

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Artes
Curso de Graduação em Artes Visuais – Licenciatura

Joana Blochtein Burd

NATIVOS DIGITAIS:
Uma pesquisa sobre fluxos entre arte e tecnologia

Porto Alegre, Dezembro de 2014

Joana Blochtein Burd

NATIVOS DIGITAIS:

Uma pesquisa sobre fluxos entre arte e tecnologia

Trabalho de Conclusão

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Comissão de Graduação do Curso Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como registro parcial e obrigatório para a obtenção do título de Licenciada em Artes Visuais.

Orientador: Prof^o Dr. Celso Vitelli

Porto Alegre, Dezembro de 2014.

CIP - Catalogação na Publicação

Blochtein Burd, Joana
Nativos Digitais: uma pesquisa sobre fluxos entre
arte e tecnologia / Joana Blochtein Burd. -- 2014.
62 f.
Orientador: Celso Vitelli.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Licenciatura em Artes Visuais, Porto
Alegre, BR-RS, 2014.

1. novas mídias. 2. nativos digitais. 3. arte
contemporânea. 4. modernidade líquida. I. Vitelli,
Celso, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Resumo

O presente trabalho estuda, a partir da visão dos nativos digitais, as transformações que acompanham a tecnologia nas inter-relações humanas, na interatividade com objetos e no processo de produção nas artes visuais. Através das novas mídias busca-se exemplificar as formações intelectuais tanto a nível adulto como infantil consolidando a liquidez de uma pós-modernidade inconstante, ansiosa e simultânea.

Palavras Chave: arte e tecnologia, novas mídias, arte contemporânea, nativos digitais, modernidade líquida.

SUMÁRIO

Início Poético	5
Introdução	6
1. A nova Era dos Nativos Digitais	8
1.1 As mudanças nas inter-relações	10
2. Produzindo em Novas Mídias	14
2.1 Objetos de Desejo	23
2.2 A arte como experiência	29
2.3 O Berço, As Mamadeiras e a empatia.....	32
3. A Experiência Tecnológica na Adolescência	45
3.1 O Estágio.....	47
Referências.....	52
Referências Videográficas	55
Anexos	56

Início Poético

Ah! Se todas as propostas fossem distintas e se a vida tivesse caminhos e escolher e o processo não fosse parte integrante e crucial da alimentação do artista. Se a produção toda pudesse ter algum controle, pudesse ter algum resultado, pudesse saciar a fome.

Ah! Como eu gostaria de voltar aos meus anos de infância ingênua, ou até os primeiros anos de estudo, os anos descoberta das estrelas, da necessidade do entendimento da física, da química aplicada.

Ah! Como faria mais sentido ser por simplesmente ser, viver sem preocupações, sem problemas, sem nada. Dizem que o nada é tudo. Isso nunca funcionaria para mim.

Até porque eu sempre fui do tudo, do entregar, do prazer pelo prazer dos outros, da necessidade de me fazer de sorrisos, de gozos, de abraços longos e silenciosos.

Como se de repente eu pudesse fazer o tempo parar, ou diminuí-lo com uma chave de fenda, com um botão de edição, para ele ficar mais lento, para ele ser melhor digerido e não formar grandes cistos no meu estomago.

A angustia de não produzir me consome. Meus dedos tremem. Minha flor aparece nas veias da minha pele. Elas são rosas e azul celeste. Tão coloridas para um momento tão infeliz por estar numa jaula sem criação.

Aula de vida. Aula de dor. Aula de força. Aula de não terem mais gotas para lubrificar. Trabalho de conclusão. Final. Poderá esse texto ter um final? Como determinar uma pesquisa de vida e concluí-la com palavras. Palavras não bastariam.

Esse é o início, a introdução de um trabalho de pesquisa realizado ao longo do que se nomeia como o término da minha graduação. Como se isso fosse possível. Como se a Arte fosse passageira, ou uma Escola, ou tivesse uma maneira de apreendê-la.

Mas é preciso acreditar que sim, tudo é possível, um novo mundo é possível, um novo viver é possível, uma coletividade é possível, repensar a educação de uma geração é possível, uma experiência empática é possível, escrever todas essas páginas é possível, mudar o mundo com a Arte é possível. Impossível é parar.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa inicia propondo uma discussão entre a Era dos Nativos Digitais, as grandes mudanças ocorridas em função da tecnologia e as novas ferramentas de comunicação na sociedade contemporânea. Através da teorização do livro “Modernidade Líquida”, de Zygmunt Bauman são apontadas as possíveis intersecções de uma cultura mais global, instantânea, pública e líquida.

Destaca-se a necessidade de contextualizar sobre qual geração se estará estudando, partindo do princípio da virada do século XXI, crianças que atribuem uma cognição aplicada a um novo sistema de códigos. Provocações a política, a abertura do olhar, ao encontro com outro, mas principalmente, o acesso livre de conteúdos, hoje compartilhados, trouxeram ao usuário a sensação de libertação, de criação e facilitação à pesquisa.

Possibilidades infinitas de uma rede onde a limitação de investigação está em poucos milissegundos apontados pelos sites de busca. O estudo da arte é revolucionado através das novas mídias, tanto a nível de produção e representação, como de reprodução e propagação. Essas mudanças devem ser examinadas com a mesma velocidade de seu desenvolvimento.

O tempo de espera corre através dos grandes teóricos e historiadores ao tardarem possíveis nomenclaturas. O mundo está vivendo nos próximos quinze minutos e para não perder os detalhes dessa evolução, se faz necessário um estudo aprofundado e concomitante com as mudanças nas inter-relações. Assim, grande parte das definições aqui citadas terão mudanças futuras constantes, e a proposta desta pesquisa é assimilar diferentes composições teóricas a significações mais contornadas, propondo analogias e reflexões.

Fato é que as novas formas de mídia geram uma emersão ainda maior do um conceito de arte como experiência (WOOD, 2002). Para tal ilustração é exposta uma série de trabalhos relacionados com à infância digital da autora desta pesquisa, Joana Burd, materializados através de fragmentos de tecnologia, peças de computador, entulhos eletrônicos, objetos antes obsoletos.

O desafio deste trabalho está no estudo de novos *objetos de desejo*, de uma geração ainda imatura sobre qual poucos oriundos desta se aventuraram a escrever. Através da teorização psicanalítica de Deleuze e Guattari em contraponto com Freud, utiliza-se da arte como meio explicativo para os impulsos de criação e consumo.

A pesquisa também traz teóricos que contribuíram na discussão sobre a influência da rede nos jovens, como de Don Tapscott (1998) que tem uma visão otimista, e Sherry Turkle (2010) que traz pontos negativos. Destaca-se certa falta de empatia de tais estudiosos que

criticam um nativo digital, sente, vive, nasce, e relaciona-se, com um mundo tecnológico.

O último relato deste trabalho será voltado para uma experiência de estágio na escola básica, em que a utilização de uma metodologia de trabalho é reestruturada para os novos seres pensantes e aplicada, analisada e finalizada, visando auxiliar professors a entenderem essa nova geração inquieta, exigente e que solicita uma didática personalizada.

1. A Nova Era dos Nativos Digitais

A descoberta da tecnologia e sua inserção no cotidiano se deu por diversos fatores: a Revolução Industrial, as revoluções ideológicas dos anos 60, a revolução da música através dos primeiros vinis, a revolução do consumo desenfreado, os babyboomers¹, a possibilidade de uma arte conceitual: tudo foi fruto de revoluções que geraram uma nova Era revolucionária. De certa perspectiva, uma centralização sem líder, sem revoltas armadas, sem dados de mortalidade. Uma revolução digital que chega desta vez para mudar as vivências humanas. Enquanto houver correntes elétricas circulando através de peças de inteligência digital dentro de nossas casas, haverá um trampolim para um novo mundo, além de facilitador das atividades domésticas nos conecta pelo conteúdo.

