



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Matheus Silva Romualdo

DO VISÍVEL AO IMAGINÁRIO:

Conceituações sobre o fazer artístico

BELO HORIZONTE

2013

Matheus Silva Romualdo

DO VISÍVEL AO IMAGINÁRIO:

Conceituações sobre o fazer artístico

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Artes Visuais - Habilitação em Escultura - da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Lindsley Daibert

BELO HORIZONTE

2013

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor: Matheus Silva Romualdo

Título: Do visível ao imaginário: Conceituações sobre o fazer artístico

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Artes Visuais – Habilitação em Escultura - da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Aprovada em: ____/____/____

Banca examinadora:

Prof. Dr. Lindsley Daibert (orientador)
Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Dr. João Augusto Cristeli de Oliveira
Universidade Federal de Minas Gerais

Agradecimentos

Ao longo da laboriosa jornada pelos caminhos - por vezes desvios, outros atalhos - percorridos durante nos últimos 6 anos, sempre pude contar com o apoio daqueles que estiveram mais próximos. Por isso, gostaria de agradecer primeiramente à minha família, pelo voto de confiança que nunca me foi negado, e, em segundo lugar, à minha querida Flora, pela paciência e compreensão nos momentos difíceis. Aos amigos, dedico um obrigado por terem estado ao meu lado, tanto em momentos de celebração, quanto nos momentos de produção e debate da arte.

Gostaria de agradecer também a todos os funcionários e professores da Escola de Belas Artes que, de formas variadas e em diferentes níveis, sempre contribuíram para a minha formação. Em especial aos Professores Lindsley Daibert, Fabrício Fernandino e João Augusto Cristeli, que, ao longo dos processos de aprendizagem dos quatro ateliês, foram essenciais para a minha iniciação ao entendimento do universo da escultura.

Para finalizar, gostaria de agradecer aos autores dos fontes bibliográficas usadas por mim pela clareza na definição das abordagens e dos conceitos, sem os quais, dificilmente este trabalho poderia ser realizado.

Lista de Imagens

1. A multiplicidade de conceitos e técnicas da minha produção artística.....	9
2. Exemplo gráfico do processo de busca visual.....	13
3. A cenografia como campo fértil para o uso dos elementos de percepção.....	16
4. A pintura de Kandinsky.....	18
5. <i>Nuvem de sucata</i> : expressão pela forma.....	18
6. <i>Gafanhoto – Série Artrópodes</i> : valor de representação.....	19
7. <i>Lixo-Bomba</i> : valor de símbolo.....	20
8. O dispositivo na produção da peça <i>Guarapiranga</i>	21
9. <i>Pé-da-letra</i> : o modo simbólico.....	22
10. <i>Abstrato I</i> : o modo estético.....	23
11. <i>Projeto da escultura Metamorfose</i> : o modo epistêmico.....	23
12. Crianças do ensino municipal frequentam a exposição <i>Artrópodes</i>	25
13. Cadeira <i>Múltiplos Paralelos</i> : exposta na Bienal Brasileira de Design 2012.....	29
14. Os meios de convencimento da imagem.....	34
15. <i>O Pop Rural</i> : liberdade na experimentação dos meios de produção da imagem.....	35
16. <i>Montagem da obra Beija-Flor / Séc XXI</i> : a escultura como agregador social.....	36
17. O questionamento da aura artística: Marcel Duchamp e o urinol.....	38
18. <i>A cabeça metamórfica</i> : vislumbre de uma escultura dialógica.....	39

Sumário

Lista de Imagens.....	5
Introdução.....	7
A imagem visual	12
O visível, o visual, o imaginário e a informação.....	12
Os elementos de percepção e as “gramáticas” plástica e icônica.....	14
Os elementos de percepção.....	15
Os elementos plásticos	16
Os elementos icônicos.....	19
O dispositivo.....	20
A intenção da imagem.....	21
O simbólico e o estético.....	24
O espectador.....	26
O produtor.....	28
A produção.....	31
Conclusão: Do visível ao imaginário.....	38
Referências Bibliográficas.....	42
Referências Eletrônicas.....	43

Do visível ao imaginário: conceituações sobre o fazer artístico

*“Cada conquista, cada passo adiante no
conhecimento é consequência da coragem.”*

Friedrich Nietzsche

Introdução

Diante da tarefa de transcrever a produção artística desenvolvida por mim ao longo do curso, me deparei com a grande dificuldade de não saber por onde começar. Desde o início baseei minha pesquisa em uma busca experimental sobre o fazer artístico, tentando sempre expandir as possibilidades das técnicas, dos conceitos e dos materiais aplicados ao processo de produção de arte. Nesse linha, trabalhei, a princípio, focado não sobre 'o que fazer' e o 'porquê', mas sim em 'como' fazer. Meu interesse era o de criar um 'repertório' de experiências que, ao mesmo tempo que valessem pelo próprio sucesso da sua realização, também servissem para a formação de uma base que pudesse ser usada como referência para trabalhos futuros. Esse 'repertório', quando organizado e catalogado, passa a ser chamado também de portfólio.

Porém, acho que por eu próprio estar imerso no processo de construção dessa 'bagagem artística', toda tentativa de conceituação sobre algum trabalho específico se mostrou complicada, pois aparentemente não havia uma linha nítida que desenvolvia uma conceituação unificada entre as várias obras produzidas. A vontade de experimentação sobre as múltiplas possibilidades de técnicas, materiais e conceitos me deixava próximo demais do experimento da obra, e daí a dificuldade de uma conceituação geral e também de um ponto de partida para esta monografia.

Podemos dizer, que de certa forma, a problematização colocada acima já se prontifica como um esboço do ponto de partida. A multiplicidade experimental da pesquisa desenvolvida por mim ao longo do curso impossibilitou uma abordagem do processo que fosse guiada em uma única direção. Os projetos e obras desenvolvidos não se mostram como se colocados em uma escalada linear rumo a uma maturação dentro de um mesmo tema ou objetivo, mas sim como um 'pipocar' de experiências que, à medida em que se realizaram, foram formando uma base subjetiva de informações que

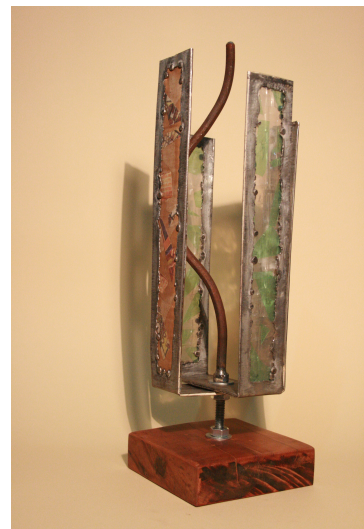
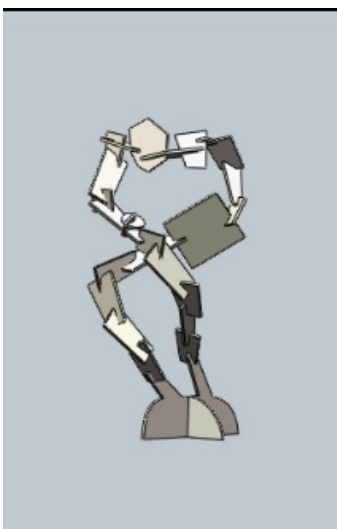
conteriam os resultados empíricos destes processos do fazer artístico. Dessa forma, estas informações poderiam servir também para a antecipação e facilitação da formulação de trabalhos futuros.

Neste ponto, a seguinte pergunta poderia ser colocada: Como tentar reunir em uma conceituação logicamente encadeada – o presente texto - um processo tão esparso e múltiplo? Foi preciso estabelecer justamente um afastamento da pesquisa, uma pausa na produção, para fazer um balanço geral do que foi realizado nestes últimos semestres.

Voltando ao portfólio, este, como a catalogação e organização do trabalhos realizados, demonstrou ser uma ferramenta muito útil para que acontecesse esse afastamento analítico. Ele nos permite visualizar, por cima de um todo, relações que unem trabalhos aparentemente dispersos. Partindo daí, o primeiro passo na pesquisa deste TCC foi a montagem desta catalogação, na qual optei por ordenar os trabalhos cronologicamente, no intuito de que, com isso, pudesse vislumbrar uma linha conceitual que unisse todo o processo de pesquisa.

(Por não caber na formatação estabelecida para esta monografia, o portfólio segue em anexo).

Este mapeamento cronológico e genealógico dos caminhos percorridos ao longo do aprendizado experimental me permitiu perceber que, devido às múltiplas áreas de formação/atuação escolhidas por mim ao longo do processo (escultura, cenografia, artes gráficas, fotografia, desenho, pintura, design), faria mais sentido, portanto, uma análise que agregasse tais produções em um só conceito. Escolhi então reuni-las e restringi-las ao âmbito da imagem visual. Mais à frente no texto descreverei com mais clareza a definição de imagem visual. Por ora, basta pensar em imagem visual como um estímulo percebido pelo sistema visual humano. De acordo com o pesquisador da imagem Jacques Aumont (1993), as imagens visuais são “as que possuem forma visível”(p.13). Nesse contexto, perde o sentido querer separar os trabalhos catalogados sob a visão da espacialidade bi ou tridimensional, por exemplo. Ou pela técnica aplicada, já que, em todos os casos, o foco da pesquisa é o mesmo: explorar o que é visto, buscar novas possibilidades formais e plásticas da imagem e, em última instância, produzir informações relevantes.



1.O processo de produção artística se deu através de múltiplas abordagens de conceitos e técnicas, daí a dificuldade de uma análise do ponto de vista de uma conceituação unificada.

