006.
- BARROS, Diana Luz Pessoa (ORG.); FIORIN, José Luiz. **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade: Em Torno de Mikhail Bakhtin**. 2ª ed. SP: Edusp, 2002.
- BECHARA, E. **Moderna Gramática Portuguesa**, 37 ed. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2000.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de suas técnicas de reprodução**. In: Walter Benjamin. Coleção Grandes Pensadores. Abril Cultural: São Paulo, 1983 [1936].
- _____. **Magia e Técnica, Arte e Política**. Obras escolhidas, Vol.1. Trad. Sérgio Paulo Rouanet, 6ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BIENAL DE SÃO PAULO. **Catálogo da 25ª Bienal**. Disponível em: <<http://bienalsaopaulo.terra.com.br/>> Acesso em 23 jun.2006.
- BOAL, Augusto. **Discurso de Agradecimento** (Programa Cultura Viva) Disponível em <<http://www.cultura.gov.br/noticias/discursos>> Acesso em: 12 mai. 2006.
- BOUSSO, Vitoria Daniel et al. **Mapeamento nacional da produção emergente: 1999/2000**. São Paulo: Unesp, 2000.
- BORBA, M. C.; PENTEADO, M. G. **Informática e Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. 104p.

BLUTEAU, Raphael. **Vocabulário português e latino**. Coimbra: Real Colégio das Artes da Companhia de Jesus, 1712-1713. Disponível em: <http://www.caracol.imaginario.com/paragrafo_aberto/lc_silencio.html>. Acesso em: 15 mai. 2007.

CADORET, A. **Espace**. In Bonte P. et Izard M. (1993), **Dictionnaire del'ethnologie et de l'anthropologie**. Paris: PUF, 1993.

CAMARGO, B. V. **ALCESTE: um programa informático de análise quantitativa de dados textuais**. Florianópolis: UFSC, 1998.

CARPARELLI, S; GRUSZYNKI, A. C.; KMOHAN, G. **Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia**. Disponível em: < <http://www.ciberpoesia.com.br/pesquisa.htm> >. Acesso em 16 out 2006.

CASTELL, Manuel. **Galáxia da Internet - Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CEGALLA, Domingos Paschoal. **Novíssima Gramática da Língua Portuguesa**. 28. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1985.

CESAR, Ana C. **Os cem melhores poemas brasileiros do século**, Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, pág. 249.

CHAUÍ, M. **Conformismo e resistência**. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

COLI, Jorge. **O que é Arte**. São Paulo: Círculo do Livro, 1981.

COUTAZ, J. **Interfaces Homme-ordinateur: Conception et réalisation**. Paris: Bordas, 1990.

COUTINHO, Laura. Banca de Qualificação de Mestrado: **Imagens Virtualizadas, Processo e Produto: Um Estudo de Caso na Arte de Transição**, de Pedro Luiz da Silva Filho. Orientador Dr. Lucio França Teles, 2007.

COSTA, Sergio F. **Método Científico: Os caminhos da Investigação**. São Paulo: Harbra, 2001.

CROCE, Benedetto. **Estetica come scienza dell'espressione e linguistica generale** (1902). Disponível em: <http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/BenedeCr.html>. Acesso em: 12 set. 2007.

DOMINGUES, Delmar Galisi. **O Uso de Metáforas na Computação**. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação. Universidade de São Paulo, 2001.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI. A humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

_____. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

DUCHAMP, Marcel. *O ato criador*. In: BATTCK, Gregory (org.). **A nova arte**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1986. (Coleção Debates).

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. Tradução: Gilson César Cardoso de Souza. 20ª.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

FAGUNDES, L. **O professor deve tornar-se um construtor de inovações**. Disponível em:

<<http://www.midiativa.tv/index.php/educadores/layout/set/print/content/view/full/1053/>>
> Acesso em 15 out. 2006.