A geração que nasce em contato íntimo com os objetos tecnológicos é definida por Don Tapscott como a geração Y. Como toda nova geração, inicialmente suas particularidades são interrogadas, suas manias são rejeitadas e há uma tentativa insistente por parte do sistema educacional em impor uma tradição conservadora no cotidiano dos alunos.

Serve de exemplo o fato de que essa nova geração é capaz de fazer mais de uma ação simultânea. É possível escutar música lendo no computador, ou assistir televisão, conversando ou até dirigir falando no autofalante do celular. Resultado este, da modificação que traz a internet, em ser agente ativo e *interator* com um conteúdo, não mais passivo e contemplativo como era nos primeiros anos da televisão, mudando completamente a maneira de processar o cérebro humano, se assemelhando cada vez mais à inteligência matemática e concomitante dos computadores.

Interator que consome e produz conteúdo para essa rede. Pode-se perceber pela grande quantidade de vídeos disponibilizados por pessoas físicas com o título de “Como fazer...”, ou também em um nível mais global “How to do...” Fenômeno que demonstra uma necessidade de compartilhar saberes diários, desde como cozinhar e descascar um ovo, até como abrir um celular e consertá-lo você mesmo, comprando peças pelos sites chineses. Alude uma nova característica de um ser que se preocupa com o outro, em ajudá-lo, em

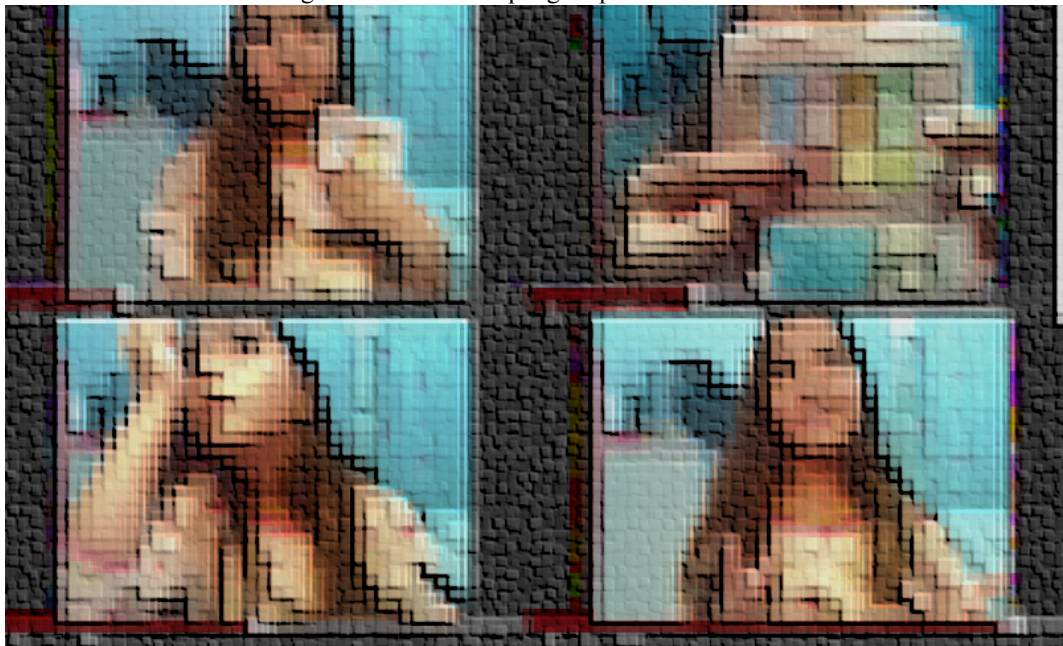
¹ Tendo em vista a variação de datas por diversos autores, e que no Brasil sempre considera-se tardio, em função que a nova tecnologia delongou a chegar aqui, “pode-se considerar que os Baby Boomers são as pessoas nascidas entre 1948 e 1963; a geração X, pessoas nascidas entre 1964 e 1977; a geração Y aquelas que nasceram entre 1978 e 1994” (ENGELMANN, 2009).

principalmente, gerar um infinito circuito de intercâmbio de informações. Agora, participar com seu conteúdo e inteligência é sinônimo para autoestima, destacando a possibilidade de impressionar através da sua imagem e do seu intelecto, demonstrando suas qualidades ao outro. Don Tapscott conceitua a *Geração Digital*:

Acredito que concluiremos que o fato de terem ficado imersos em um ambiente digital interativo os tornou mais inteligentes do que o típico espectador passivo de televisão. Eles talvez leiam menos obras literárias, mas dedicam muito mais tempo à leitura e à redação on-line. (...) Em vez de apenas receber informações passivamente, eles as estão coletando rapidamente em todo o planeta. Em vez de simplesmente acreditarem que um apresentador de tevê está nos dizendo a verdade, eles estão avaliando e analisando uma montanha de informações, muitas vezes contraditórias ou ambíguas (TAPSCOTT, 2010, p. 122).

Um dos exemplos vigentes de uma jovem que produz conteúdo online, é a *Babyce*. Em seu canal do YouTube, a menina produz vídeos de auxílio cotidiano aos jovens da sua idade. Pode-se perceber que o canal tem dois anos de vida, tendo iniciado quando a *videoblogueira* tinha apenas 10 anos. As visualizações dos vídeos variam, mas chegam em até 45.000 acessos. Com o foco no público feminino, ela traz dicas de como se maquiar, arrumar o cabelo, fazer a mochila para o primeiro dia de aula na escola.

Figura 1: Vídeo “Maquiagem para adolescentes”



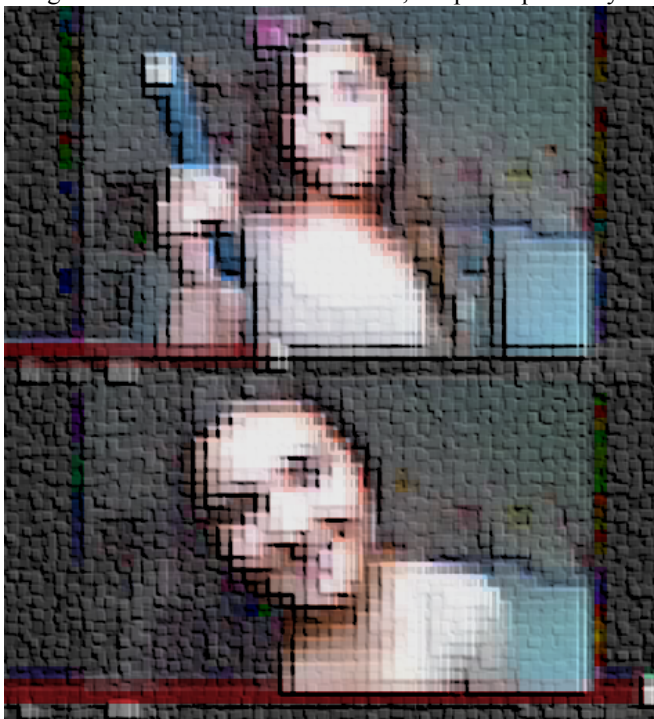
Fonte: Printscreen do Canal Babyce no Youtube²

Preocupa-se pouco com o enquadramento, edição, muitas vezes grava a si mesma até de pijama, sublimando a importância do conteúdo oferecido. Exalta fatores de saúde como o

² Disponível em < <http://www.youtube.com/watch?v=-8dGCfOK48g> > Acesso em mai. 2014.

uso de protetor solar e cuidados com queimaduras. Usa um vocabulário descontraído e espontâneo, onde destacam-se os termos: palheta de cores, pigmentação, côncavo, buchas. Sempre finaliza seus vídeos com convites para troca, abertura de diálogo e críticas, resultando em uma interação com diversos internautas.