Segundo o filósofo Vilém Flusser (2002), na história do Ocidente, a imaginação e a conceituação sempre travaram um embate dialético na busca por um lugar oficial de significante. A imaginação teria a ver com a produção de imagens e a conceituação com a produção de textos. O relacionamento entre estes dois polos seria dialético pois tanto o texto, quanto a imagem se reforçariam mutuamente ao longo do tempo, porém sempre com a predominância de um ou outro, dependendo da época. Assim, a imagem serviria para ilustrar o texto e este serviria para descrever a imagem, em um processo contínuo de produção de imagens cada vez mais conceituais e textos cada vez mais imaginativos.

Voltando ao objetivo principal deste trabalho, o de transcrever a produção artística desenvolvida, faço uma ressalta para o significado da tarefa. Transcrever seria o reproduzir por escrito. Como já dito, o ponto de partida da pesquisa para este TCC foi a catalogação de um portfólio (conjunto de imagens digitais ou fotográficas) ordenado cronologicamente que serviu de base para o mapeamento das atividades desenvolvidas no âmbito da formação/atuação artística. Considerando a ideia da dialética do texto e da imagem citada no parágrafo anterior, podemos concluir que esta monografia seria então uma conceituação de determinadas obras presentes neste portfólio, já que pretende reproduzi-las em texto. As próprias imagens – fotográficas ou sintéticas - do portfólio já seriam uma tradução dos objeto originais e, de uma certa forma, este texto que escrevo seria, por sua vez, uma tradução das fotos do portfólio.

Para que esta tradução aconteça, é necessário que se elabore o texto, ou melhor, os conceitos. Já foi colocado anteriormente o problema de uma conceituação unificada neste trabalho devido à multiplicidade de conceitos e contextos envolvidos nas diversas produções desenvolvidas. Para cada obra ou série existe um conceito específico que envolve a sua criação. Há trabalhos para bloco de carnaval, para peça de teatro, para museu e para sala de jantar. Para resolver esse problema optei então por adotar o conceito de *imagem visual* como a linha guia para abordar os trabalhos desenvolvidos em uma conceituação mais unificada. O conceito de imagem visual agruparia todos os trabalhos dentro da característica comum de serem, em essência, um estímulo informacional e visual que pode se materializar sob diversas naturezas. Dessa forma, tanto uma escultura ou uma fotografia poderiam ser abordadas e transcritas segundo os conceitos da imagem visual.

Definida e mapeada então a minha produção artística, e amparado pelas ideias de transcrição e de imagem visual descritas acima, posso começar agora o processo de conceituação de fato. Porém, neste ponto eis que surge a seguinte pergunta: que

conceitos utilizar? Para efeito de clareza adotarei no texto alguns dos conceitos da teoria da imagem visual considerados como estabelecidos no campo da teoria da imagem, para que possam servir de modelos para a transcrição das obras. Na busca por uma bibliografia que pudesse ceder tais modelos, me deparei com dois autores - ambos já citados no texto - Jacques Aumont e Vilém Flusser, que me foram de grande ajuda pela abrangência e clareza da abordagem sobre o tema. Jacques Aumont é um teórico da imagem que, em seu livro 'A Imagem', faz uma análise bem detalhada sobre os estudos e teorias sobre a imagem visual desenvolvidas até a década de 80. Vilém Flusser também detalha a teoria da imagem, porém, sob a perspectiva da informação. De uma forma mais profética, futurista e contemporânea ao mesmo tempo, esse filósofo agrega conceitos relacionados à cibernética, automação e programação a uma abordagem da imagem que já considera as revoluções tecnológicas e midiáticas que estamos vivendo. Dessa forma, me agradou a escolha de tais autores justamente por serem complementares na temporalidade. O primeiro foca mais nas teorias 'clássicas' da imagem e o segundo, na análise do papel da imagem na 'sociedade informática' que surge - literalmente - diante de nossos olhos.

A seguir, portanto, começarei a discorrer sobre os conceitos da teoria da imagem que considere pertinentes como modelos para as transcrições das obras produzidas por mim ao longo do curso, relacionando os conceitos às características das obras que eu achei cabíveis de análise. Das obras bibliográficas usadas como referência selecionei apenas os conceitos que se mostraram relevantes para o entendimento da minha produção artística e para o cumprimento dos objetivos desta monografia. Fui obrigado, assim a ter que deixar alguns deles de fora. Aqueles excluídos poderão ser abordados em estudos futuros.

Outra ressalva que devo fazer é a de que tomo muitas vezes neste trabalho a escultura e o tridimensional também como imagem visual, e nos textos de referência os autores abordam os conceitos considerando a imagem na maioria das vezes apenas como fotografia, vídeo ou pintura. Me permito fazer este salto pois acredito que a tridimensionalidade de uma obra permite a sua visualidade não apenas de um único ponto de vista, mas possibilita infinitas visões, dependendo do ponto de vista do espectador. Cada peça tridimensional proporciona um número de imagens visuais que é tanto maior quanto o for o número de pontos de vista explorados. Porque o registro fotográfico de uma escultura poderia ser tratada como imagem e a ela própria não? Nesse sentido, devemos pensar nesse registro fotográfico apenas como a escolha de uma

uma das visões, a do ponto de vista único da lente da câmera fotográfica, em meio ao universo de possibilidades que a escultura proporciona. Existem abordagens como a do teórico Justo Villefane que colocam a escultura como uma classe da imagem visual com definições de materialidade e dimensionalidade específicas. Ao longo do texto explorarei mais esta questão da escultura no contexto da teoria da imagem.

A imagem visual

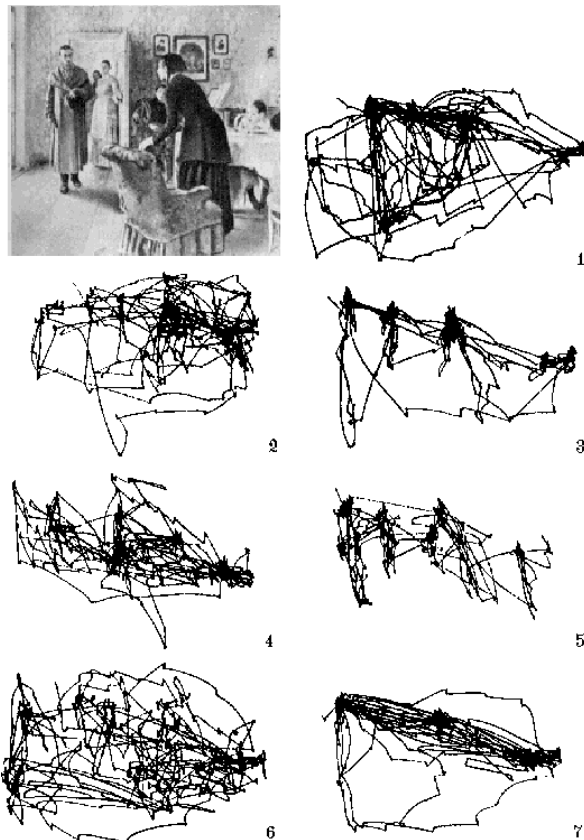
Quais são as características de uma imagem que poderiam ser transcritas para um texto? Sob quais termos a imagem é representada no mundo dos conceitos? Busquei a resposta para estas perguntas na estruturação feita por Jacques Aumont em seu livro 'A imagem'. Nele, Aumont desvenda e explicita as várias teorias desenvolvidas sobre a imagem ao longo do séc XX com um discurso bastante influenciado pelos desenvolvimentos do cinema e da fotografia. Em paralelo, farei inserções de concepções do outro autor utilizado neste trabalho, o filósofo Vilém Flusser que, nos seus livros 'A Filosofia da Caixa Preta' e 'O Universo das Imagens Técnicas', atualiza várias noções abordadas por Aumont acrescentando sua visão mais contemporânea do tema.

O visível, o visual, o imaginário e a informação

Considerando a multiplicidade de sentidos sobre a imagem, ficaremos neste trabalho com aquele que restringe os argumentos a apenas uma variedade dela, a imagem visual. Já definimos anteriormente que a imagem visual é aquela que possui forma visível. Neste ponto podemos partir então para a questão: Qual é a diferença entre o visual e o visível? Nas definições de Aumont, o visível seria tudo aquilo que emite luz, seja cumprindo o papel de emissor, seja o de refletor dessa luz. A diferença entre a noção de visível e de visual estaria no fato de passarmos a considerar o sujeito que olha. O visível passaria para o visual a partir do momento em que houvesse uma visão. A partir daí, acrescentamos outra definição pertinente: o olhar, que poderia ser colocado como sendo o que define a intencionalidade e a finalidade da visão. Podemos relacionar

o olhar a uma busca visual. Tal busca também pode ser denominada *scanning* e, segundo Aumont,

“consiste em encadear diversas fixações sucessivas sobre uma mesma cena visual, afim de explorá-la em detalhe.(...) só há busca visual quando houver projeto de busca mais ou menos consciente. Não olhamos imagens de modo global, mas por fixações sucessivas.”(AUMONT, Jacques. p.60)



2.Exemplo gráfico do processo de busca visual. As linhas representam os caminhos percorridos pelos olhos no processo de reconhecimento da imagem.

Não quero aqui entrar em detalhes sobre o funcionamento óptico, químico e nervoso do olhar. Apenas é necessário, por motivo de conceituação, que entendamos que o funcionamento do sistema visual se dá pela luz emitida ou refletida que chega aos nossos olhos através da visão, nesse ponto, transformariamos o visível em visual. Após isso existiria ainda um outro processo, o do olhar, que levaria do visual para o imaginário através da interpretação. Indo para o imaginário, a imagem passaria do seu estado visual para um estado mental.