FOERSTE, Gerda M. S. **Arte-Educação: Um Estudo sobre os Pressupostos Teórico- Metodológicos na Obra de Ana Mãe Barbosa**. Disponível em: <<http://www.arte.unb.br/anpap/foerste.htm>> Acessado em 23 ago. 2006.

FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FRANGE, Lucimar Bello P. **Leituras de obras de arte e discussão acerca do lugar da apreciação na sala de aula de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais**. IV Encontro. Universidade Federal de Uberlândia, 1999. Disponível em: <http://www.sescsp.com.br/sesc/hotsites/arte/text_4b.htm>. Acesso em: 21 jun. 2007.

FREUD, S. **O mal estar da civilização**. Imago: Rio de Janeiro, 1995.

FRÓES, Jorge R. M. **Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição**. Disponível em: <<http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf>> Acesso em 23 nov. 2006.

GARAUDY, R. **Minhas jornadas solitárias pelo século**. São Paulo: Nova Fronteira, 1996.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Trad. Ana L. de Oliveira & Lícia C. Leão. São Paulo: Editora 34, 1992/2000.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2006.

GONZÁLEZ REY, F.L. **Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios**. Tradução: Marcel Aristides Ferrada Silva. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

GUASQUE, Yara. **A arte é encontro. Encontro e conhecimento na Internet**. Disponível em <<http://www.file.org.br/file2001a/telecom.htm>> Acesso em 26 set. 2006.

GULLAR, Ferreira. **Etapas da arte contemporânea**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

_____. **A Arte e o Novo**. Disponível em <<http://www.brasilcultura.com.br>> Acesso em 28 jul. 2006.

HARVEY, D. **A Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.

HECKEL, Paul. **Software amigável: técnicas de projeto de software para uma melhor interface com o usuário**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1993.

HERKENHOFF, Paulo. Entrevista de Paulo Herkenhoff a Ana Paula Sousa. Revista Carta Capital nº 416, do dia 25 de outubro de 2006. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/brasa/archives/000957.html>> Acesso em 15 jun. 2007.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. SP: Objetiva, 2002.

JAKOBSON, R. (1952) **A linguagem comum dos lingüistas e dos antropólogos. Lingüística e Comunicação**. Trad: Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1981.

_____. **Concluding statement: Linguistics and poetics. In Style in language**. Ed. de T. Sebeok, p. 350-377. Nova York, Wiley, 1960. Trad. it. em Jakobson, 1966.

JAMESON, Frederic. **Espaço e Imagem**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1994.

JERONIMIDES, Milton. **Criatividade**. Disponível em: <<http://www.portalartes.com.br/jeron>> Acesso em 23 set. 2006.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JORGE, T. C. A. *Relações entre ciência, arte e educação: relevância e inovação*. Disponível em <http://www.fiocruz.br> Acesso em 09 mai 2007.

JUNIOR DUARTE, J. F. Fundamentos da arte-educação. **In: Por que arte-educação?** 12ª ed. Campinas: Papirus, 1991.

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

KLEE, Paul. **Sobre a Arte Moderna e outros Ensaios**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KOCHER, Henerick. **Dicionário de Expressões e Frases Latinas**. Disponível em: <http://www.hkocher.info/minha_pagina/dicionario/p03.htm>. Acesso em: 23 jun. 2007.

LACERDA SANTOS, G. (org.). **Tecnologias na educação e formação de professores**. Brasília: Plano Editora, 2003.

LARROSA, Jorge. **La experiência de la lactura**. Barcelona: Laertes, 1996.

LEFEBVRE, H. **Introdução à Modernidade**. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1969.

- LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. **A inteligência coletiva – por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- _____. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro, 1994. Tradução: Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita: João Batista Francisco e Carmem Oliveira.
- LINS, M. A. C. **Interfaces**. Disponível em <[http://www.overmundo.com.br/banco de cultura](http://www.overmundo.com.br/banco_de_cultura)> acesso em 16 mai 2007.
- LITTO, F. M. Repensando a Educação em Funções de Mudanças Sociais e Tecnológicas Recentes. In: OLIVEIRA, V. B. (Org.) **Informática em Psicopedagogia**. São Paulo: Senac, 1996.
- LUACES, Shelle. **As Novas Tecnologias em Busca do seu Espaço** (2006) <<http://www.educoas.org/portal/pt/tema/2006/mar06.aspx?culture=pt&navid=71>> Acesso em 02 set. 2007.
- LUDKE, M.E. & ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo, Edusp, 1993.
- MAFFESOLI, Michel. **No fundo das Aparências**. Petrópolis: Vozes, 1999
- MAIO, Dimas. **Figuras de Estilo**. 2006. Disponível em: <<http://soldemaio.blogspot.com/2006/05/figuras-de-estilo-hiprbole.html>>. Acesso em: 04 jun. 2007.
- MARITAIN, J., 1945. Poetic experience. In: **The review of politics**, 6(4): 387-402, Oct. 1944. Disponível em: <<http://www.nd.edu/Departaments/Maritain/ndjmc.htm>>. Acesso em: 09 mar. 2007.
- MAYAKOVSKI, Vladimir Vladimirovich. **Frases de Mayakovski**. Disponível em: <http://www.pensador.info/autor/Vladimir_Maiakovski/> Acesso em: 08 mar. 2007.
- MAZZOTTI, Tarso Bonilha; OLIVEIRA, Renato José de. **Ciência(s) da educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 199, 2 ed.
- MINAYO, M. C. S. (org.) **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

MOCSÁNYI, Dino Carlos. **A transição da e-cultura!** Disponível em: <<http://www.consultores.com.br/artigos>> Acesso em 02 fev. 2007.

MOREIRA LEITE, Miriam e VON SIMSON, Olga R. M. **Imagem e Linguagem: Reflexões de Pesquisa.** São Paulo: Ceru (3) Segunda Série, 1992, p. 117-140.

MUCCI, Latuf Isaias. **A Retórica como plenitude da linguagem.** Rio de Janeiro: UFF, 2005.

NABUCO, Alex. **Arte Digital: o fim da Arte?** 1996. Disponível em: <<http://quattro.com.br/passage/artedigi>> Acesso em: 22 jun. 2006.

NEWBERY, Elizabeth. Trad. RODRIGUES, Maria da Anunciação. **Como e por que se faz arte; Os segredos da arte.** Série por dentro da arte. SP: Ática, 2004.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falou Zarathustra.** Tradução de Pietro Nasseti. Editora Martin Claret, São Paulo: 1999, 255 págs. Título Original: Also sprach Zarathustra, 1883.

NUNES, Fábio Oliveira. **Web Arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no univer-so da rede internet.** Dissertação de mestrado ligada ao Departamento de Multimeios. Orientador: Gilberto dos Santos Prado. Data da defesa: 07/07/2003.

OHTAKE, Tomie. **Exposição retrospectiva.** Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2000, p. 65. Vitoria Arruda (Coord.).

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa.** Campinas: Papirus, 1997.

ORTH, A. I. e PONTES, A. M. **Uma Proposta de Interface de Software Orientada à Linguagem de Sinais.** Disponível em <<http://www.unicamp.br/art31.pdf>> Acesso em 02 mai 2007.

ORTEGA Y GASSET, José (1925). **A desumanização da arte.** Tradução de Ricardo Araújo. São Paulo: Cortez, 1991.

PARENTE, André (org). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual.** Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

PAZ, O., 1999 (1967) El arco y la lira – El poema. La revelación poética. Poesia e historia. In Octavio Paz, **La casa de la presencia. Poesia e historia.** Obras completas. Edición del autor. México: Fondo de Cultura Económica.

PENTEADO, M.G.; BORBA, M.C. (Org). **A Informática em Ação: formação de professores, pesquisa e extensão.** São Paulo: Olho D'Água, 2001.

Percursos Visuais no Acervo do MAC-USP Disponível em: <<http://www.mac.usp.br/projetos/percursos/entrada.html>> Acesso em 19 set. 2006.