Figura 2 – “Como ondular o cabelo, simples.” por Babyce



Fonte: Printscreen do Canal Babyce no Youtube³

Sabemos que é uma geração que produz uma ansiedade instantânea que só é saciada no momento do compartilhamento. Um humilde desprendimento à verdade absoluta dos conteúdos, em busca de uma troca cultural de conhecimentos cotidianos.

Quando escrevem em seus blogs ou carregam um vídeo na internet, eles têm a oportunidade de sintetizar e criar uma nova formulação, o que gera uma enorme oportunidade. A geração Internet teve a chance de satisfazer seu potencial intelectual inerente como nenhuma outra (TAPSCOTT, 2010, p. 122).

1.1 As Mudanças nas Inter-relações

Nenhuma mudança é perfeita, nenhuma transformação é composta somente de qualidades e pontos positivos. A revolução dos Nativos Digitais motiva seres mais pensantes,

³ Disponível em < <http://www.youtube.com/watch?v=TapIC1cN88o> > Acesso em mai. 2014.

consumidores mais exigentes, porém um tédio constante com as atividades nem tão interativas.

Esse tédio pode ser convertido em diversos sentimentos: o mais comum neste caso é a solidão. Um paralelo que começa a ser discutido com a demasiada exposição da vida privada em redes sociais.

A tecnologia é sedutora quando o que ela atende às nossas vulnerabilidades humanas. E, como se vê, estamos muito vulneráveis de fato. Estamos solitários, mas com medo de intimidade. As conexões digitais e o robô sociável podem oferecer a ilusão de companhia sem as demandas da amizade. Nossa vida em rede nos permite esconder um do outro, assim como nos amarrar uns aos outros. Preferimos mais digitar do que falar (TURKLE, 2010, p.3, trad. minha⁴).

Há poucos Nativos Digitais que veem a troca da fala viva pela escrita virtual como algo negativo. Fato que, repensar os atos antes de enviá-los, tornou-se um exercício diário de reflexão de pensamento. E, para pensar o que se faz, o que se escreve e o que se envia, é necessário saber de onde surge todo esse conteúdo, saber quem se é, ou seja, buscar o autoconhecimento.

Muitos, assim como Sherry Turkle, trazem o fato de que as páginas das redes sociais oferecem apenas uma exposição pública de qualidades, fotos em que estamos bem vestidos, sem caretas, sem problemas, motivando uma geração que não reflete sobre os seus pontos negativos.

Suscita-se uma discordância pelo fato de que ver-se em uma página de rede social não promove mais ignorância, gera uma ilustração, quase como uma caricatura de você mesmo e traz mais uma vez a reflexão sobre: quem sou eu?

Prova disso é o próprio movimento *hipster*, consolidado a partir dos anos 2000. Uma tendência em que o jovem mais interessante é o diferente, que tem mais conteúdo, que se veste como ninguém visto antes. Jovem na moda é ser alternativo. Só que agora não com uma mesma roupa ou uma mesma banda. Segue a categoria de ser extraordinário e inconstante.

De acordo com o site *Urban Dictionary*⁵, um dicionário urbano alimentado pelos internautas, semelhante ao *Wikipédia* só que com uma maior revisão de conteúdo: *Hipster* é “uma subcultura de homens e mulheres tipicamente em seus 20 e 30 que valorizam o

⁴ Technology is seductive when what it offers meets our human vulnerabilities. And as it turns out, we are very vulnerable indeed. We are lonely but fearful of intimacy. Digital connections and the sociable robot may offer the illusion of companionship without the demands of friendship. Our networked life allows us to hide from each other, even as we are tethered to each other. We'd rather text than talk (TURKLE, 2010, p.3).

⁵ Disponível em <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=hipster>> Acesso em jun. 2014

pensamento independente, a contracultura, a política progressista, apreciam a arte e o *indie-rock*, a criatividade, a inteligência e ironizam a futilidade” (trad minha⁶).

O site também traz aspectos sobre o pensamento destes consumidores, onde frequentemente podem ser vistos usando roupas retrô de brechós, escutando vinis, comprando eletrodomésticos antigos para utilizar de armário, vestindo camisetas sarcásticas.

Destaca-se aqui a grande influência do Dadaísmo sobre esse modismo contemporâneo. A crítica sobre o consumo desenfreado e a apropriação de objetos obsoletos fica implícita ao usarem um antigo forno como armário, ou uma geladeira vermelha como cristaleira. Uma desnaturalização dos objetos cotidianos, fruto da digestão do urinol de Duchamp⁷, só que um século depois.

Também há referências da Pop Arte. Além das cores usadas por Andy Warhol, hoje a reprodutibilidade de imagens de famosos em camisetas (mesmo estes não sendo seus maiores ídolos), é utilizada como forma de questionamento à colocação destes como semideuses. Unindo as piadas das redes sociais essas ironias tornam-se constantes e facilmente virais, passam de um para outro, onde o poder da proliferação de imagens pode estar nas mãos de quem as quiser.

BAUMAN em seu livro *Modernidade Líquida* (2000), traz uma clara analogia entre o conceito de sociedade e a sua liquidez. Discute a solidez do século XX, quando havia pouca autonomia do indivíduo e insuficiente questionamento aos grandes poderes do sistema. Com o surgimento da geração líquida (década de 90), as rápidas transformações geraram novas possibilidades de transporte e intercâmbio. “Chegou a vez da liquefação dos padrões de dependência e interação. Eles são agora maleáveis a um ponto que as gerações passadas não experimentaram e nem poderiam imaginar; mas, como todos os fluidos, eles não mantêm a forma por muito tempo” (BAUMAN, 2000, p.14).

Outro fato muito discutido sobre influência da tecnologia nas relações humanas é o fim da vida privada. Além da necessidade de dividir, há um aumento da personificação de qualquer objeto diário, um aumento da competitividade em vagas de trabalho, onde novas

⁶ Hipsters are a subculture of men and women typically in their 20's and 30's that value independent thinking, counter-culture, progressive politics, an appreciation of art and indie-rock, creativity, intelligence, and witty banter.

⁷ “Artista francês: Marcel Duchamp Entre 1913-1915 elabora os "ready-made", isto é, objetos encontrados já prontos, às vezes acrescentando detalhes, outras vezes atribuindo-lhes títulos arbitrários. O caso mais célebre é o de "Fonte", urinol de louça enviado a uma exposição em Nova York e recusado pelo comitê de seleção. Os títulos são sugestivos ou irônicos [...] Segundo o crítico e historiador de arte Giulio Carlo Argan, os "ready-mades" podem ser lidos como gesto gratuito, como ato de protesto dessacralizante contra o conceito 'sacro' da 'obra de arte', mas também como vontade de aceitar na esfera da arte qualquer objeto 'finito', desde que seja designado como 'arte' pelo artista.” Disponível em <<http://educacao.uol.com.br/biografias/Marcel-Duchamp.jhtm>> Acesso em set. 2014

exigências trazem a sensação de poder, ou melhor, em que é possível mudar o mundo com essa nova ferramenta, comunicando apenas com pontas dos dedos através de teclas.

Quantas vezes já não houve escândalos na internet de vítimas de guerra expondo seu ponto de vista, mulheres orientais buscando a libertação, pessoas que sofrem depressão dividindo seus sentimentos em chats virtuais. A essa nova geração é dado o poder de escolha, de ver todas as religiões e mesmo assim poder se declarar ateu. De percorrer as ruas de cidades europeias com as ferramentas de mapas 3D, oferecendo até mesmo a visão do céu. Todavia, mais importante que tudo isso, é a gestação de possibilidades de encontrar no mundo, pessoas na mesma situação e dividir as angustias com desconhecidos.