Neste ponto me interessa uma noção inserida por Flusser, que é a da imagem como *informação*. Podemos trazer da informática as seguintes definições: o *dado* é a unidade básica da informação, composto por um conteúdo quantificável e que por si só não transmite nenhuma mensagem. Como informação podemos tomar justamente o resultado do processamento destes dados. Desta forma, a informação seria o fruto da transformação de vários *bits* de conteúdo espalhados ao acaso em produtos que sirvam para serem “lidos, contemplados, analisados e levados em conta nas decisões futuras”(FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. p.22). Voltando ao caso do funcionamento do sistema visual, se considerarmos as definições colocadas acima, podemos perceber que o caminho do visível para o visual, e deste para imaginário se encaixa perfeitamente no processo de produção de informação. Os fótons da luz – dados - são emitidos pelos objetos visíveis e receptados pelo olho através da visão – interface -, tais estímulos luminosos são interpretados pelos mecanismos do olhar – o processador -, gerando imagens mentais - a informação.

Resumindo, falar de imagem visual significa, pois, que nosso sistema visual é capaz de localizar e de interpretar certas regularidades nos fenômenos luminosos que atingem nossos olhos. A percepção visual é, então, o processamento de uma informação que nos chega por intermédio da luz.

Os elementos de percepção e as “gramáticas” plástica e icônica

Definido melhor o conceito básico de imagem visual como portadora de informação, segundo as colocações de Jacques Aumont e Vilém Flusser, devemos pensar agora na ideia de que esta imagem passa por um processo de codificação tanto na passagem do visível para o visual, quanto na passagem do visual para o imaginário. Voltando aos termos da informática, codificação significa a modificação de características de um sinal para torná-lo mais apropriado para uma aplicação específica, como por exemplo transmissão ou armazenamento de dados. No âmbito do processo da percepção visual podemos dizer que a informação passa por um primeiro processo de codificação, que seria aquele próprio da percepção dos fenômenos luminosos, e depois por um segundo, que seria a codificação dos elementos plásticos e icônicos da imagem.

A criação de uma imagem para comunicar uma ideia, ou seja, transmitir uma informação através de codificações visuais, pressupõe o uso do que podemos chamar de uma linguagem visual. Os elementos utilizados como recurso para a realização desta comunicação são os elementos da linguagem, e, segundo as definições de Jacques Aumont, podemos dividi-los entre aqueles que participam da primeira codificação citada acima (elementos da percepção, do visível para o visual) e os que participam da segunda (elementos plásticos e icônicos, do visual para o imaginário):

Iremos analisar agora esses elementos codificadores e, a partir, daí poderemos nos aproximar mais da questão da linguagem e da produção de imagens.

Os elementos de percepção

Baseados nas recepções de fenômenos luminosos absorvidos pelo sistema visual, os elementos de percepção podem, portanto, ser definidos como:

- Luminosidade: sentimento que provém das reações do sistema visual à luminância dos objetos.
- Cor: sentimento que provém das reações do sistema visual ao comprimento de onda das luzes emitidas.
- Borda visuais: fronteira entre duas superfícies de luminâncias diferentes. Um sistema visual capaz de perceber uma borda visual cria a noção de superfície.

Sobre estes elementos, vale lembrar que a nossa impressão de tais características não vem dos objetos, mas da nossa percepção. Tanto a luz, a cor e as bordas podem ser influenciadas por fatores psicológicos e a percepção está também aberta a interpretações. Além disso, estes elementos nunca são produzidos de maneira isolada, mas sempre simultâneos. Daí a complexidade de se criar modelos destas inter-relações.

Podemos ainda, partindo de tais definições, chegar a mais uma conclusão: ao que geralmente chamamos de *contraste* de uma imagem podemos acrescentar a noção da interação entre a luminosidade e as bordas visuais.

Em alguns trabalhos de arte contemporânea os elementos de percepção são expandidos para além do campo visual ao abordarem sensações como cheiro, tato e sons. No caso da escultura, sendo uma imagem que permite transparência e possui uma

moldura abstrata, ela permite que a obra aproxime o espectador, contribui para a apreensão da realidade física do mundo em contrapartida ao ilusionismo pictórico. Mais à frente no texto tentarei relacionar tal escolha pela materialidade do mundo físico como meio de produção de arte com a ideia de resistência a certos discursos ideológicos difundidos no universo das imagens. Antes disso, ficaremos por ora com a ideia de que, além de uma percepção visual, a escultura também proporciona uma percepção háptica, ou seja, também está ligada ao tato e ao movimento pois você pode tocá-la ou andar ao seu redor.



3. A cenografia teatral é um campo fértil para a exploração dos elementos de percepção. O ambiente escuro preenchido pela iluminação contribui para realçar o contraste entre figura e fundo, potencializando assim os efeitos visuais. 2012

Os elementos plásticos

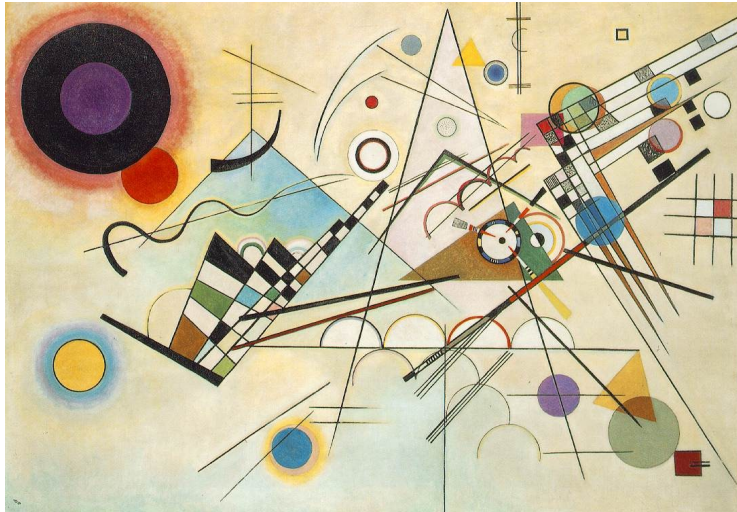
A noção da plasticidade de uma imagem vem da ideia de uma valorização das características intrínsecas à própria imagem. São essas as características que tendem a criar valores relacionados a elementos como materialidade, textura, cor e luminosidade. O entendimento dessa noção se mostra importante se quisermos cumprir com o objetivo de analisar a produção artística desenvolvida por mim, já que, compondo boa parte da

produção, a escultura, devido ao seu caráter tridimensional, se coloca como a arte mais plástica.

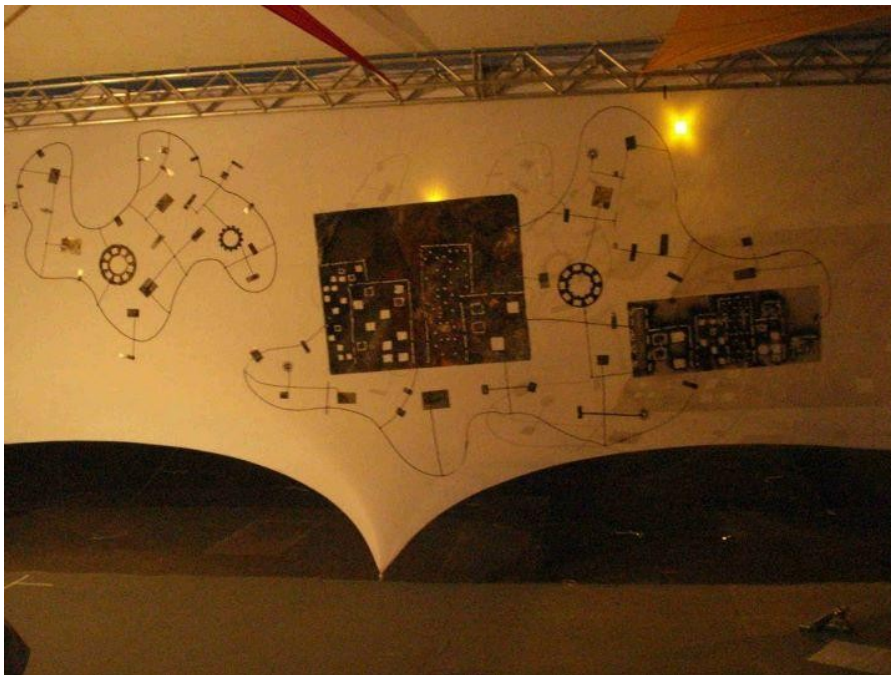
A seguir temos o modo pelo qual se dividem os elementos plásticos:

- Os elementos: são justamente aqueles já citados no parágrafo acima como valores plásticos da imagem. Material, superfície, cor, luminosidade e elementos gráficos.
- As estruturas (Forma): estrutura dos elementos plásticos que compõem um objeto visível. Pode ser vista como um esquema de relações invariantes entre certos elementos como proporção, cores, texturas. A noção de borda visual, como propriedade separadora da figura-fundo também está ligada à forma, contribuindo para a organização do sistema visual. No caso da escultura, penso que o uso intencional do recurso da borda é a chave de todo processo de pesquisa formal.
- A estruturação (Composição): a composição de uma imagem é a construção formada pela estruturação de suas formas. Ela tem a ver com as relações de proporção e organização dos elementos formais.

Segundo a visão “informática” de Flusser, tanto a forma, quanto a composição seriam como mosaicos que abrangessem áreas de pouca informação (de redundância) e áreas de muita informação. A estruturação destes mosaicos também teria uma função informativa, já que, através da relação entre as diversas áreas de redundância/informação, de um diálogo entre as partes da composição, novas informações poderiam ser geradas. Este esforço de gerar informação novas através das relações dos elementos plásticos pode ser notado na arte abstrata de Kandinsky como uma eterna experiência da redescoberta da organização e estrutura da forma.



