



Linhas de Fuga no Processo Artístico com a Tecnologia Digital * (Digital Technology and Art Crossings Generating Fugue Lines on Creation Processes)

Eny Maria Moraes Schuch **

Margarete Axt ***

Liane Margarida Rockenbach Tarouco ****

Resumo: Este trabalho enfoca os agenciamentos desencadeados em sala de aula pela promoção da heterogeneidade de modos de ação, produção e referências no *plano de composição*, de acordo com a filosofia de Gilles Deleuze. A interface de encontro dos processos artísticos com a utilização da tecnologia digital, dos alunos da graduação, partiu sempre da *hibridação* dos processos de criação e fruição em pequenos grupos. A cartografia, como metodologia, serviu de lente de aproximação e de afastamento dos acontecimentos vividos em sala de aula, permitindo-nos acompanhar as derivas dos agenciamentos que se esboçavam, dobravam e redobravam nas hibridações dos processos artísticos com a tecnologia digital, desvelando *linhas de fuga* no contínuo redemoinho que envolve a criação.

Palavras-Chave: processo artístico, hibridação, linhas de fuga, tecnologia digital

Abstract: This paper emphasizes arrangements arousing in undergraduate sculpture classes due to heterogeneous ways of acting, of producing art crossed by theoretical references proper to the plan of composing, as proposed by Gilles Deleuze's philosophy. The meeting interface among digital technology and art in compositions by undergraduate art students has always made its way through creation and fruition interbreeding processes stirred up in small student groups. Cartography as an implicated research methodology has favoured at the same time both bringing near and holding at distance the eventful school experiments, in class sessions. This has turned possible to follow work in progress, the way things happen in the continuous emerging arrangements, the most important propriety of which is to always determine new artistically process crosses, susceptible to generating fugue or flight lines typical to art creation.

Key-words: artistical processes, interbreeding, fugue or flight lines, digital technology.

* Artigo elaborado a partir da tese de doutorado *A Hibridação com a Tecnologia Digital Gerando Linhas de Fuga*, apresentada ao Programa de Pós-Graduação Informática na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

** Artista Plástica, doutora em Informática na Educação (PGIE/UFRGS), professora e pesquisadora do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes/ UFRGS, eschuch@ufrgs.br.

*** Professora, doutora em Linguística Aplicada (área de concentração: Aquisição de Linguagem), professora e pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Educação e no Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação/ UFRGS e coordenadora do Laboratório em Linguagem Interação e Cognição, maaxt@ufrgs.br

**** Professora, doutora em Engenharia Elétrica (USP), professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação e da Faculdade de Educação/ UFRGS, liane@penta.ufrgs.br

1. Universos Híbridos

Nossa época é de pluralização, aceleração, fragmentação, *hibridação*. Hibridação, neste estudo que tem por foco a arte, é considerado o *processo de formação de corpos* a partir de elementos de natureza diversa, tanto formal quanto abstrata e/ou técnica – entendendo-se por *corpo* todo o objeto, ser, ou acontecimento que motive a ação/produção da linguagem como um duplo (DELEUZE, 1996). O duplo implica a interrelação do ver e do falar – na qual cada um se torna o duplo do outro, sem contudo abarcar plenamente a referência inicial. Nesta implicação mútua “*a vista induz a fala, assim como a fala conduz a vista*” (Deleuze, 1996, p. 17). A linguagem é como um grande simulacro que engloba os outros duplos. A coalescência do ver com o falar produz realidades revelando novos corpos híbridos.

A hibridação não se resume à heterogeneidade dos corpos no plano de composição da arte (o convívio de diferentes). Ela é fundamentalmente o universo de condições para a criação de *multiplicidades*, formado pelas *diferenças* que engendram outras diferenças, justamente por criarem juntas a condição de *estar entre*. Um entre que pode ser atualizado pelas multiplicidades, *no plural*, porque embora o corpo híbrido constituído seja uma multiplicidade, não podemos considerá-lo como a única atualização possível do processo de hibridação em curso, mas apenas uma entre tantas possibilidades viáveis.