No entanto, embora o sofrimento seja pessoal e privado, uma “linguagem privada” é uma incongruência. O que quer que seja nomeado, inclusive os sentimentos mais secretos, pessoais e íntimos, só é propriamente se os nomes escolhidos forem de domínio público, se pertencerem a uma linguagem compartilhada e pública e forem compreendidos pelas pessoas que se comunicam nessa linguagem (BAUMAN, 2000, p.81).

A tecnologia motiva um novo vício através dos *smarthphones*. Torna-se difícil ir à um espetáculo, show ou mesmo exposição de arte, sem ver metade do público observando pela telinha dos seus aparelhos. Mas, de que adianta lutar contra atos de dependência e adição? Sim, os celulares e *tablets* tem virado extensões das mãos humanas! Pouco se viu ainda sobre a real positividade de termos auxiliares diários como facilitadores.

Enquanto nós enviamos mensagens instantâneas, e-mail, texto e Twitter, a tecnologia redesenha as fronteiras entre intimidade e solidão. [...] As coisas que acontecem em "tempo real" levam muito tempo. Depois de uma noite de conversa de avatar-a-avatar em um jogo em rede, nós sentimos, em um momento, em posse de uma vida social plena e, no seguinte, curiosamente isolados, em uma cumplicidade tênue com estranhos (TURKLE, 2010, p.11, trad. minha⁸).

Fato é que a tecnologia traz uma solidão instantânea, mas também um conforto. Devemos parar de nos preocupar tanto com a visão micro individualista dos percursos. O que realmente mudou foi a divisão entre espaço e tempo. A tecnologia permite um transporte territorial, nos leva para onde quisermos desafiando os segundos do relógio. Se fálássemos hoje com um homem de 1900, ele nos diria que nos anos 2000 já haveria um tele transporte físico, o que não imagina é que sim, se criou um meio de locomoção, mas que por enquanto só existe intelectualmente.

⁸ “As we instant-message, e-mail, text, and Twitter, technology redraws the boundaries between intimacy and solitude. [...] Things that happen in “real time” take too much time. After an evening of avatar-to-avatar talk in a networked game, we feel, at one moment, in possession of a full social life and, in the next, curiously isolated, in tenuous complicity with strangers.” (TURKLE, 2010, p.11).

2. Produzindo em Novas Mídias

O avanço das ferramentas tecnológicas, democratiza as possibilidades de publicação em uma mesma rede, expandindo a dimensão cultural a nível mais global. À produção e construção das demonstrações humanas é oferecida uma forma de se comunicar mais abrangente. No seio deste sistema em alargamento, encontram-se as Artes Visuais juntamente com as artes de massa, desenvolvendo e desafiando a imagem e o novo mundo da informação através do *www*:

A nova mídia não resulta do surgimento de um novo instrumento, mas da criação de um novo espaço, “ambientes de mídia”, resultado da “migração das estratégias e finalidades comunicativas que hoje identificamos com o rádio, a televisão e os meios impressos para as redes digitais de comunicação (não raro, ainda mais restritivamente, para a world wide web) (FRAGOSO, 2005, apud, COUTO; SILVA, 2013, p. 45).

O século XXI consolida diversos fatores que estavam em desenvolvimento ao longo dos dois séculos anteriores. O produto industrial torna-se produto estético. A velocidade comunicativa torna-se essência do cotidiano. O acesso ao conteúdo à distância torna-se indispensável. Mas o ponto crucial para entender a real evolução, é a autonomia de autoria, onde qualquer sujeito pode incluir conteúdo na rede no mesmo patamar de um “grande” produtor.

Uma rede que desenvolve-se em um extenso mundo de analogias, canais de busca e encontros matemáticos, sem codificar publicamente as inserções de conteúdo. “A rede é um sistema de ligações multipolar no qual pode ser conectado um número não definido de entradas, cada ponto da rede geral podendo servir de partida para outras micro redes.” Micro redes que abrem os acessos as grandes redes, através dos “pontos do conjunto, em conexão operando à maneira das sinapses no sistema neural” (CAUQUELIN, 2005, p. 59). Perde-se então a hierarquia de circulação de informação para um grande rizoma de produtores. E, cabe ao artista contemporâneo produzir, adaptando-se as novas mídias.

Virou mandatário apresentar o seu trabalho publicado na rede, pois se cada indivíduo tem o poder de comunicação democrática, a responsabilidade do próprio artista em construir ferramentas de comunicação de qualidade, como por exemplo sites, blogs, produções audiovisuais de suas exposições, congruências de publicações, o destaca diante de um mercado competitivo. Estampa-se ao mundo das artes uma necessidade de marketing e preocupação com imagem pública-virtual. Dá-se uma liberdade maior ao artista em construir

a sua imagem, diante da popularização também dos instrumentos, perdendo o papel de uma representação midiática ou mesmo assessoria de imprensa.

Segundo Anne Cauquelin (2005), permite-se sonhar como uma cidade das artes virtuais, “[...] onde cada um seria artista sem obstáculo de tempo nem de espaço, em resumo, quebrando o gelo das instituições rígidas e passando através do espelho, numa viagem sem fim pelas maravilhas da arte” (2005, p.159).

É notório que o que não se encontra online, não se considera “vivo”. Até mesmo porque os próprios catálogos de grandes bibliotecas já estão inclusos nos canais do Google. Conforme o material, talvez não esteja disponível por completo, inclusive por uma questão de direitos autorais ainda muito polêmica. Porém o caminho de encontro ao conteúdo, mesmo que físico e real, é oferecido ao sujeito, resultando em uma grande internacionalização da arte, uma super rede que une os pontos mais afastados entre si.

Assim, o artista tem que ser internacional, ou não ser nada; ele está preso na rede ou permanece de fora In ou out – escolha bem difícil de ser assumida por um artista, e que, com frequência, é consumada pelos produtores-descobridores. Essa ubiquidade – uma vez na rede, os mesmos artistas se encontram em toda parte e são objeto de um movimento giratório – produz uma espécie de vertigem ou, de acordo com o termo que utilizamos, uma saturação (CAUQUELIN, 2005, p. 75-76).

Artista internacional, passa a ser aquele que se desvincula da caracterização regional para o grande espaço online e torna-se, inevitavelmente, um elaborador de imagens e de conteúdo. A democratização de espaço de visão do mercado gera situações diferenciadas, como por exemplo, obras sendo expostas online antes mesmo de abrirem as exposições, desvendando o fator curiosidade e estreia. “É a rede que expõe sua própria mensagem: eis o mundo da arte contemporânea. E assim o público consome a rede, enquanto a rede consome a si própria” (CAUQUELIN, 2005, p. 79).

Surge então a necessidade cada vez maior, de existirem Bienais e Feiras que organizam conglomerados de artistas representando as civilizações ou possibilidades estéticas. Aderido à tal necessidade, a legitimação de desses eventos é dada pela presença de historiadores e críticos. Hoje percebe-se a informação como fator de influência econômica também para o mercado das artes.

O conhecimento sobre artes visuais permeia o ambiente virtual. Há embasamento, tal qual, técnicas nomeiam aplicativos e programas popularizados. Como por exemplo, o Photoshop conhecido editor de imagem que utiliza os termos *Hachura*, *Rastros de Tinta*, *Arestas Acentuadas*, *Pintura à óleo*, *Fotocópia*, *Giz e Carvão*, *Baixo Relevo* para nomear

filtros que aplicam automaticamente efeitos sobre as representações, promovendo características de um Cubismo ou mesmo Neoexpressionismo por parte do usuário.