4. A pintura Kandinsky como um trabalho de expressão pela forma. *Composition VIII*. KANDINSKY, Wassily. 1923; Oil on canvas, 140 x 201 cm (55 1/8 x 79 1/8 in); Solomon R. Guggenheim Museum, New York.



5. Conjunto cenográfico *Nuvem de sucata*. Tentativa de exploração formal, baseada na proposta de Kandinsky. Materiais: Sucata de ferro. Técnica: Serralheria e solda. 2011

Os elementos icônicos

Por icônico podemos entender se tratar de algo que representa o real, que reproduz alguma realidade. A iconicidade na imagem visual está relacionada com sua capacidade de estabelecer uma relação com o mundo, ou seja, de representá-lo. Estes elementos, por estarem ligados a referências reconhecíveis do real, permitem serem codificados em narrativas, em discursos que serão transmitidos através da comunicação visual.

Essa relação da imagem com o mundo foi colocada por Rudolf Arnheim (1979) na forma da seguinte distinção entre valores relativos ao tipo de relação e com o real:

- O valor de representação: a imagem representativa é a que representa coisas concretas.

- O valor de símbolo: a imagem simbólica é a que representa coisas abstratas. De um tipo de abstração superior ao das próprias imagens. O valor simbólico de uma imagem é definido pragmaticamente pela aceitabilidade social dos símbolos representados.

- O valor de signo: significante visual que tem uma relação arbitrária com seu significado.

Seguindo tais valores de representação podemos distinguir os tipos de elementos icônicos: os representativos, os simbólicos e os signos.



6. *Gafanhoto*. Peça integrante da série de esculturas de sucata chamada *Artrópodes*: o valor da representação foi explorado no preciosismo e fidelidade às características reais dos insetos representados. Material: Sucata de ferro e tinta automotiva. Técnica: Serralheria e Solda. 2008



7. *Lixo-Bomba*. A peça usa do seu valor simbólico para fazer uma metáfora sobre o problema da poluição do planeta. Habitamos uma bomba-relógio. Material: Sucata de ferro e verniz automotivo. Técnica: Serralheria e Solda. 2010

O dispositivo

A relação do espectador com a imagem se dá em um conjunto de determinações sociais das quais podemos destacar as seguintes: “os meios e técnicas de produção, seu modo de circulação e eventualmente de reprodução, os lugares onde elas estão acessíveis e os suportes que servem para difundi-las”(AUMONT, p.135). A este conjunto de dados, materiais e organizacionais podemos dar o nome de dispositivo.

O dispositivo seria então o conjunto de recursos capazes de propor soluções concretas à gestão do contato antinatural entre o espaço do espectador e o espaço material relacionado diretamente aos valores plásticos da imagem (espaço plástico). Em outras palavras, o dispositivo regeria o encontro entre o espectador e a imagem de forma que assumisse o papel de regulador da distância psíquica entre os sujeitos através de um jogo organizado de valores plásticos.

Até as revoluções industriais, o acesso ao dispositivo era restrito somente a um pequeno número de pessoas - os artistas, artífices, artesãos, arquitetos. Esta estrutura necessária para criar e difundir imagens era geralmente cedida pelas instituições de poder como a igreja ou o estado, que impunham suas regras de produção voltadas para a manutenção da sua própria posição de privilégio. Hoje em dia a coisa continua parecida, a diferença é que com o liberalismo econômico, as instituições de poder se difundiram,

e no mesmo caminho se multiplicou a quantidade de interesses envolvidos no processo de produção/emissão imagética.



8. Produção da peça *Guarapiranga*. O dispositivo bem estruturado - espaço, equipamento, material adequados - possibilitou o sucesso do processo de produção. Material: Sucata de ferro e verniz automotivo. Técnica: Serralheria e Solda. 2009

A intenção da imagem

“A produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos.”

(AUMONT, Jacques, p.78)

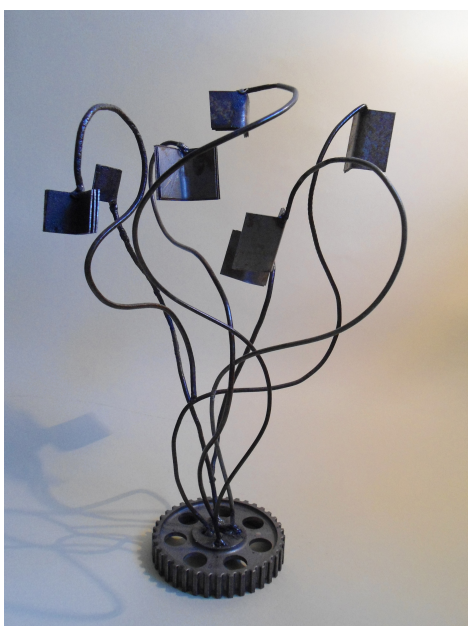
Toda imagem é fruto de uma intenção. Podemos perceber que as imagens, em todos as suas manifestações, são produzidas para situar-se em um meio e para um público específico. Além disso, necessitam de recursos técnicos, materiais e humanos para serem materializadas. Dessa forma, torna-se de difícil concepção a ideia de uma gratuidade na produção e circulação destas imagens.

O caráter discursivo/informacional da imagem é outro argumento que vai contra a ideia de vê-la como objeto despropositado. Mesmo nas imagens onde aparentemente não há narrativa, no âmbito das informações, a comunicação visual continua a ser realizada. Pois como já vimos, através das concepções de Flusser e do trabalho de Kandinsky é possível pensar na ideia de que a transmissão da informação se dá inclusive apenas pelos elementos plásticos da imagem.

Assim, podemos assumir que existe sempre uma intenção na criação de imagens. Como já afirmado por Aumont, toda imagem é fabricada para determinado uso, e a essa noção de uso podemos associar também a ideia de função. As funções da imagem geralmente giram em torno de se estabelecer uma relação como o mundo. O teórico Arnheim faz a seguinte categorização entre as grandes “funções” da imagem ao longo da História baseando-se na definição dos valores da imagem citados na seção anterior:

- o modo simbólico: Imagens que servem como símbolos. Ex: Imagens religiosas e publicitárias.
- o modo epistêmico: Imagens que trazem informações visuais sobre o mundo. Ex: Imagens ligadas ao conhecimento, ilustrações de livros científicos, diagramas de projetos.
- o modo estético: Imagens destinadas estabelecer e oferecer sensações ao expectador. Esse modo muito se confunde também com a noção de função da arte, mas vale lembrar que esta é apenas uma delas, e que também é exercida por outras áreas como a publicidade. Ex: Pinturas expressionistas e anúncios publicitários apelativos.

Em cada área de desenvolvimento humano e em cada época podemos evidenciar a predominância de algum destes tipo de funções. Por exemplo na Ciência o modo epistêmico se mostra mais evidente, enquanto que na Arte e na Publicidade os modos simbólico e estético ganham mais valor. Sendo esta monografia uma tentativa de transcrição de uma produção artística, ou seja, passando pelo filtro das Artes Visuais, a seguir, manteremos a análise dos temas abordados focados principalmente nos modos estético e simbólico.



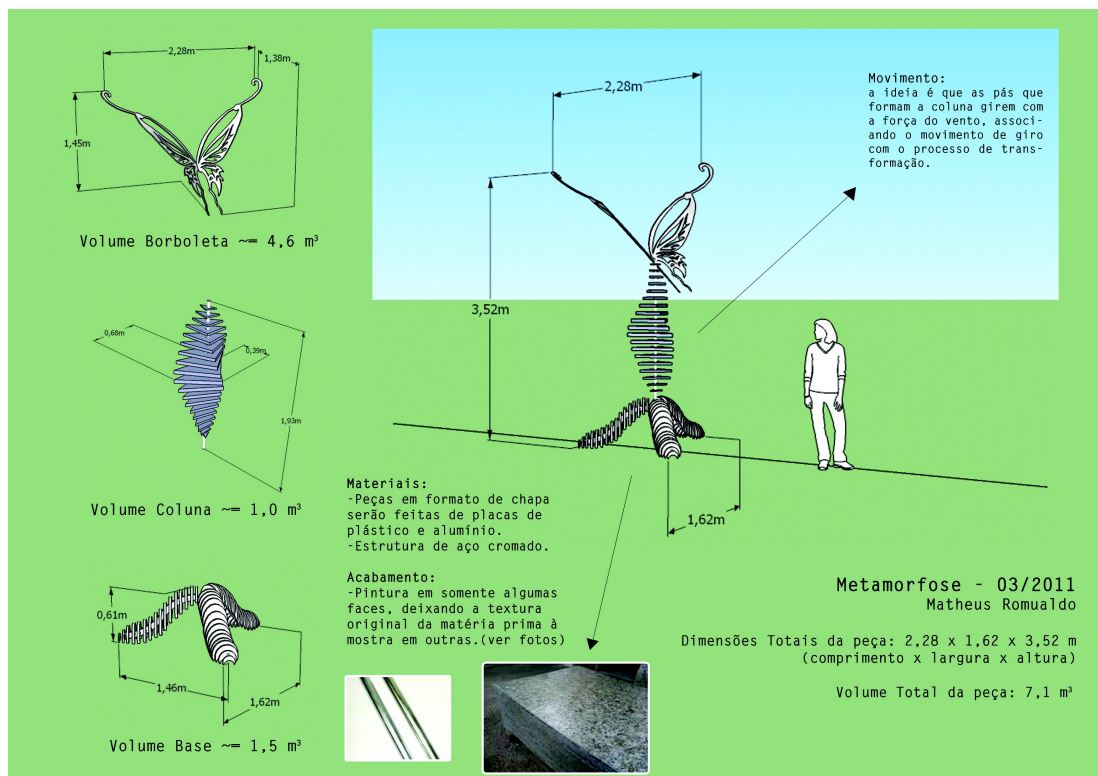
9.Modosimbólico: Obra *Pé-da-letra*. A metáfora do conhecimento através da união dos símbolos da árvore e do livro. Material: Sucata de ferro e verniz automotivo. Técnica: Serralheria e Solda. 2012



10. Modo estético: Obra *Abstrato 1*. A repetição do elemento formal do círculo gera um efeito estético.

Material: Sucata de ferro e verniz automotivo.