A multiplicidade tem condições de existência no processo de hibridação de diferentes corpos nos agenciamentos em fluxo – formando um novo corpo no espaço intersticial das diferenças, um *acontecimento* a ser significado, no nosso caso: uma obra de arte.

Há como que uma opacidade, um sentimento de deslocamento, um *blur* que *insiste e persiste* nas produções artísticas que faz toda a *diferença* para a geração do processo de hibridação que acreditamos que seja o *entre dois* para a formação da multiplicidade que força o recomeço de novos agenciamentos, que provoca o pensar.

Esta opacidade pode ser vista como a especificidade da arte, na qual as imagens implicam sem explicar, falam sem dizer; já que a linguagem na arte é um duplo que coexiste com a imagem no processo de hibridação da processo artístico com a produção teórica.

2. Arte e Tecnologia Digital: produção de hibridações

Em face da própria estrutura interdisciplinar, o processo de hibridação impõe uma visão não linear que favorece diferentes enfoques da realidade, abrindo um campo propício para a criação, para a geração de *linhas de fuga* – entendidas como o pensamento que não se fecha sobre o reconhecimento de situações e saberes, mas, pelo contrário, questiona os modelos e se propõe a novos encontros nas relações em que foi produzido.

Tanto as linhas de fuga quanto as dualidades classificatórias compõem os fluxos de relações (agenciamentos) que tomam novos rumos dependendo da recombinação dos dados da realidade. É exatamente sobre os conhecimentos dados que se criam discordâncias (linhas de fuga) que exercem a tensão de ruptura nas relações que se processam (DELEUZE & GUATTARI, 1995).

A arte como processo híbrido de um sistema complexo de interações – onde contracenam o artista (com seus desejos e desapegos, seus preconceitos e conceitos intencionalmente trabalhados, sua lógica de construção, o conhecimento que possui a respeito da sua área de atuação, etc), os materiais e as técnicas utilizados na feitura da obra, o ambiente cultural em que a produção artística está inserida, as condições sócio-culturais, políticas e históricas da sociedade em questão – abre espaços aos universos específicos de congenialidade entre os *fruidores* e os autores das obras (ARGAN, 1992; GOMBRICH, 1986 e 1993; PAREYSON, 1993).

Entende-se por fruidor todo o espectador que entra em contato com um trabalho artístico e reage às sugestões e/ou provocações desse trabalho a partir das suas próprias vivências e saberes, visando um entendimento desse trabalho em congruência com a realidade. Cristina Freire, estudando a arte conceitual traz um belo exemplo da condição de fruição: “A obra *Conceitual quebra expectativas arraigadas e cria, muitas vezes, um desconforto intelectual ou em alguns casos até mesmo físico para o espectador. Frequentemente, a participação* (do espectador, n.a.) *a que nos referimos é a atividade resultante desse incômodo*” (1999, p. 29).

Se pensarmos sobre a maneira como, em função de que, e o motivo pelo qual utilizamos o conhecimento de que dispomos, veremos que estas ações conduzem as práticas privadas, locais e globais de apropriação e de produção tecnológica; perceberemos a necessidade da ampla disponibilização de toda tecnologia disponível (LOVINK, 1998), a fim de que a grande frequência e diversidade de usuários levante questões sobre as implicações decorrentes de suas opções, em contraposição a uma lógica pré-estabelecida de forma aleatória ou determinada. Com este ponto de vista acreditamos que a arte tem uma participação significativa na geração de questões para o aumento da interação entre as diversas áreas que incrementam a tecnologia digital, em especial a telemática que permite a comunicação de pessoas com acesso a dados de diferentes fontes em tempo real ou assíncrono, e atua diretamente nas noções de espaço e tempo que estão em foco nos nossos dias, seja na esfera sócio-política, econômica, psicológica, artística, etc.

Deleuze e Guattari propõem que o pensamento está circunscrito a três grandes fluxos de operacionalização – poderíamos dizer três grandes formas de pensar – para enfrentar o caos que nos desestabiliza: *a filosofia, a ciência e a arte*. Estas são as formas de pensar com as quais reinventamos a condição humana. Ou seja, em qualquer uma destas grandes áreas lutamos contra as desarticulações do caos, embora o inimigo já tenha passado a ser a opinião comum “*que pretendia nos proteger do próprio caos*” (1997, p. 261).