Mesmo os aplicativos explicitamente destinados à criação artísticas (ou, pelo menos, àquilo que a indústria entende por criação), como os de autoria em computação gráfica, hipermídia e vídeo digital, apenas formalizam um conjunto de procedimentos conhecidos, herdados de uma história da arte já assimilada e consagrada” (MACHADO, 2005, p.76).

Um padrão de autonomia e distribuição de artes de massa se arquiteta. Não raro o usuário seleciona, nos milissegundos de um simples clique, um efeito programado matematicamente. Efeito de tempo imensurável para ser adolecido, agora multiplicado à velocidade da máquina, na frieza da zona de conforto, engenhando cores quentes. Uma linguagem reformula o audiovisual em uma mixagem de possibilidades: é oferecido ao usufrutuário uma gama imensa de pincéis, canetas e aplicações resultando em expressões mais visórias e menos escritas.

Ouvir a geração falar, ler os textos que ela compõe hoje, é receber o eco deteriorado dessa linguagem audiovisual. [...] frases breves, expressões passadas e sonoras, onomatopeias, acentuação vigorosa e ritmos irregulares, palavras e orações inacabadas, supressões de verbos, de artigos e pronomes (BABIN; KOLOUMDJIAN, 1989, apud, ROCHA, 2013, p.55).

Se agora é tão simples criar uma grande pintura moderna virtual, ou um bom vídeo ou quaisquer outras produções, como o artista se insere nessas novas mídias? De que forma ainda é possível tomar posicionamentos estéticos e críticos em uma rede tão saturada?

O *Instagram*, rede social de imagens, é mais uma ferramenta que traz ao sujeito a “possibilidade de ser um fotógrafo” de enquadramentos especiais e cotidianos. Se a produção contemporânea banaliza o habitual, questionando os limites entre arte e vida, o *Instagram* pode ser um dos maiores fenômenos da mídia digital.

A partir de três toques na tela do seu *smarthphone* o usuário registra, edita e publica uma imagem. Acontecimento que popularizou as noções de conceito de fotografia, perspectiva e enquadramento. Assim, as pessoas tendem a buscar uma foto “bem composta” apenas por cor e forma.

O artista prova que se interessa precisamente pelas mesmas coisas que todos os seus contemporâneos, (MILLET, 1997) ao se inserir neste meio e desconstruí-lo. No aplicativo artistas como AiWeiwei, ridiculariza a *selfie* e publica uma série de fotografias onde pessoas comuns utilizam sua perna como armas; Daniel Arsham propaga suas esculturas esponjosas de eletrônicos definindo; Takashi Murakami questiona o cotidiano do artista; Laurie Simmons fotografa suas Barbies esquisitas e em posicionamentos sobre a estética feminista

em *Childhood Friends* (Amigas de Infância); Os Gêmeos, divulgam o processo criativo de seu grafite de cunho político; ou mesmo o crítico alemão Klaus Biesenbach, atual curador chefe do MoMa (Museum of Modern Art, New York) compartilha suas experiências e opiniões sobre exposições.

Figura 3 – imagem por Ai Weiwei



Fonte: Printscreen do Instagram @aiww⁹

Figura 4 – “I’ve made thousands of fictional artifacts made of ash and crystal [...]” por Daniel Arsham



Fonte: Printscreen do Instagram @danielarsham¹⁰

⁹ Disponível em <<http://instagram.com/aiww>> Acesso em jun. 2014.

¹⁰ Disponível em <<http://instagram.com/p/t78PLYBiZP/>> Acesso em out. 2014.

Figura 5 – “Ainda assim, eu desenhei você. O outro, o mundo além do último minuto.”(trad.minha¹¹) por Takashi Murakami



Fonte: Printscreen do Instagram @takashipom

Figura 6 – “Childhood friends” por Laurie Simmons



Fonte: Printscreen do Instagram @lauriesimmons¹²

¹¹ まだ、描いています。もう、ギリギリを超えた世界。 Disponível em <<http://instagram.com/p/vK178luJuk/?modal=true>> Acesso em nov. 2014.

¹² Disponível em <<http://instagram.com/p/sF80MDQstC/>> Acesso em ago. 2014.

Figura 7 – “#politicocorruptos #desrespeitocomopovobrasileiro #vamosmudarestebrazil #opoderestacomopovo” por Os Gêmeos



Fonte: Printscreen do Instagram @osgemeos¹³

Figura 8 – “piece in bob and roberta smith exhibition opening today” por Klaus Biesenbach



Fonte: Printscreen do Instagram @klausbiesenbach¹⁴

¹³ Disponível em <<http://instagram.com/p/tv5oFXBwkB/?modal=true>> Acesso em out. 2014.

¹⁴ Disponível em <<http://instagram.com/p/uoK16-OoV-/?modal=true>> Acesso em out. 2014.

O *Instagram* populariza a fotografia. O usuário, com pouco saberes sobre conceituação de uma imagem ou processo de construção do aparato, publica com uma certa qualidade. Arlindo Machado (2005) escreve sobre o *conceito da Caixa Preta*:

No entender de Flusser, o transporte desse conceito para a filosofia possibilita exprimir um problema novo, que a fotografia foi justamente o primeiro dispositivo a colocar: o surgimento de aparatos tecnológicos que se pode utilizar e deles tirar proveito, sem que o utilizador tenha a menor ideia do que se passa em suas entranhas (2005, p. 75).

Nesse novo vértice das tecnologias é possível infiltrar as veias artísticas, mesmo nas circunstâncias mais banais e pouco discutidas no meio artístico. É comum concluir que a arte de qualquer tempo usou dos meios mais atuais, ou seja, tecnológicos, para produzir trabalhos significativos. Hoje porém, a recorrência maior é a subversão de tais meios, distinguindo uso que faz o artista, do resto da sociedade.

Para chegarmos a este momento, é crucial entender o papel de Duchamp ao questionar o fato de que as tintas eram produzidas industrialmente, logo quaisquer objetos industriais poderiam ser material para obras de arte (MILLET, 1997). Se hoje a questão é a estética da imagem virtual, podem os artistas usar dessa para produzirem seus trabalhos infiltrando no cotidiano do próprio usuário da rede social. “Se a invenção ou a ideia que qualifica a autoria (coisa mental) o artista não precisa, necessariamente, fazer sua obra com as mãos. Essa é uma possibilidade conquistada desde a apropriação duchampiana e do *objet trouvé* surrealista” (COCCHIARALE, 2006 p.33).

Nas novas mídias o artista tem uma liberdade maior de produção no sentido de serem aceitas uma multiplicidade de matérias, técnicas e poéticas. O sistema de legitimação motiva discursos coerentes para apoiar a pluralidade de resultados. Porém, a diversidade de objetos criados e publicados possui uma descontrolada diversidade.

O que encontramos atualmente no domínio da arte seria muito mais uma mistura de diversos elementos; os valores da arte moderna e os da arte que nós chamamos de contemporânea, sem estarem em conflito aberto, estão lado a lado, trocam suas fórmulas, constituindo então dispositivos complexos, instáveis, maleáveis, sempre em transformação (CAUQUELIN, 2005, p.128).

Então, diante de tamanha diversificação, penso que cabe ao Bacharel ou Licenciado nas Artes Visuais criar metodologias para entender e mapear tal desenvolvimento desenfreado. Uma das formas propostas aqui é designar uma espécie de etnografia dentro e por meio da internet, onde busca-se descrever alguns códigos que coexistem virtualmente.