Técnica: Serralheria e Solda. 2012



11. Modo epistêmico: *Projeto da escultura Metamorfose*.

O objetivo principal aqui é informar e orientar quem lê a imagem. 2011

Por que as funções do simbólico e do estético são exploradas por trabalhos artísticos e publicitários? Novamente recorrendo às duas principais referências utilizadas neste texto, podemos chegar a uma resposta que viria da junção de duas ideias complementares.

Segundo Vilém Flusser, a solução residiria na ideia de que essas funções (simbólico e estético) teriam o poder de gerar informação nova, e que o modo epistêmico tenderia a apenas reproduzir o já conhecido. Já Jacques Aumont se dedica a analisar a noção de expressividade como característica específica dessas funções. Segundo ele, a expressividade teria a ver com o ato espremer, de forçar algo a sair. Nesse sentido, se torna expressiva a obra que induz certo estado emocional em seu destinatário. A expressão então poderia ser colocada como o uso das funções simbólicas e estéticas da imagem no intuito de exprimir a realidade, o artista ou a própria forma. Assim, poderíamos usar como ponto em comum entre as duas concepções a noção de que tal estado emocional ao qual a imagem expressiva tenta induzir o destinatário (visão de Aumont) seria o resultado do processamento de dados luminosos feito pelo nosso sistema visual, e portanto, informação (visão de Flusser). Poderíamos concluir então, que a expressividade de uma imagem, segundo a junção destas duas ideias, poderia ser definida como a utilização das funções simbólicas e estéticas da imagem visual para poder transmitir uma informação a um destinatário, informação esta que pode estar vinculada tanto à realidade, ao sujeito produtor ou à forma.

Partindo daí, podemos considerar então como inerente à imagem esta capacidade de inserir significações e sensações novas no espectador através das relações entre os seus elementos simbólicos e estéticos. A busca por essas emoções novas é o que estimula o desenvolvimento dos conceitos de originalidade e vanguarda da arte. Segundo Flusser, a obra expressiva é a que surpreende, porque propõe o inesperado, não se parece com nada conhecido, gera informação nova, e por isso é tão valorizada.

As intensidades dessas sensações também são definidas pelas funções do simbólico e do estético. Quanto mais intensas as emoções mais informação ela passará ao espectador, daí a importância para a área da publicidade.

Na próxima seção lidaremos com a relação dos sujeitos (produtor e espectador) com a imagem, então, para finalizar, vale adiantar que, dentre os modos simbólicos e

estéticos do uso da imagem, aquele que está principalmente ligado à intenção de comunicação pela imagem seria o simbólico. Não que o modo estético não transmita informações, mas por estas terem sido codificada como sensações, e não símbolos, sua interpretação se torna mais complicada, dependendo de um conhecimento estético anterior. Portanto, poderíamos dizer que a imagem age principalmente sobre o domínio do simbólico quando quer ser mediadora de uma comunicação entre o produtor e o espectador.

O espectador



12. Crianças do ensino municipal de Ouro Preto excursionando pela exposição da série *Artrópodes*. 2009

Até agora tentei expor neste texto as características e os elementos básicos da imagem visual e também me concentrei na elaboração de uma ideia do processo de comunicação visual realizada a partir da transmissão de informações visuais que visam atingir um destinatário. Neste ponto, ao tratar então de comunicação como troca de informações entre o sujeito e o objeto, tornamos possível então a inserção tanto da figura do receptor quanto a do emissor para serem analisados nesta monografia.

Vimos que a intenção de uma imagem, o motivo da sua materialização, é o de promover a comunicação de um determinado discurso. Essa vontade inicial parte de um sujeito criador, que no caso, seria o produtor de imagens. Seu desejo seria transportado para o objeto visual através da sua expressão e sua vontade seria traduzida em modelos simbólicos e estéticos que ficariam encarregados pelo processo de comunicação. Na outra ponta do processo estaria o espectador, que, recebendo o estímulo visual, processaria as informações contidas na imagem e concluiria o processo de transmissão.

Neste trabalho iremos dar mais atenção para a figura do produtor de imagens do que para a do espectador, já que se trata da análise de uma produção artística. Contudo, colocarei a seguir, a modo de conceituação, algumas ideias que iremos assumir daqui por diante e que definiriam para esta abordagem a figura desse espectador.

O modelo utilizado para tratar do sujeito que vê a imagem varia em sua essência dependendo da abordagem, que pode focar tanto na leitura quanto na produção. Como já mencionado, iremos aqui considerar o que define este papel visto pelo âmbito da produção. Dessa forma, não nos interessa aqui uma abordagem que se aprofunde nas teorias psicológicas do receptor, mas na definição do espectador apenas como um sujeito portador de um sistema visual (capacidade perceptiva de processar informações visuais), de um conhecimento prévio (memória, saber, afetos, crença e região histórica definida) e de expectativas (capacidade de estabelecer relações, de preencher lacunas).

Ao fazer um estudo sobre as imagens artísticas, Ernst Gombrich (1965) opõe duas formas principais de investimento psicológico por parte do espectador: o reconhecimento e a rememoração, sendo essa última a mais profunda e essencial. Seria como se o primeiro investimento tivesse a ver com a percepção, com a memória e com o conhecimento enquanto que o segundo tivesse a ver com uma transformação das expectativas do espectador e a fixação mental da imagem. Reconhecer algo em uma imagem pode ser colocado como identificar, seria empregar uma busca visual em uma imagem afim de destacar os elementos reconhecíveis. Já a rememoração pode ser vista como a ligação desta identificação com as expectativas do espectador, afim de transformá-las ou suscitar outras. Como já falamos, a imagem veicula o saber sobre o real sob a forma de uma codificação, e esta codificação geraria um esquema reconhecível pelo espectador. A criação de um esquema de organização da imagem que conduza sua codificação foi um recurso muito utilizado pelos artistas do Renascimento. Dessa forma, seriam através desses esquemas, estruturas simples e facilmente memorizáveis, que se dariam os processos de rememoração pela imagem.

Com isso, vemos que essa abordagem se baseia em tratar o espectador como parceiro ativo da imagem, agindo tanto emocional quanto cognitivamente na sua construção. Tudo isso de uma forma também dialética, como se o espectador construísse a imagem e a imagem construísse o espectador. A esse conjunto de atos perceptivos e psíquicos pelos quais o espectador faz existir a imagem, Gombrich deu o nome de “papel do espectador”. Assim, para o historiador, tal papel se daria justamente no ato do espectador de completar as lacunas da imagem usando como base o seu conhecimento prévio do mundo e as suas expectativas. Na concepção de Flusser, a fase de rememoração seria justamente a etapa onde ocorreria o processamento dos dados visuais para a apreensão da informação. Se considerarmos como imaginário o universo das imagens mentais, e tais imagens como a informação produzida no processo de comunicação visual, poderíamos concluir que o espectador, ao completar as lacunas, faz existir a imagem e aumenta, assim, o seu repertório imaginário. Em outras palavras, a cada rememoração o espectador amplia sua base de informação visual criando mais uma imagem mental.

O produtor

Definido o papel do espectador, podemos passar agora então para a análise do produtor. Antes de tudo, vale lembrar que, a princípio, todo produtor é também um espectador. Então, toda definição já feita para o espectador poderia ser considerada também para o produtor. O que os diferenciariam seria justamente a origem do discurso, sempre vindo da intenção do produtor - de uma vontade, uma ideia ou um interesse que fosse materializado em uma imagem.

Quando analisamos a imagem visual nas seções acima, pudemos concluir que nos processos da visão e do olhar a imagem é apreendida pelo espectador através de uma codificação dos elementos visuais. Esta por sua vez, passa pelos processos do reconhecimento e da rememoração, e se conclui na criação de uma nova imagem mental no imaginário do espectador. Nesse sentido, a intenção do produtor se concluiria justamente no momento da fixação mental da imagem por parte de quem a vê. Entendido isto, se quisermos analisar o momento da criação do produtor de imagens devemos pensar na reversibilidade desse processo. Como sabemos, este processo ainda

não é reversível, o produtor ainda não tem capacidade de ter garantia total sobre o resultado do processo de fixação da imagem na mente do espectador. Por isso, no momento de codificar, o produtor pressupõe este imaginário, especula sobre possíveis imagens mentais que podem ser identificadas pelo reconhecimento do seu espectador ideal. A esta capacidade de pressupor imaginários podemos também dar nome de imaginação. Concluído esse processo, ou seja, definidas as imagens mentais e o público-alvo, o produtor poderia começar então a materialização da sua intenção. Dessa forma, poderíamos supor o ato da criação como dividido em dois momentos: um primeiro, de definição da imagem mental escolhida como modelo, baseada na pressuposição do imaginário do espectador ideal, e um segundo, que seria o processo de produção/materialização desta imagem através de uma codificação visual que utilize recursos simbólicos e estéticos, sendo o simbólico o de maior eficiência no sentido da comunicação. Pensar no sucesso da comunicação da imagem seria, portanto, pensar na conexão entre a imagem mental pressuposta pelo produtor e a imagem mental gerada pelo reconhecimento do espectador.