Pesquisadores das diferentes áreas lutam contra a padronização das opiniões que dificulta o contato com a realidade. Assim, nos planos da filosofia, da arte e da ciência são recriados, respectivamente o *conceito, a sensação e a função*. O plano de imanência da filosofia alicerça a criação de conceitos – objetos mentalmente determináveis – que dão conta do acontecimento no qual estão direta ou indiretamente envolvidos; enquanto que o plano de coordenação da ciência se envolve com a criação de funções que expliquem a realidade-problema vivida, tanto propondo limites à velocidade infinita dos fatos e

estabelecendo um plano de referência para ação, quanto selecionando e coordenando variáveis independentes.

A arte não é o universo das formas, mas das sensações que ela “faz entrar nas palavras, nas cores, nos sons ou nas pedras. A arte não tem opinião” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p. 228), ela provoca novas opiniões ao abrir uma fissura no senso comum – no que nos constrange ao mesmo – ao nos apresentar sensações que geram linhas de fuga, provocando processos de desterritorialização.

Ela compõe sensações com diferentes intensidades ao trabalhar os limites das opiniões e citações circunscritos a uma realidade, provocando-nos a fazer parte, transformar a própria obra.

Arte é fluxo. Fluxo que se imbrica com outros fluxos coletivos transformando as diversas intensidades dos agenciamentos num contínuo devir de inquietação e aceitação da diferença.

Deleuze, em *Repetição e Diferença*, revisita a imagem *ortodoxa* do pensamento – também dita *dogmática* ou *moral* – que no transcorrer da história tem nos acompanhado. Ele nos mostra que *pensar*, no senso comum, está relacionado com a representação, com a reconhecimento de situações e saberes, deixando à parte toda a possibilidade de invenção, de recriação do que possa ser viver, conviver com o inesperado, com o que não pode ser classificado de imediato (1988). Ele afirma que a reconhecimento ainda é o “*modelo que reina e que orienta a análise filosófica do que significa pensar*” (DELEUZE, 1988, p. 223).

Deleuze expressa a radicalidade do seu pensamento com a questão:

Que é um pensamento que não faz mal a ninguém, nem àquele que pensa, nem aos outros? (DELEUZE, 1988, p.225)

Com esta interrogação, somos defrontados com a visão de Nietzsche sobre os valores, na qual ele trata da criação de valores novos em relação à reconhecimento dos valores já estabelecidos. O que caracteriza um *valor novo* é a sua capacidade de provocar no pensamento forças que não se contentam com a reconhecimento, que não naturalizam o pensamento como algo que sempre existiu e que ocorre sem conflito.

O pensamento necessita ser estrangido e forçado a ultrapassar o apaziguamento do senso comum por novos valores, que assim permanecerão *novos*, independentemente da passagem do tempo, pois a sua condição de novo está centrada no questionamento e não nas condições circunstanciais do existir. Valores estabelecidos já se formam determinados à manutenção da reconhecimento, circunscritos ao bom senso.

O campo que a arte contemporânea com seus entrecruzamentos e contradições parciais – e, às vezes, até limítrofes – oferece à dúvida, à incerteza e à irresolução favorece a aproximação com a telemática, já que a tecnologia digital também possibilita explorações espaço-temporais artísticas em que o inesperado, e até mesmo o inusitado, configuram a plasticidade da obra que sempre poderá ser retomada configurando novas virtualidades.

As relações que o artista desenvolve com as tecnologias ao seu dispor partem das expressões da ideologia circulante na sociedade em que ele próprio se descobre participando/interferindo, mas ao apresentar/propor aos fruidores de suas obras envolvimentos teóricos e considerações de valores ético-existenciais e

circunstanciais que revelam a tecnologia em causa, o artista está forjando um rompimento com o senso-comum.