De acordo com CANEVACCI (2013), “Eu vejo sons, eu sinto códigos e toco ícones. E adiciono sensorialidades em minha decodificação simultânea da música, da escrita, ou da

arte visual: uma extensão de minhas percepções sensoriais tradicionais. Regras estruturalistas categorias semióticas, oposições binárias não funcionam mais” (2013, p. 26).

Códigos transvestem regras sociais e sobrevivem as barreiras de contato físico entre usuário-usuário para um contato virtual entre internauta-internautas. Somando-se todas as redes criam-se possibilidades infinitas de comunicação, saturam-se as possibilidades identitárias, mesclando e reagrupando usuários por interesse.

As ligações aleatórias que se cruzam nos artistas visuais, nos músicos transversais, nos *avatars* sincréticos, nos arquitetos ardentes nos multivíduos diaspóricos estão mirando – através de suas próteses híbridas – heteronímias, fisionomias, somatizações. Híbridentidades” (CANEVACCI, 2013, p 33).

Diante de tamanhas modificações os artistas findam por desenvolver seus saberes tanto em um nível conteudista, quanto de registro dos seus trabalhos, ou até, um possível mapeamento mais autônomo da informação antes regrada por um mercado elencado. Simultaneamente, é aceito o questionamento de forma mais definitiva de arte como cópia e, abrem-se as portas de uma vez por todas para o mundo da apropriação.

No nosso mundo de hoje, onde a circulação acelerada de imagens <produz uma impressão de *continuum*>, onde se misturam imagens vindas do fundo da história e imagens actuais, já não existe um <critério de verdade>, para distinguir o original da reprodução (MILLET, 1997, p. 50-51).

A produção contemporânea depois da virada do século XXI entra em estado de subjetivação no sentido de produções mais abertas e é imprevisível e heterogêneo catalogar o resultado em um nível de vanguardas, movimentos ou agrupamentos das obras em categorias.

Uma visão mais complexa da subjetividade exige uma conceitualização da subjetividade humana como contextualmente situada e em constante processo de chegar a ser. Isso pressupõe aceitar que não somos pessoas que chegamos a ser, mas que estamos sendo influenciados (mediados) pelas ideologias dominantes (significados e discursos) e pelas práticas culturais (representações) e que, portanto, mudamos... (HERNANDEZ, 2006, p. 52).

Entram em crise todas as teorias anteriores como já é comum ver na história da arte. O Renascimento hoje é tão obsoleto quando às críticas de Greenberg ou mesmo as teorias minimalistas. As teorias morrem e as obras eternizam os conceitos que viram mumificações nos livros didáticos de escola básica. O mundo gira em torno da imagem, imagem dos *smarthphones*, imagem das telas, imagens proliferando em toda uma sociedade engajada em um cotidiano midiático. Imagem que sem conceito verbal é tão abstrata quanto letras para um analfabeto.

Então, tradicionalmente, nem tudo o que vemos seriam imagens. Só teríamos uma imagem quando um motivo (o que apenas vemos) é somado a um conceito.

Então quando eu falar em imagem, sempre estarei falando dessa combinação entre o que se vê e um conceito verbal (COCCHIARALE, 2006, p.53-54).

Dentro deste mundo de conceitos ligados a telas, criam-se as poéticas tecnológicas que usam as máquinas como ferramentas e também como “matéria-prima”. Obras que buscam fugir do carácter normativo do padrão de comunicação, para reinventar o uso de tais aparatos eletrônicos. Analisa-se então a questão do tempo dessas novas produções, onde há uma simultaneidade de produção e exibição. A única certeza do tempo é a não estabilização, ou seja, o reconhecimento do aqui-agora como algo sensível que não pode ser capturado diretamente.

Além das poéticas que fazem uso da tecnologia, cada vez mais os museus e propostas expositivas fazem o uso de vídeos explicativos, computadores interativos ou mesmo aplicativos para o observador acompanhar pelo seu celular a visitação, gerando máquinas mediadoras:

As poéticas tecnológicas, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação tecnológica, colocam o artista diante do desafio permanente de se contrapor ao determinismo tecnológico, de recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade e hegemonia global da sociedade tecnológica (MACHADO, 2005, p. 79).

Torna-se raro ir em uma exposição sem tecnologia ao redor. E se não há, um provável motivo seria a próprio posicionamento de uma visitação que ofereça uma fruição sem os meios eletrônicos. A valorização de uma arte produzida nas novas mídias está no conteúdo, em explicitar questionamentos em torno de noções que se encontram em fase de mutação: como o sujeito, o indivíduo, a unidade, a originalidade, que atualmente estão em constante crise.

Arlindo Machado critica essa santificação da tecnologia, em estar tão patronizada entre necessidade e objeto de desejo que mal podemos distinguir o seu papel dentro de um cotidiano artístico: “Os juízos de valorização se tornam frouxos, ficamos cada vez mais condescendentes em relação a trabalhos realizados com mediação tecnológica, porque não temos critérios suficientemente maduros para avaliar a contribuição de um artista ou de uma equipe de realizadores” (MACHADO, 2005, p.73).

Todavia, se acredita que tal maturidade ainda está em alargamento, que ainda é preciso discutir as questões do inconsciente produzido em torno de tantas mudanças do dia a dia contemporâneo.

O campo de produção de sentido das coisas que nos afetam no nosso dia a dia, inclusive a arte, não é um campo com resultados unívocos, mas é um campo de

batalha entre leituras ou interpretações às vezes até contraditórias (COCCHIARALE, 2006, p. 52).

2.1 Objetos de Desejo

Para compreendermos os fluxos automatizados do sistema citado acima, é necessária uma reflexão mais profunda. O inconsciente de toda essa sociedade que pulsa as ações interpretativas relaciona-se com necessidades e desejos de difícil explicitação.

Segundo Catherine Millet a arte sempre foi uma tentativa de representar o real. A dimensão estética de ter objetos artísticos era o desejo em ter uma imagem, um retrato do real, à sua diluição, ou mesmo uma deformação em condensação. “O real já não fornece modelos à representação, são as representações, as obras do imaginário, que se imprimem no real. A diferença é significativa” (MILLET, 1997, p. 101).

Na arte contemporânea esse real é tão aproximado que se mistura com o cotidiano, são criadas obras de experimentações pouco referenciando o belo ou o agradável. Entrar em instalações pode mexer com nossos aparelhos de angústia, prazer, desprazer, mas o fluxo em si é uma busca de satisfação, uma descarga energética de conteúdo. “Nessa ótica, a diferença entre a realização do prazer e ato de pensar seria da ordem de níveis distintos de repartição e graduação da energia, o pensamento sendo um prazer adiado” (DAVID-MÉNARD, 1983, apud, NERI, 2003, p. 29).

Se vivemos em uma sociedade atrelada ao consumismo, vinculado para além da sobrevivência, a aquisição de uma instalação de Tunga é compreensível se pensarmos de acordo com BAUMAN (2000) - o que move tal consumo não são necessidades articuladas e sim “o desejo: entidade muito mais volátil e efêmera, evasiva e caprichosa, e essencialmente não auto-referencial que as “necessidades”, um motivo autogerado e autopropelido que não precisa de outra justificação ou “causa” (2000, p.88).

Dizer que o desejo é uma produção do inconsciente opõe-se às explicações psicanalíticas de Freud que traz a falta como causa do desejo. Deleuze & Guattari propõe a mudança do conceito de pulsão para o de máquina desejante. Assim os artistas e criadores seriam máquinas desejantes produzindo máquinas desejadas.