- PLAZA, Julio Gonzalez. **A imagem digital: Crise dos sistemas de Representação**. Tese de Livre Docência. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 1991.
- PRADO, Gilberto. **As Redes /artísticas Telemáticas**. *Imagens*, n. 3, p 41-44. Editora da Unicamp, Dez, 1994.
- RAMOS ROSA, Antonio. **A poesia moderna e a interrogação do real**, I, Lisboa, Arcádia, 1979.
- RIPPER, A. V. O Preparo do Professor para as Novas Tecnologias. **In: OLIVEIRA, V. B. (Org.) Informática em Psicopedagogia**. São Paulo: Senac, 1996.
- ROLNIK, Sueli. **Lygia Clark e a produção de um estado de arte**. Campinas: Ed. Unicamp, 1995.
- RÜDIGER, F. **Introdução às teorias da cibercultura – perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SEEHAGEN, Fátima. **O que é arte?** Disponível em: <http://www.socultura.com/socultura-artigo16_dest.htm> Acesso em 02 set. 206.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: Técnica e Tempo; Razão e Emoção**. 2 ed. São Paulo: Hucitec, 1997, p. 308.
- SILVEIRA, Maria Panitz. **Dês(re)conhecer Elder Rocha**. 2001. Disponível em: <http://www.artenauniversidade.ufpr.br/muvi/artistas/e/elder_rocha/elder_rocha.htm>. Acesso em: 02 jul. 2007.
- SILVEIRA, Regina. **Portifólio**. 1997. Disponível em: <http://reginasilveira.uol.com.br/biografia.php>. Acesso em 22 set. 2007.
- SHAW, Harry. **Dicionários de Termos Literários**. 1982.
- SUGIMOTO, Luiz. **Mapeando o Genoma Artístico**, por FREIRE, Emerson. Disponível em <<http://www.unicamp.br/saladeimprensa>> Acesso em 20 jul. 2006.
- TABUCCHI, Antonio. **Poeta e la Finzione, Scritti su Fernando Pessoa**. Genova, Casa Editorica Tilgher, 1983.
- TELES, Lucio França. **Interatividade e criatividade na disciplina “Dançando no ciberespaço: criando com o corpo virtual.”** Conferência ANPED, Cuiabá, Junho 2006.
- TELES, L. COUTINHO, L. FRITZ, A. MAIA, T. **O Laboratório Transiarte - Arte de Transição Virtual em Educação Artística**. Pôster apresentado na II Semana

de Pedagogia e IV Encontro de Pesquisa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, UnB, Brasília. Setembro de 2006.

TRAJANO, Rosangela. **Poesias para Crianças**. Disponível em <<http://www.geocities.com/rosangelarn/index.html>> Acesso em 23 out. 2006.

VALLADARES, Clarival do Prado. **Poesia em Aço**. 2004. Disponível em: <http://www.cbca-bs.com.br/noticias_exibe.asp?Codigo=280&Refresh=20071031275>. Acesso em: 02 jun. 2007.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço, Tempo, Imagem**. Brasília; Editora Unb, 2004.

VERDE, Cesário. Poemas-Pinturas. In: ANTONIO, Jorge Luiz. **Cores, forma, luz, movimento: a poesia de Cesário Verde**. São Paulo: Fapesp. 2002, p.171-98.

WARD, Jaamie. **Pintura ouve-se?** Disponível em: <<http://formasemeios.blogs.sapo.pt/2006/11/>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

WELTON, Jude. **Marc Chagall**. Coleção Grandes Mestres. São Paulo; Ática, 2005.

WONG UN, Júlio Alberto. **Visões de comunidade na saúde: comunalidade, interexistência e experiência poética**. [Doutorado] Fundação Oswaldo Cruz, Escola Nacional de Saúde Pública; 2002. 153 p.

ZAMBONI, Silvio. **A Pesquisa em Arte: Um Paraíso entre Arte e Ciência, Polêmicas do Nosso Tempo**. 3ª ED.REV. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.