No começo deste trabalho falou-se na ideia de repertório como sendo o conjunto de informações adquiridas empiricamente através da pesquisa e da experimentação artística. Neste ponto, podemos retomar esta noção para complementá-la. Ao repertório podemos acrescentar a função também de ser a base de informações necessária para o produtor buscar as pressuposições de imagens mentais ideais, ou seja, a base para a imaginação. Dessa forma, assumimos que cabe ao produtor supor o imaginário do espectador não apenas por especulações distantes vindas de teorias psicológicas mas pelas experiências empíricas da sua produção. Deste conhecimento podem surgir estratégias de comunicação como o uso de símbolos universalizados que facilitem a conexão entre produtor e espectador e a exploração de elementos que lidem com os afetos – componente emocional como amor, ódio, manifestações de superfície.

Retornando à questão do sucesso da comunicação visual, entendemos que, para que o produtor consiga cumprir com o seu objetivo de imprimir uma imagem no espectador – ou seja, se expressar -, ele deve realizar uma codificação através do uso dos elementos visuais simbólicos e estéticos no momento da materialização da imagem. Estes elementos são mobilizados por técnicas particulares, por meios que afetam a aparência da obra. Esses meios seriam os meios de expressão. Em outras palavras, o produtor usaria dos elementos e das regras das gramáticas plásticas e icônicas - meios de expressão - para ser expressivo. Dentre os meios de expressão poderíamos citar o

material, os valores plásticos, os valores iconográficos, a forma e a composição. E seria papel do produtor despertar os poderes expressivos inerentes a esses meios.



13. Cadeira *Múltiplos Paralelos*, concebida para a Bienal Brasileira de Design. 2012. Para dar um exemplo da questão dos meios de expressão, Aumont analisa uma estratégia muito utilizada para atingir um efeito expressivo: *a deformação*.

Com estas definições sobre o produtor da imagem encerramos as conceituações sobre os sujeitos protagonistas da comunicação visual: a imagem visual, o espectador e o produtor. Vale lembrar aqui, que o intuito de definir estes conceitos e fazer essas classificações é justamente o de criar a base para uma análise crítica da produção artística desenvolvida por mim segundo parâmetros já estabelecidos pela teoria da imagem. Além disso, o meu processo de pesquisa em arte, mesmo que às vezes intuitivamente, se deu todo em cima da exploração empírica de tais conceitos. Dessa forma, toda essa estruturação poderá servir não só para esta monografia, mas também para a consolidação de referências teóricas que serão úteis para o desenvolvimento de futuros trabalhos.

A produção

Na listagem dos sujeitos protagonistas da comunicação visual feita acima deixei intencionalmente de lado um componente que, mesmo aparentando ser coadjuvante, tem suprema importância para o entendimento do universo das imagens: este elemento seria a cultura. Dentre as várias acepções, ficaremos aqui com definição mais genérica formulada por Edward B. Tylor, segundo a qual cultura é “aquele todo complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, a lei, os costumes e todos os outros hábitos e capacidades adquiridos pelo homem como membro da sociedade”. E é com esta conceituação que avançaremos agora para uma análise da produção artística desenvolvida como um todo.

Dediquei minha pesquisa desde o início à uma busca experimental sobre o fazer artístico, tentando sempre expandir as possibilidades dos elementos que compõem o processo de comunicação visual descrito nas seções anteriores. Vimos que no círculo da relação homem/imagem, o produtor é capaz de injetar valores no expectador através da manipulação destes elementos. É através desse processo que o produtor consegue se expressar. Dentro dessas ideias, posso definir então, como o foco da minha pesquisa, uma vontade de promover a acumulação de experiências relacionadas ao âmbito da produção visual, e que formariam a base de um repertório para ser utilizado nas próximas tentativas de comunicação.

Agora, focando na noção de que o produtor insere significações e sensações no espectador e este por sua vez faz existir a imagem a partir do momento que a processa, percebemos que se forma então um circuito fechado de relação, a imagem forma o homem e o homem forma a imagem. Porém, nessa relação, mais um elemento pode ser inserido: a cultura. Esta, como um complexo valores da sociedade, tem capacidade de interferir e determinar a relação tanto no âmbitos dos sujeitos quanto no próprio processo de transmissão/interpretação da imagem – os meios. Tal interferência se daria principalmente através do domínio do simbólico e o valor simbólico de uma imagem se definiria pragmaticamente pela aceitabilidade social dos símbolos representados. Partindo daí, a definição de tal aceitabilidade delegaria à cultura um papel de filtro que modelaria o processo da comunicação visual. Em outras palavras, ficariam definidos assim os papéis da crítica e da censura na nossa sociedade.

Acima, optei por tratar a cultura quase que como um sujeito possuidor de vontade própria. Esta apropriação se deu apenas por questão de clareza, já que vale a pena ressaltar que, na verdade, a cultura é um complexo conjunto formado pelos diversos elementos sociais. Porém, na noção de cultura como foi colocada, mesmo não mais a considerando como um sujeito único, devemos continuar mantendo a atenção sobre o fato de ela ter ou não vontade própria. Segundo a abordagem de Flusser, esta questão paira sobre a intencionalidade dos filtros impostos pela cultura. Neste ponto, partindo do ponto de vista da fotografia, o filósofo insere o conceito de *aparelho*. Em um âmbito geral, este conceito poderia ser entendido como um modelo de organização produzido pelo homem para que seja capaz de produzir informações. Se considerarmos essa informação como imagem podemos entender o porquê de Flusser chegar a esse conceito geral partindo da análise do aparelho fotográfico. Seguindo com a definição, o aparelho se diferenciaria dos instrumentos (as ferramentas simples, que funcionam como prolongamento do corpo) e das máquinas (que simulam os órgãos) por não ter como função principal “modificar o mundo”, mas sim modificar a vida dos homens, utilizando para isso a produção de informação. Para completar, Flusser propõe que esta produção do aparelho seria comandada por um *programa*. Novamente recorrendo à terminologia da informática, podemos entender como programa uma série de ações encadeadas capaz de gerar probabilidades (dados) e processá-las, agrupá-las e selecioná-las segundo a intenção do programador (informação). Curiosamente, este conceito de programa se assemelha muito com o processo de expressão do produtor de imagens descrito anteriormente. Em uma comparação: o repertório do produtor se equivaleria ao conjunto de probabilidades e a produção da imagem seria o processamento da informação.

Estes conceitos são colocados por Flusser de uma forma bem generalista. Segundo o filósofo, o desenvolvimento dos aparelhos criou uma hierarquia entre eles na qual, através de uma metaprogramação, meta-aparelhos passariam a programar outros aparelhos. Esta relação se repetiria tendendo ao infinito, do inimaginável aparelho cósmico ao aparelho vazio. Usando a fotografia para exemplificar essa hierarquia, Flusser explica:

“Uma distinção deve ser feita: *hardware e software*. Enquanto *objeto duro*, o aparelho fotográfico foi programado para produzir automaticamente fotografias; enquanto *coisa mole*, impalpável, foi programado para permitir

ao fotógrafo fazer com que fotografias deliberadas sejam produzidas automaticamente. São dois programas que se co-implicam. Por trás destes há outros. O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: aparelho programado para programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: aparelho programado para programar o aparelho industrial, comercial e administrativo. O político-cultural: aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um 'último' aparelho, nem um 'programa de todos os programas'. Isto porque todo programa exige metaprograma para ser programado. A hierarquia dos programas está aberto para cima.” (FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta*, p.26)

Voltando ao processo de comunicação visual, podemos notar na citação acima que, para Flusser, tanto a cultura, o produtor e o espectador podem ser entendidos como aparelhos, e, portanto, estariam abertos à programação. Já vimos que a transmissão da informação na comunicação visual opera sobre os domínios do estético e do simbólico; Que o produtor, através da manipulação dos elementos visuais e do seu repertório subjetivo codifica a imagem de acordo com uma intenção; que o espectador conclui o processo no momento que apreende a imagem e a acrescenta ao seu imaginário; e que, tanto sobre os sujeitos quanto sobre os meios da comunicação, age a cultura, determinando, segundo os valores da sociedade, se acrescenta, ou não, a imagem produzida ao seu próprio repertório; este repertório atualizado da cultura, por sua vez, utiliza os meios de comunicação em massa para realimentar o imaginário tanto do produtor quanto do espectador, concluindo então o circuito fechado da comunicação visual. Dessa forma, os aparelhos produtor e espectador seriam programados pelo conjunto complexo de aparelhos que formam a cultura, o produtor programaria o espectador através da imagem e o espectador, incorporando-a, programaria a cultura, desde que esta legitimasse a informação segundo as convenções sociais. Devemos sempre lembrar que o produtor é também espectador.

Logo antes de começar a expor estas últimas definições adiantei que a noção da intencionalidade dos aparelhos é uma questão que ainda não está muito clara. Para Flusser, a invenção e o desenvolvimento os aparelhos se deu para emancipar o homem da sua necessidade do trabalho. Contudo, “certos homens se apoderam dos aparelhos desviando a intenção de seus inventores em seu próprio proveito. Atualmente os aparelhos obedecem a decisões de seus proprietários e alienam a sociedade”(FLUSSER,

Vilém, *A filosofia da caixa preta*, p.68). De acordo com o filósofo, esta alienação já ocorre de forma evidente em nossa sociedade. Porém, para ele, este não seria o grande problema a ser discutido se pensarmos em um futuro próximo. Sendo as intenções referidas acima como humanas, estas poderiam, portanto, ser também explicadas humanamente. Dessa forma, a crítica maior não se daria nesse sentido, mas sim no da automaticidade dos aparelhos, ou melhor, no processo de exclusão das intenções humanas do código-fonte dos programas. Nesse contexto, os aparelhos passariam a agir de forma autônoma sobre a programação do aparelho subsequente. Sendo o homem também um aparelho, estaríamos então entrando em uma discussão sobre a nossa própria liberdade.