Como eles mostram, nas máquinas desejantes os fluxos de energia estão ainda muito atados, os objetos parciais ainda muito orgânicos. Há um produzir, um produto, uma identidade produto-produzir. É essa identidade que forma um terceiro termo na série linear: enorme objeto não diferenciado. Tudo para. Tudo se coagula. Depois tudo vai recomeçar (DELEUZE & GUATTARI, 1976, apud, NERI, 2003, p. 35-36).

O fim da construção do real através do Belo na história da arte é ocasionado pela popularização da fotografia. Não é mais mandatório pintar retratos realistas se é possível captá-los com nitrato de prata. Possibilitam-se novas tentativas por parte dos artistas em reproduzir um real nem sempre tão próximo ao visível, mas atrelado aos sentidos e emoções. Como por exemplo o Cubismo, Expressionismo ou Pontilhismo na Arte Moderna.

A visão e representação do belo, ora idêntico ao real, ora relativo às emoções, são experiências relativas a um gozo não fálico. Uma sublimação do Belo é trazida ao longo de todas as representações artísticas.

A sublimação e seus efeitos são acontecimentos psíquicos que se ligam à criatividade, porque se referem à falta constitutiva do desejo inconsciente no seu deslocamento pelos objetos substitutivos, levando, como diz Lacan, “o objeto à dignidade da coisa” (FRANÇA, 1997, p. 149).

Os objetos artísticos levam ao observador uma contemplação, podendo está ser passiva ligada à adoração ou ativa intensificando vivências interativas. Objetos que são um todo de tema, representação, método e matéria. Objetos que tonificam em um nível consciente, muitas vezes pensamentos escondidos ou recalcados, como por exemplo, a sexualidade.

O efeito do Belo que se associa à arte, enquanto uma estrutura de sublimação, demonstra a diferença do imaginário em relação ao ilusório, indicando a intrusão deste registro tanto no real quanto no simbólico, e apresenta a potencia do efeito do belo de produzir nos outros sujeitos emoções, linguagem, significantes novos (FRANÇA, 1997, p. 151).

O artista brasileiro Tunga apresenta trabalhos que questionam os temas de tempo, desejo e sexualidade. Oferece o objeto de arte através de uma imagem e linguagem convidativa, utilizando os padrões atuais de mídia e cinema, bem como cores que confortam e formas que excitam. O observador, ao entrar em contato íntimo com obras que possuem cargas misteriosas e afetivas, é transportado para variáveis do tempo que examinam o “tempo real”, o tempo vivido, em muitos casos finalizando com representações circulares apenas arquitetando indagações ao observador.

Quando Lacan afirma que o gozo é delimitado pelos significantes, ele quer dizer que, para o gozo, não há significantes, ou seja, que a psicanálise não conhece a natureza do gozo, ela conhece as fronteiras significantes que delimitam os focos de gozo enquanto bordas erógenas (FRANÇA, 1997). Mas se para a sociedade ocidental a noção de gozo é algo positivo, muitas vezes considerado um dom em tal efeito sublimatório, esse pode ser a causa

de desejo no outro. Ou seja, a estética transposta para objetos, pode criar sim um objeto-espaco causador de desejo.

Em “Cooking” (2013), Tunga apresenta um vídeo de um casal em cena íntima. O ambiente com cores amarelas, semelhante a uma cozinha-laboratório, possui uma cama central onde o casal, além de ter momentos orgásticos, interage com objetos fálcos e produz uma sensação de estranheza e excitação. Apresentando a sexualidade como algo central no trabalho, ele ainda faz referência a diversos outros temas, como o fetiche, a perversão, a castração, o objeto fálco, entre outros. Tunga em uma entrevista à *Revista Carbono* explica que:

Dentro do meu trabalho não é a questão da sexualidade, a questão, mais claramente, é a questão do desejo. A questão que chamo, além do desejo, da *energia de conjugação*. Energia de conjugação pode ser aquilo que constitui uma língua, uma linguagem: falamos porque conjugamos as coisas, conjuga o falar. Ao conjugar sons criamos sentidos, e a reincidência desses sentidos termina se fixando.¹⁵

Figuras 9 e 10 – Cenas do filme “Cooking” de Tunga



¹⁵ Disponível em <<http://revistacarbono.com/artigos/01entrevista-com-tunga/#sthash.pUEz8Vvw.dpuf>> Acesso em set. 2014.



Fonte: Printscreen do Artigo de Ruth Chindler páginas 4 e 6¹⁶

Trazer o desejo ao plano real, de forma explícita e através da sexualidade é antes de mais nada uma tentativa ousada por parte do artista. Não que Tunga tenha sido o primeiro, desde o início das referências que temos de imagem, há sexo e desejo. Mas sim, há uma tentativa por parte de diversos artistas contemporâneos em explicitar instintos e relevar fatos escrotos.

[...] Outra estratégia muito comum de se sublimar os desejos provenientes dos instintos, ou seja, de se encontrar prazeres substitutos aos mesmos, pode ser feito através da ciência e das realizações artísticas: a abstinência e negação do prazer físico desloca o investimento libidinal, substituindo-o pela satisfação dos prazeres de espírito¹⁷ (GALVEAS, 2013, p.1).

Impossível é negar que o desejo tão falado por Freud e seguido por Lacan, é uma das explicações para o consumo e aquisição de obras como “Cooking”. Há uma certa satisfação do sujeito após assistir um trabalho como este. Assim como ao finalizar uma boa leitura, ver um bom filme, ou assistir a um grande espetáculo, há um prazer ligado a uma sensação de completude.

Todos sabem do grande interesse de Freud pelas artes; por isso incluiremos algumas de suas preciosas citações, de grande valia para nós psicanalistas: ... “Quando contemplamos algo da ordem do belo, nosso conflito interior tende a se acalmar”, Sabemos que somos acossados por conflitos que fazem parte da estrutura do falante

¹⁶ Disponível em <http://issuu.com/tungaagnut/docs/cooking-_o_filme-_tunga> Acesso em set. 2014.

¹⁷ Disponível em <<http://vansantos12.blogspot.com.br/2013/06/o-mal-estar-na-civilizacao.html>> Acesso em set. 2014

e temos de saber conviver com eles e não extirpar seus sintomas (CHINDLER, 2011, p.10)¹⁸.

A arte contemporânea traz o potencial de sentidos auditivos, táteis e visuais de forma experimentativa, através de signos e linguagens comuns. Ocasionalmente potenciais sensações que tonificam uma revisitação de memórias pessoais, muitas vezes nem verbalizadas no plano real. Um jogo com o inconsciente que vive em uma sociedade que reprime uma sexualidade e incita o desejo.

Já Deleuze & Guattari (1976) vão defender a ética e estética do inconsciente como um espaço social e político a ser conquistado. No sentido de sua expansão, um lugar movente cuja maleabilidade é a dos limites e fluxos que constituem a objetividade do próprio desejo enquanto um sistema aberto que quer sempre mais.

Portanto, somos insaciáveis e constantes máquinas desejantes. Uma obra de arte talvez não possua nenhuma função além de impulsionar o nosso “eu interior” do mais escondido ao mais salientado dentro de uma realidade cotidiana. Uma grande mistura heterogênea entre imaginário, simbólico e real pode ser uma metáfora para explicar a mente humana. Catherine Millet alerta que “Quando a arte intervém no real, mais do que na ficção, ela corre o risco de desencadear um processo, que não poderá controlar” (MILLET, 1997, p. 105).

Qual a amplitude então, que se pode tomar o questionamento de um artista? Será possível atingir, através da linguagem, o observador na sua completude existencial? Jeff Koons em seu trabalho *Tanque de equilíbrio total de três bolas (1985)* isola objetos de consumo em uma vitrine curiosa. Mesmo que bolas de basquete sejam objetos que encontramos em qualquer supermercado, o fato de estar isoladas, não permitindo o toque, gera no observador o desejo pulsante de obtenção. “Com essas obras, ele propõe que as mercadorias são os nossos egos mais perfeitos e que nosso desejo é o desejo de estados insustentáveis do ser” (HEARTNEY, 2002, p. 47).