A sociedade vista como um grande agenciamento é um processo de cruzamento de diferenças, onde a hibridação cria multiplicidades que ultrapassam os limites do conhecido. Este é um fluxo na direção conhecido-desconhecido, não em direção ao melhor, ao mais elaborado, ao mais adequado, *mas ao novo* como forma de pensamento, o que não significa a coisa inédita, mas a postura curiosa e flexível frente às situações a serem vividas.

3. Cartografia: um corpo-linguagem

A cartografia é uma estratégia rizomática de produção do conhecimento, em que a conexão da heterogeneidade dos aspectos observados busca levantar a multiplicidade do corpo/questão focado a fim de capturar as linhas de fuga nas relações, e, também, gerar linhas de fuga na produção de sentido dos enunciados.

Cartografar é um agenciamento sobre agenciamentos que já ocorreram. É olhar para trás com o corpo deserto de representações, deserto de modos de fazer, mas com uma premissa: buscar multiplicidades, quebrar dualidades, enfim, propor-se ao devir.

Deleuze e Guattari (1995) afirmam que não devemos perguntar qual é o sentido das coisas, mas com o que elas funcionam, com o que elas estão em conexão. Isto porque os corpos resultam de agenciamentos que estão em conexão com outros agenciamentos, e interessa saber quais as relações que permitem que as intensidades destes corpos se manifestem e se transformem numa multiplicidade, desterritorializando a homogeneidade com linhas de fuga que modificam a natureza dos corpos, criam novos corpos que se conectam a outros tantos.

A hibridação dos processos criativos de uma disciplina da ênfase de Escultura da graduação em Artes Plásticas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, foi o ponto de partida para a investida sobre a questão: *a hibridação dos processos criativos com a tecnologia digital pode constituir linhas de fuga nos próprios processos criativos?*

4. Linhas de Fuga: criação em curso

Hibridar foi a questão em sala de aula. Hibridar os modos de ver, de fazer, de refazer, de pensar outras virtualidades das situações conhecidas, estáveis, padrões. Criar *funções* que implicassem as pessoas, do tipo “*x explica y assinado z*” (DELEUZE & PARNET, 1998, p.27), ou seja, o pensamento é proposto como um processo coletivo de produção onde as concepções de muitos se interconectam. Hibridamos construtos, idéias e técnicas numa prática que pudesse flagrar a hibridação como promotora de linhas de fuga nos agenciamentos do grande grupo. Apresentamos aqui, apenas, um recorte dos dados coletados e analisados das atividades em sala de aula: as turmas do primeiro e segundo semestres de 1999.

Os trabalhos em grupos em sala de aula nos auxiliaram a visualizar e interagir com o processo de hibridação, à medida que nos momentos de discussão com a turma os agenciamentos desencadeados pela heterogeneidade de enfoques,

idéias e soluções plásticas durante os processos de criação, produção e de fruição ficavam mais explícitos através das verbalizações dos alunos, situações em que pudemos flagrar tais hibridações. Nosso interesse esteve direcionado tanto para o *plano de composição* quanto para o *plano teórico* (considerados, respectivamente, como os processos de criação, produção e fruição dos trabalhos de sala, e os conhecimentos teóricos, filosóficos e científicos, envolvidos na utilização da linguagem como duplo do corpo visível/trabalho dos alunos).

O desenvolvimento das atividades, nos grupos e entre os grupos nos debates gerais da turma sobre as atividades de aula, permitiu constatar que esta foi uma dinâmica motivadora em sala de aula, o que não implicou em consenso, pelo contrário, o dissentimento foi o potencial de ação no trabalho dos grupos (SCHUCH & AXT, 1999).

O ambiente virtual *Construções Múltiplas*ⁱ, disponível na URL <http://www.ufrgs.br/dimensao/lab3d/construcoes> (figura 01), foi aliado às atividades presenciais em grupo, com o objetivo de intensificar a reflexão sobre a relação da arte com a telemática por parte dos alunos (SCHUCH, AXT & TAROUCO, 1999; SCHUCH, TAROUCO & AXT, 1999).



figura 01
Página de abertura do ambiente
Construções Múltiplas.