Vivemos em uma época na qual a legitimação do que tem ou não valor passa muitas vezes por processos enevoados de relações mercadológicas, onde as regras não são fixas e as relações de poder e interesse obscuras. Nos dias de hoje todo mundo pode ser um produtor/emissor de imagens. Das redes sociais na internet à roupa escolhida para um passeio, a preciosidade romântica da imagem foi suprimida pelo excesso de informação e a liberdade de meios midiáticos nos coloca diante de um turbilhão de figuras muitas vezes fúteis mas funcionais, que povoam nosso imaginário e vão criando novos arquétipos. Neste cenário, o universo imagético ao qual somos expostos todo dia assume um estranho papel para nós de reflexo alterado da realidade, e tais alterações são concebidas segundo os interesses dos controladores destes circuitos, como um espelho da realidade que possui vida própria.

Assim, na nossa sociedade a imagem passa a ser utilizada como recurso para nos transportar para outras realidades, as virtuais. E estas, por sua vez, são criadas e selecionadas a partir dos interesses dos emissores. Dessa forma, em vez das imagens servirem como instrumento para guiar o homem pelo mundo, motivo pela qual foram inventadas, passam a ser elas mesmas a fonte da experiência da realidade. Tal inversão no vetor de significação da imagem caracteriza tanto o mundo pós-industrial quanto a “sociedade informática” que emerge, contribuindo consideravelmente para o processo de dispersão social.



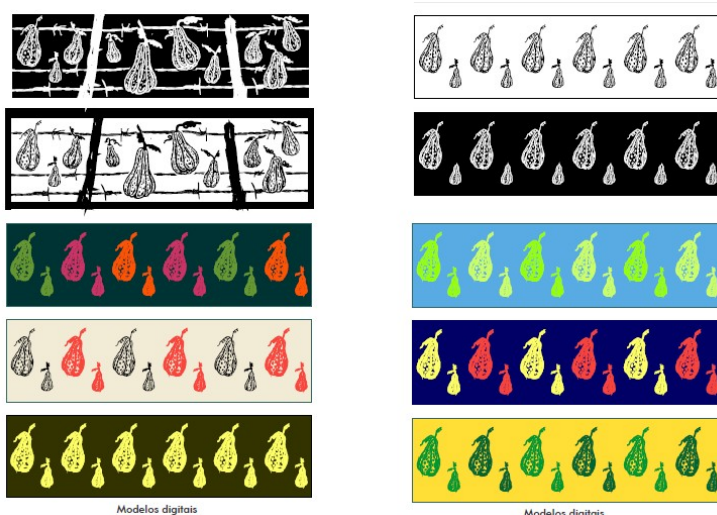
14. Os meios de convencimento: A exploração do corpo da mulher como objeto do voyeurismo masculino é uma tática de comunicação frequentemente adotada pela publicidade. O poder de influência da imagem se dá pela estruturação de seus elementos simbólicos e estéticos. Para Flusser, é assim que a imagem programa o homem.

Diante deste panorama, Vilém Flusser, propõe que, se mantidos os níveis atuais de alienação proporcionada por esta sociedade e pela automacidade dos aparelhos, inevitavelmente em um futuro próximo – para não falar presente -, passaríamos a viver em uma sociedade guiada pelo totalitarismo dos aparelhos e centralmente programada por eles. Uma sociedade robotizada e alheia ao próprio homem. Onde todos seriam apenas funcionários e não programadores.

Como solução para esta visão apocalíptica digna de um filme de Ridley Scott, o filósofo Flusser aponta que a mudança deve prevalecer no modo com o qual o homem lida com os aparelhos. Através da formação de uma consciência programadora, seríamos capazes de alterar os códigos dos programas de forma que os aparelhos passariam a funcionar novamente segundo a nossa vontade, e não o contrário. Para isso, devemos parar de concebê-los como organizações das quais somos funcionários. O posicionamento necessário deve ser o de ir contra o programa, e para conhecê-lo e alterá-lo devemos realizar o processo de experimentação sobre as suas funcionalidades como ferramenta para a nossa libertação. Nesse sentido, a solução poderia estar na liberdade da pesquisa experimental. Esta, ao mesmo tempo que explicitaria o

funcionamento do programa, transcenderia as suas funções e alteraria sua meta-programação. O uso do aparelho se transformaria em uma brincadeira empírica. Em outros termos, ao o experimentarmos, transformaríamos de volta o aparelho em nosso brinquedo, e, usando da criatividade, o utilizaríamos de acordo com os nossos próprios interesses.

Mantendo em nossas mentes essa ideia do brincar, concluo então esta seção com a ideia de que a busca experimental de exploração dos recursos da linguagem visual, a qual me dediquei ao longo da minha formação, se mostra justificada perante todas essas conceituações sobre aparelho, programação e liberdade. Desse modo, eu poderia resumir esse processo como a busca de uma consciência programadora dos aparelhos relativos à imagem.



15. A série de trabalhos intitulada *Pop Rural: plantando chuchu na era da reprodutibilidade técnica* foi concebida na intenção de reproduzir a representação simbólica da figura do chuchu utilizando o máximo de técnicas e meios possíveis – dentre estes o desenho, a pintura, a xilogravura, a serigrafia, as artes digitais e até uma publicação na revista semestral *Nuvem* – no intuito de explorar as possibilidades de programação destes aparelhos. Ao intercambiar o chuchu por vários dispositivos diferentes coloquei em prática a experimentação despretensiosa como ferramenta para a construção de uma liberdade criativa. 2011



16. A escultura como agregador social: Montagem da obra *Beija-flor / Século XXI*: A escultura, vista pelo mundo pós-industrial, figura como resquício histórico de um tipo de arte arcaica. Talvez seja justamente essa falta de lugar que a coloca como uma forma potencial de se livrar das imposições da cultura. Ao contrário da 'sociedade informática' que afasta os indivíduos levando cada um para sua realidade particular através das suas imagens sintéticas, a escultura, materializada como objeto físico, teria o poder de reunir as pessoas ao seu redor para promover a sua apreciação. Realizaria, dessa forma, a aproximação do homem com o seu próximo. Além disso, pode se dizer que a presença da materialidade e da tridimensionalidade como seus elementos constituintes contribuiria para reaproximar o espectador e o mundo, desservindo assim à alienação proporcionada pelo fascínio virtual das imagens ilusórias e espetaculares. 2010

Conclusão: Do visível ao imaginário

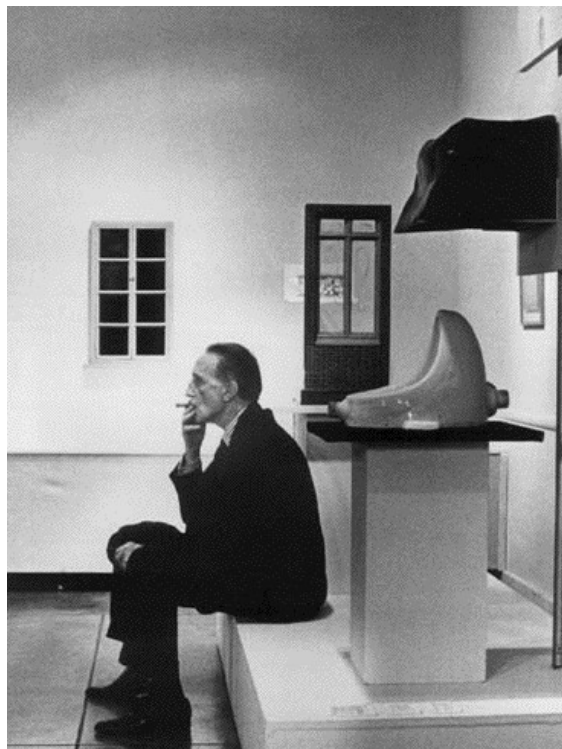
Neste trabalho foi pouco discutida a questão do estatuto da arte. O que é a obra de arte? Existem várias características de um objeto que podem associá-lo à esse universo, como, por exemplo, a sua inventividade, originalidade ou expressividade. Aqui, partiremos do princípio de que a seleção e a definição destes valores partem principalmente dos aparelhos culturais e, portanto, não devem ser colocado como um estatuto fixo. Nesse sentido, os valores sobre a arte flutuariam ao longo das épocas dependendo dos conceitos definidos pela sociedade. Nas palavras do professor da UNICAMP Jorge Coli:

“Dessa forma, na nossa relação com a arte nada é espontâneo. Quando julgamos um objeto artístico dizendo 'gosto' ou 'não gosto', mesmo que acreditemos manifestar uma opinião 'livre', estamos na realidade sendo determinados por todos os instrumentos que possuímos para manter relações com a cultura que nos rodeia. 'Gostar' ou 'não gostar' não significa possuir uma 'sensibilidade inata' ou ser capaz de uma 'fruição espontânea' – significa uma reação do complexo de elementos culturais que estão dentro de nós diante do complexo cultural que está fora de nós, isto é, a obra de arte.”
(COLI, Jorge, *O que é arte*, p.117).

Ficaremos aqui então com a formulação de que o estatuto da arte poderia ser visto como o conjunto de regras e valores estabelecidos pelos aparelhos culturais que determinariam a relação entre o espectador e a obra, legitimando, através da crítica e da censura, o que seria ou não arte. Neste caso, um dos sinônimos que poderíamos adotar para aparelho poderia ser o termo instituição, e daí teríamos o processo de *institucionalização da arte*. O papel das vanguardas artísticas sempre foi justamente o de lutar contra estas forças institucionais da cultura.