Este ambiente foi concebido de forma a permitir que os usuários trocassem informações textuais e gráficas para a execução das propostas previamente organizadas, respeitando o ritmo de trabalho de cada usuário. O acesso ao ambiente como atividade de aula sempre foi realizado a partir do laboratório, visto que na época nem todos os alunos tinham computador e/ou conexão com a Internet em suas casas. Todas as produções de aula ficavam disponíveis na *World Wide Web* (WWW). O programa usado para os trabalhos gráficos em duas dimensões no ambiente *Construções Múltiplas* foi o Paint Shop Pro 5.0 nos dois semestres de 1999, encontrado na URL <http://www.jasc.com>.

Construções Múltiplas está estruturado em três grandes blocos que se remetem uns aos outros: *Atividades*, *Painel* e *Galeria*.

No primeiro bloco, *Atividades*, estão disponibilizadas as tarefas elaboradas para o desenvolvimento de relações teóricas com e sobre as atividades práticas de sala de aula. O *Painel* é o local reservado para as discussões, pesquisas realizadas na WWW e questionamentos dos alunos a respeito dos trabalhos com os temas previamente elaborados no ambiente, enquanto que a *Galeria*, como o próprio diz, é o espaço reservado para os trabalhos gráficos produzidos pelos alunos.

Nestas três categorias, seis temas estão preparados para o desenvolvimento dos trabalhos a partir do bloco *Atividades* com a proposição dos temas: A

Telemática e a Arte, Moderno X Pós-Moderno, Exposições Artísticas, Real X Virtual, Imagens da História, e Instalação/ Intervenção.

Na turma do primeiro semestre de 1999 o ambiente foi apenas testado, enquanto que na turma do segundo semestre a criação com a tecnologia digital, com o auxílio do programa gráfico utilizado, evoluiu para trabalhos plásticos colaborativos, nos quais algumas etapas intermediárias do processo criativo foram arquivadas e disponibilizadas no ambiente *Construções Múltiplas*.

Vide: <http://www.ufrgs.br/dimensaon/lab3d/construcoes/galeria2.htm>.

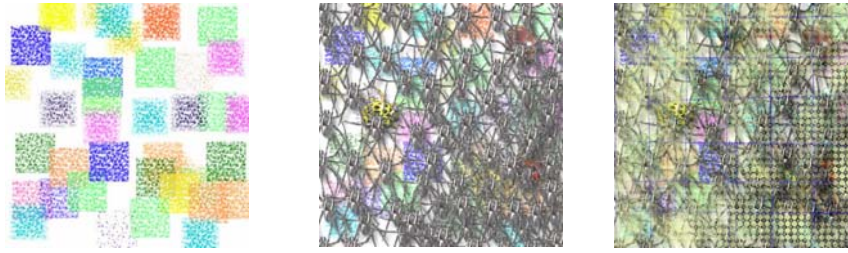
Tais experiências foram abrindo alternativas (gerando linhas de fuga) na produção e reflexão do processo criativo dos alunos com a tecnologia digital, reflexão esta que retornava sobre a própria prática e ampliava a maneira de utilizar a tecnologia, como podemos constatar no comentário de uma das alunas enviado para a lista de discussão, e disponibilizado para a turma no Painel – em função do seu acesso aos registros intermediários dos trabalhos de seus colegas. Vide: <http://www.ufrgs.br/dimensaon/lab3d/construcoes/painel2.htm> para ter acesso ao comentário na sua íntegra.

A possibilidade de participar do processo de trabalho foi o que me deteve [...] O processo do artista quase nunca é conquistado. A obra, mesmo que "aberta" já chega acabada ou proposta. A sobreposição de imagens e a decomposição das mesmas forma um jogo, ainda que pequeno, observador/obra/processo. (Denise Carazza, 1999/2)

Com esta observação a aluna revela a sua surpresa diante da viabilidade de entrar em contato com etapas do processo produtivo dos seus colegas, dados que ficam apenas sugeridos na apresentação final do trabalho nos processos com as tecnologias tradicionais de produção artística. A possibilidade de retomada de qualquer momento anterior do trabalho que tenha sido arquivado digitalmente durante o processo criativo permite aos alunos perceberem que o próprio processo produtivo pode ser rizomático e infinitamente desdobrado, quando se trabalha com a tecnologia digital. A hibridação dos processos criativos (*plano de composição*) com suas respectivas ponderações conceituais (*plano teórico*) criam *linhas de fuga* na relação (ainda tênue e recém iniciada) destes alunos com a tecnologia digital, visto que as antigas referências – do tipo obra única, obra acabada, processo de produção linear, neste nível de exploração dos alunos – “*exigem a reformulação de conceitos estéticos*” (MACHADO, 1993, p.24).

Os exercícios realizados logo a seguir a estas considerações mostram a hibridação dos planos *teórico* e de *composição* na produção de sala de aula desta aluna, em que seus próprios referenciais teóricos, os posicionamentos dos colegas nas discussões da turma em grande grupo, os trabalhos destes colegas e seus próprios trabalhos se hibridizam abrindo novos caminhos para a pesquisa individual.

Veja as figuras 02, 03 e 04.



Figuras 02, 03 e 04 : Desdobramento de uma fase de exploração com o programa gráfico utilizado, no qual diferentes alternativas foram testadas no processo de criação.

Este foi um exemplo destacado entre outros com desdobramentos semelhantes na turma, no qual pudemos ver com a seqüência de figuras anteriores (figuras 02, 03 e 04) que a tarefa de arquivamento de etapas intermediárias no processo de criação passou a ser um recurso *natural* no desenvolvimento das etapas de trabalho, caracterizando o envolvimento dos alunos com o trabalho *in progress* que a tecnologia propicia.

Os trabalhos finais em espaço físico foram realizados no corredor de acesso às salas de aula de escultura, sendo que além da preservação das características de exposição dos trabalhos por uma semana foi solicitado que a utilização deste espaço não poderia inviabilizar a função de passagem do corredor, ou seja, deveriam permitir que o trânsito para a sala dos funcionários e para a entrada de fundos do auditório, bem como para os próprios *ateliers* de escultura, ocorresse. Estes trabalhos manifestaram diferentes tendências quanto ao estilo e temas, mas a implicação ativa do fruidor foi intencionalmente requerida por todos os grupos, sem a qual as propostas não se completariam, não se dariam a ver em sua amplitude. Confira as URL:

<http://www.ufrgs.br/dimensaon/lab3d/1999-1> ;

<http://www.ufrgs.br/dimensaon/lab3d/1999-2> .

Destacamos dois exemplos, um de cada semestre, também do ano de 1999, a título de amostragem (figuras 05, 06 e 07, 08) dos trabalhos em espaço físico e também porque acreditamos que os valores presentes nas atividades produzidas com a tecnologia digital perpassam estes exemplos, tais como a idéia de transformação, de convívio coletivo e de troca. Estas idéias estiveram presentes nos outros trabalhos também.



Figuras 05 e 06: Intervenção (sem título) e um detalhe, realizada por Simone Corrêa e Maria Patrícia. 1999/1.

Esta intervenção consistiu na cobertura completa do piso do corredor com folhas, galhos e frutos de árvores. Além da estranheza do grande acúmulo de resíduos vegetais num ambiente interno, também chamou a atenção o cheiro exalado pela matéria orgânica verde concentrada. Esta característica fez o trabalho ser percebido (inalado) para além do próprio espaço delimitado.

Ao impacto gerado pelo contraste entre o material orgânico e o concreto armado do local, outras características foram se somando ao trabalho, tanto pela ação das pessoas quanto pela simples passagem do tempo, tais como: trilhas, piso escorregadio, deterioração da matéria orgânica e acentuação do cheiro de ácido acético – presente desde o início.

A idéia de agir sobre o meio, transformá-lo, esteve presente da concepção à fruição da intervenção para o grupo proponente, ou seja, na coleta e transporte do material (limpeza de lugares abertos), na deposição do material no corredor (sensação de espaço ampliada, alteração da regularidade do piso) e na fruição (trilhas de caminhos, deterioração do material, acentuação de cheiro).