Segundo Aumont, a partir do momento que a obra é legitimada como artística ela ganha uma 'aura' que a tiraria do lugar de objeto comum. Seria como se ganhasse um prestígio particular mais ou menos sobrenatural que a consagrasse. Muito usado no séculos passados, este status 'aurático' continua sendo um recurso valioso e frequentemente utilizado pelas instituições para promoverem seus acervos, mesmo em casos em que a própria obra tenha sido concebida para negar a aura. A arte em geral só tem sentido se estivermos preparados para aceitar o valor 'aurático' do objeto artístico.

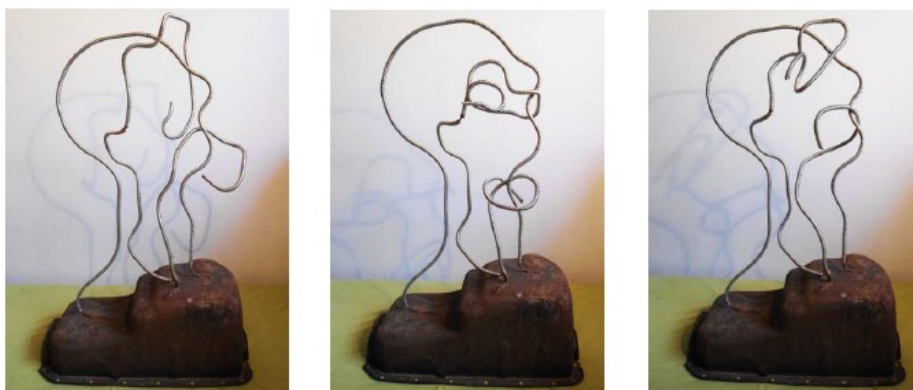
Além de contribuir para o distanciamento entre a obra e o espectador, essa noção também passa a promover a alienação na medida em que impossibilita o diálogo no momento da apreciação e também na medida em que bloqueia o entendimento das estruturas por trás dos processos de produção de arte. Muitas vezes o artista tende também a mistificar o próprio processo, inventando a aura para poder figurar como um prodígio, um gênio.



17. O questionamento do papel da aura artística
no objeto de arte: Marcel Duchamp e o seu urinol.

Diante deste cenário, ser capaz de desmistificar os meios de produção da imagem e desvelar sua aura em prol de um diálogo mais livre e sincero sobre a arte, o homem e o mundo – atitude engajada -, se mostram, para mim, desafios muito mais interessantes para o produtor de imagens do que os processos de autopromoção relacionados ao universo da arte institucionalizada – atitude irônica. É importante revelar e discutir os aparelhos. Persistir na busca de uma cultura democrática através da desmitificação da imagem. Devemos dessacralizar os objeto artísticos em prol de uma

'alfabetização' visual que se contraponha ao domínio do aparelho cultural alienante. Para Flusser, essa seria a única a forma possível de uma sociedade composta de programadores, na qual as imagens deixariam de ser imperativas para se tornarem dialógicas.



18. *Cabeça metamórfica*: permite a intervenção do espectador sobre a obra e vislumbra a possibilidade de uma escultura dialógica. 2010

Assim o produtor, para ter sucesso nos desafios engajados, deve, através da brincadeira e experimentação, subverter e sabotar o aparelho. E para isto seria necessária uma preparação. Seria preciso se preparar tanto no sentido de armazenar experiências e informações que promoveriam a emancipação da consciência imagética, quanto no de se adaptar e resistir às imposições dos aparelhos dominadores. O primeiro tipo de preparação teria a ver com o repertório conquistado através da experimentação e o segundo poderia ser visto no sentido de uma autoprogramação que fosse contra o programa utilizado pelos aparelhos - cultural, político ou econômico – na tentativa de nos impor seus valores. Portanto, seria preciso se programar para não sermos dominados. Teríamos que nos tornar os nossos próprios críticos, preparados e programados conscientemente para experienciarmos as nossas relações com o mundo de acordo com os nossos próprios valores.

No intuito de já ir concluindo esta monografia, proponho então a inserção de uma última referência bibliográfica: a do filósofo alemão Friedrich Nietzsche. Em seu livro “Ecce Homo – Como alguém se torna o que é?”, ao fazer um balanço da sua obra publicada, o pensador propõe a ideia de que, para que a nossa relação com o mundo

aconteça como se deve, para que sejamos efetivamente donos do nosso nariz, é preciso desenvolver um amor de si, um cuidado com o próprio corpo e com a própria história.

Para Nietzsche, analisar as condições deste lugar significaria entender o conceito do cultivo da arte do estilo, no qual todas as condições internas e externas interfeririam em todas e quaisquer atividades desenvolvidas por uma pessoa, passando desde a alimentação até as companhias ao longo da vida. Dessa forma, poderíamos unir as abordagens de Flusser e Nietzsche no sentido de que, pensar em questões como a alimentação, o clima e o lugar também seria essencial para a preparação contra o totalitarismo dos aparelhos.

Considerando as liberdades próprias da contemporaneidade e também a ausência de condições preestabelecidas de atuação, resta aos programadores programados – os artistas – inventarem também o seu próprio lugar no mundo. Desta forma só teríamos como pensar no processo de produção de arte se o considerarmos inseparável do processo de construção do artista. Pois o tipo de lugar de criador escolhido é o que ditará as regras da criação. O processo de preparação da terra é necessário para que a colheita seja farta, todavia, demanda trabalho árduo e paciência. Da mesma forma se dá a construção do lugar da liberdade criadora, mesmo que muitas vezes esse processo caminhe por desvios e vias secundárias. Nas palavras de Nietzsche:

“Desse ponto de vista possuem sentido e valor próprios até os desacertos da vida, os momentâneos desvios e vias secundárias, os adiamentos, as “modéstias”, a seriedade desperdiçada em tarefas que ficam além d’a tarefa. (...) É preciso manter toda a superfície da consciência – consciência é superfície – limpa de qualquer dos grandes imperativos. Cautela inclusive com toda palavra grande, com toda grande atitude! Representam o perigo de que o instinto “se entenda” cedo demais. - Entretanto segue crescendo na profundidade a “idéia” organizadora, a destinada a dominar – ela começa a dar ordens, lentamente conduz de volta dos desvios e vias secundárias, prepara qualidades e capacidades isoladas que um dia se mostrarão indispensáveis ao todo – Constrói uma após outra as faculdades auxiliares, antes de revelar algo sobre a tarefa dominante, sobre “fim”, “meta”, ”sentido”.”(NIETZSCHE, Friedrich, p.48)

Assim, devido ao caráter biográfico do processo, chegamos a um ponto, talvez, onde possamos diferenciar a produção artística das outras áreas. Temos aqui, uma certa noção de verdade, um tipo de sinceridade no processo de produção que legitima a

imagem produzida assim como a própria existência do criador, o produto final faz parte de um processo maior de pesquisa, de autoconhecimento e de preparação para o porvir.

Aproveitando da citação acima, concluo então este trabalho. Eu poderia descrevê-lo como uma tentativa de analisar os caminhos percorridos e as opções conceituais escolhidas por mim ao longo do curso para o entendimento do processo de construção do meu lugar como produtor de arte. Este lugar, por sua vez, seria um permanente estado de pesquisa, que percorreria e estaria ligada aos aspectos gerais da minha vida como um todo – habitação, alimentação, diversão, trabalho, etc. Nesse âmbito, tentei nesta monografia, justamente conceituar o conjunto de condições necessárias para a realização dessa brincadeira experimental em busca da liberdade programadora que foi a minha produção. Para o porvir, pretendo continuar a exploração dessas ideias e seguir prosseguindo pelos caminhos que vão do visível ao imaginário, das razões poéticas às reflexões estéticas, da imagem para o texto, da arte para a vida e vice-versa.

Referências Bibliográficas

1. ARNHEIN, Rudolf. *Film als Kunst* (1932), reed. Frankfurt a. M., Fischer Taschenbücher, 1979
2. AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993
3. COLI, Jorge. *O que é arte*. São Paulo: Brasiliense, 2000. 6ª reimpr. Da 15ª ed. De 1995.
4. FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*; [tradução do autor].- Rio de Janeiro : Relume Dumará, 2002
5. FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*; São Paulo: Annablume, 2008.
6. GOMBRICH, Ernst H. *L'art et l'illusion* (1959), trad. fr., Gallimard, 1971
7. NIETZSCHE, Friedrich W.. *Ecce Homo: como alguém de torna o que é*; tradução, notas e posfácio Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1995
8. VILLEFANE, Justo –*Introducción a la Teoría da la Imagem*, Madrid, Piramide, 1988

Referências Eletrônicas

1. Artigo: 'Diferença entre dados e informação', Website: GigaConteúdo. Publicado em 07-12-2011.
<http://www.gigaconteudo.com/diferenca-entre-dados-e-informacao>
2. Artigo: 'Medindo a atenção pelo movimento ocular'. Website: Novo Milênio. Publicado em 02-12-1997
<http://www.novomilenio.inf.br/ano97/9712afu1.htm>
3. Imagem: *Composition VIII*. KANDINSKY, Wassily. 1923; Oil on canvas, 140 x 201 cm (55 1/8 x 79 1/8 in); Solomon R. Guggenheim Museum, New York. Website:
<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/>
4. Imagem: *Marcel Duchamp at the fountain*. Fonte da fotografia desconhecida. Website:
<http://aleart.wordpress.com/2010/09/26/questao-teorica-2-recacionada-a-marcel-duchamp-e-o-conceito-ready-made/>
5. Wikipedia. Termo: Codificação. Modificado em 19-11-2012.
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Codifica%C3%A7%C3%A3o>
6. Wikipedia. Termo: Cultura. Modificado em 22-01-2013.
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura>
7. Portfolio Online: <http://www.reciclarte.tk/>