A execução do trabalho teve um enfoque ecológico por parte do grupo, que fez questão de apenas transportar o material já desfolhado depositado sobre o solo das praças, ruas e parque de onde foi coletado (proposta de limpeza) para o corredor – sem destruir os vegetais vivos – o que nem sempre refletiu o posicionamento dos fruidores, visto que o grupo provocou reações variadas entre aqueles que entraram em contato com a proposta: desde a valorização da natureza salientada pelo contraste com o ambiente, passando por associações determinadas pelo cheiro (como flores, cemitério, vida, morte, delimitação de ciclos vitais), até a negação do trabalho referendando o aspecto asséptico do concreto das cidades.

A declaração de uma das alunas deste grupo em relação aos seus sentimentos quanto ao trabalho oferecido ao público foi um aspecto *novo* até então. Ela relatou que foi gratificante se sentir na condição de não ser mais *dona* do trabalho, aceitando que o trabalho tinha um fluxo a ser desdobrado nas relações com as outras pessoas, sobre o qual ela não tinha mais ascendência determinante.

Certamente esta postura tem a ver com os referenciais de vida desta aluna e da própria natureza do material selecionado, mas esta foi a primeira vez que *explicitamente* foi assumida a posição de que os desdobramentos resultantes dos agenciamentos desencadeados no contexto social com o trabalho não pertencem ao criador, mas ao espaço de interrelações criado pela obra e seus fruidoresⁱⁱ. Esta condição foi relevante para o processo de hibridação vivido em sala de aula, na medida em que os alunos se viam exercitando os desdobramentos dos agenciamentos propostos, ou seja, a impossibilidade da certeza dos acontecimentos quando diferenças são permitidas, quando são vistas como valores a serem perseguidos.



Figuras 07 e 08: Intervenção (sem título) e detalhe, de Denise Carazza, Iolanda Vieira e Laura Lautert.1999/2.

Esta intervenção consistiu na interrupção do corredor com um espaço vivencial delimitado por barreiras feitas de tecido de caíam em dois planos verticais desencontrados por uma distância de aproximadamente 50 cm permitindo a passagem normalmente, embora de longe houvesse a impressão de que o corredor estivesse fechado. O mesmo recurso de interrupção foi realizado em dois pontos opostos deixando uma área de cerca de 4m de comprimento no corredor para a colocação de um tapete, almofadas, jornais e revistas.

A intenção de chamar a atenção para o próprio corredor foi o ponto de partida para esta intervenção. Este intento foi atingido com a sua alteração, criando um espaço dentro de outro espaço. O local de passagem se tornou local de parada. A observação de uma das colegas durante a primeira discussão sobre o trabalho ilustra um dos deslocamentos provocados pelo trabalho: *“Eu estava atrasada. O ambiente interrompeu o meu tempo.”*

Esta intervenção trabalhou a idéia de espaço e tempo concomitantemente em diversos níveis, pois fez com que as pessoas falassem do seu tempo, da possibilidade de dar-se um tempo, da reavaliação do uso dado aos espaços, da vontade de compartilhar o mesmo espaço físico ou de sentir seu isolamento, como verificamos na frase de outro colega do grupo: *“É estranho estar no local individualmente”*.

Durante a semana várias reivindicações para o local foram feitas ao grupo proponente do trabalho, tais como: telefone, frigobar, cinzeiro, ... em manifestações claras de apropriação do espaço oferecido.

Nestes dois exemplos vemos que o exercício da arte se fez, cada um a sua maneira rompeu com os hábitos do seu público, sugerindo questões a partir de um local que lhes passava despercebido quotidianamente. O banal, um corredor longo e de teto baixo, possibilitou a criação de linhas de fuga para a arte e para a vida destes alunos dispostos a buscar um novo olhar para atos repetitivos como cruzar um corredor.

5. Um Olhar, Muitos Fluxos

Fomentar a hibridação dos processos de criação e fruição nas turmas trabalhadas foi uma estratégia na tentativa de visualização daquilo em que já

acreditávamos: os corpos são híbridos, tanto físicos quanto abstratos. E esta hibridação complexifica os agenciamentos propostos no nosso universo específico, a sala de aula.

A hibridação como prática de sala de aula nos proporcionou assumir a criação de condições de aprendizagem em que os alunos puderam reinventar as relações com a tecnologia digital juntamente com a manutenção do *processo artístico*, mesmo quando a referida tecnologia estava sendo inserida no contexto de trabalho.

Neste ponto da pesquisa, acreditamos que muitos fluxos poderão atuar positivamente nos futuros agenciamentos com a telemática, tais como:

- o favorecimento das condições físicas para a exploração das relações da arte com a tecnologia digital adaptadas às necessidades do próprio cursoⁱⁱⁱ;
- produções colaborativas entre as disciplinas da área de tecnologia (laboratórios) com as demais ênfases do curso e áreas do conhecimento;
- ênfase nas disciplinas da área de tecnologia nas trocas dentro do grupo, utilizando os próprios recursos telemáticos de comunicação a distância, síncrona ou assíncrona.

Esta aproximação prática da telemática com a produção artística em sala de aula possibilitou afirmar a adequação da estratégia selecionada para a interação entre os grupos e explicitar a importância dos processos de desterritorialização provocados pelas linhas de fuga produzidas em ambientes ricos em diversidades.

A geração de linhas de fuga no processo de hibridação se mostrou um forte aliado nos agenciamentos da arte com a tecnologia digital, se considerarmos a criação/fruição dos trabalhos como acontecimentos em que os alunos se defrontam com a produção de novos sentidos para situações já sistematizadas no campo artístico.

6. Notas do texto

ⁱ Construções Múltiplas é um ambiente virtual de aprendizagem elaborado no segundo semestre de 1998 para a disciplina Laboratório de Teleducação no Curso de Doutorado Informática na Educação/PGIE-UFRGS, ministrado pela professora Liane Tarouco.

Esta situação é especial pois não foi manifestado *apenas* o conhecimento de que toda obra de arte é aberta, que pode provocar uma infinidade de sentidos para os seus fruidores, mas que o espaço de interações se estabelece de fato quando os agenciamentos são desencadeados a partir da afecção que o trabalho artístico é capaz de provocar no seu público pelas suas próprias alternativas.

ⁱⁱⁱ Os laboratórios de tecnologia digital para a área de artes visuais devem contemplar, além de *hardware* e *software* com configurações adequadas às hibridações espaço-temporais do mundo concreto com o virtual, amplo espaço físico, visto que a tecnologia digital incrementa as possibilidades de produções artísticas como intervenções, instalações, objetos, vídeo-esculturas, vídeo-performances, etc.

7. Referências bibliográficas

- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- DELEUZE, Gilles. *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Vega, 1996.
- _____. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DELEUZE, Gilles & PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é Filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997. 2ª ed.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995a. v.1
- FREIRE, Cristina. *Poéticas do Processo: arte conceitual no museu*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- GOMBRICH, E. H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1993.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e Ilusão; um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- LOVINK, Geert. **La Importância de ser un Medio: o una pequeña red en un grand mundo**. *El Paseante*, Madrid, n. 27-28, p.32-33, 1998.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1993.
- PAREYSON, Luigi. *Estética: teoria da formatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- SCHUCH, Eny M. M. e AXT, Margarete. *A Interatividade da Construção Artística*. Porto Alegre: 51ª Reunião Anual da SBPC, 1999.
- SCHUCH, Eny M. M.; AXT, Margarete; TAROUÇO, Liane M. R. *Aprendizagem Interativa no Espaço Tridimensional em Artes Visuais*. Curitiba: X Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 1999.
- SCHUCH, Eny M. M.; TAROUÇO, Liane M. R.; AXT, Margarete. *Construções Múltiplas: um ambiente com realidade virtual no processo de ensino-aprendizagem do espaço tridimensional*. Porto Alegre: II Workshop Informática na Educação/ PGIE/ UFRGS, 1999.