¹⁸ Disponível em <http://issuu.com/tungaagnut/docs/cooking-_o_filme-_tunga> Acesso em set. 2014

Figura 11 – Jeff Koons
“Tanque de equilíbrio total de três bolas”
(duas da série Dr. Junior Silver, Spalding NBA tip-off) 1985,
Técnica Mista
153 x 123,8 x 33,6 cm
Tate Gallery



Fonte: Website da Tate Gallery¹⁹

Retornando a tecnologia, que também possui um fator inventivo, se destaca a complexa necessidade humana e sua conexão com o desejo. Necessidades muitas vezes criadas, e quando mais bem apresentadas, se tornam objetos imprescindíveis e mandatórios à vida contemporânea. Vivemos atrelados a acessórios que nos ativam para sermos mais produtivos e melhores consumidores. Assim, criam-se objetos causa de desejos no domínio público.

Objetos que são estudados minuciosamente antes de entrarem no mercado em seus níveis ergonômicos e tonais. Objetos que são pensados para serem afetivos, para serem consumíveis, estéticos e funcionais por excelência. Objetos que acabam sendo mais desejáveis e priorizados por suas características operacionais de facilidade cotidiana, do que

¹⁹ Disponível em <http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T06/T06991_10.jpg> Acesso em nov. 2014

objetos artísticos. Nesses caso, a arte finda por ser meramente decorativa perdendo muitas vezes sua característica questionadora, ou então vira moradora dos pedestais de museus.

A obra de arte não é a projeção de um fantasma, ao contrário, ela é um substituto que permite que ele se estruture e se liberte. Ela é a inscrição originária de uma história individual que só se decifra à luz do método analítico. “A obra de arte é uma confissão de seu autor”, mas para quem a sabe ler” (KOFMAN, 1995, p. 97).

É preciso acreditar que mesmo sendo demonstrada através objetos, aqui ampliando a palavra objeto a tudo o que se oferece à vista, que afeta os sentidos; as obras de arte tem papel importante na sociedade em despertar: alertar e convocar a nossa incompletude, após gerar uma sensação de saciamento, e demonstrá-la como insuficiente. Nada pode ser completo, utópico, somos um constante desconhecido: “É a linguagem poética que nos mostra essa abertura e essa duplicidade, porque nela a palavra desvela e oculta ao mesmo tempo” (FRANÇA, 1997, p. 136).

Falando sobre o conhecido texto de Freud *Unheimliche (O Estranho)* o estranhamento tem um grande desempenho disparador em nossos inconscientes, uma assimilação de imagem empática com vivências e identidade:

[...] ao colocar o efeito de surpresa da estranheza inquietante como um “ramo central da estética”, o que é posto em jogo é o enigma da semelhança como o avesso da diferença, o que inclui uma duplicação: o igual e o familiar aliado a um equívoco, cuja estranheza implica a promessa infinita do idêntico aliada a uma sinistra ameaça (FRANÇA, 1997, p. 131).

2.2 A arte como experiência

Existem muitas formas da arte despertar sensações no sujeito. Observando o dia a dia das visitas da 9ª *Bienal do Mercosul* foi analisado que grande parte do público mais jovem passava rapidamente pelas obras de carácter passivo para ser ativo nas instalações, experimentações ou mesmo para contemplar as formas mais interativas da arte contemporânea como máquinas ou mesmo vídeo artes.

O olho passa por um processo seletivo, saturado, sendo pulsionado para novas experimentações. Há um caminhado do olhar que é constantemente desafiado, mudanças de luz, imagens em movimento, criando ambientes em que a visão é, muitas vezes, ferramenta de contato inicial. Fato que assemelha muito à vivência do próprio cotidiano ao nos depararmos com a nova publicidade ou mesmo com o computador.

A dicotomia tradicional – de uma lado a prótese cultural (PC-screen) de outro o olho natural – está superada e constantemente mixada. Meus sistemas perceptivos, minha sensibilidade visual, minha arte de olhar, minha velocidade de decodificação, são todos melhorados, modificados, pluralizados e acelerados na relação com novas formas experimentadas através da web rumo a interconexões inexploradas (CANEVACCI, 2013, p. 27).

Os observadores da arte contemporânea, em geral buscam informações, conhecimentos para desencadear suas fontes de fruição em obras muitas vezes carregadas de conceitos complexos. Um possível passo, no entanto, é abranger o observador como parte da obra, relativizar a sua importância, que transforma a identidade de tempo de uma exposição. Cochiaralle (2006) desmistificando o papel antigo do observador e comparando seu estado com a conectividade afirma que: “O verbo ser, que é o verbo da raiz, foi substituído pelo verbo estar, que é o da rede” (2006, p.40).

Penso que a abordagem é que precisa ser interpretada, de um espectador se sentir importante e fazendo parte da realização de um trabalho. Se entregar por completo para experiência, interagindo mutuamente, mergulhando na obra.

Ele é em parte, seu actor. Umberto Eco descreveu muito cedo, na sua célebre obra *L'œuvre ouverte*, o processo. Pela sua interpretação, por vezes pela sua acção efectiva o destinatário da obra completa-a. Nos anos 70, chamava-se a este princípio a <participação do espectador>. De uma forma geral, tratava-se de abandonar uma concepção do artista que <impõe> ao público sua visão do mundo e permitir a esse público exprimir-se ele próprio (MILLET, 1997, p. 39-40).

A nossa compreensão de mundo é através de imagens mediadas, fato pouco exposto pela mídia tecnológica. Temos conceitos culturais que estão tão inseridos socialmente que acreditamos fazer parte da essência existencial do nosso ser. A tentativa por parte dos artistas, de propor algo além da imagem parada, é de transpor uma realidade cuja falta não é vista.

Bill Viola videoartista que trabalha com ilusões visuais, traz a tentativa da arte em retratar o real, uma cópia, quebra com a necessidade de representação formal. Transforma a representação simbólica sem exigir conceitos e textos para aproximá-la de um discurso racional.

O artista propõe uma conexão de efeitos líquidos para subverter o que a sociedade prega como real. Destaca-se mais uma vez a mudança que temos visto na contemporaneidade de globalização em rede de tais conceitos.

O ato de “olhar” se torna uma espécie de treinamento contínuo, que problematiza (altera) as fronteiras tradicionais que fortemente separavam os níveis natureza/cultura. As novas fronteiras antropológicas do olhar são porosas e permitem fluxos bidirecionais – biocultural e tecnonatural – que difundem modelos não mais compreensíveis como próteses adicionada a órgãos, deixando-os inalterados (CANEVACCI, 2013, p. 28).

Essa máquina que usamos em rede, seria então um acoplamento do ser humano ou uma ferramenta que permite expansão de pensamentos? A experiência de estar em contato com os nossos sentidos, principalmente toque (teclas) e visão (telas) coloca a máquina em qual estado de conexão com o corpo?

Deleuze & Guattari (1976) vão explicitar que o desejo escorre e corta através de objetos que produzem objetos. “Uma máquina órgão para uma máquina energia, sempre fluxos e cortes. Há sempre uma máquina produtora de um fluxo e uma outra que lhe é ligada, operando um corte, na extração de fluxo (o seio — a boca). [...] O desejo não cessa de efetuar acoplamentos de fluxos contínuos e de objetos parciais, essencialmente fragmentários e fragmentados” (1976, p.20 Apud, NERI, 2003, p. 28).

Aqui há uma política de identidade que esconde se o homem criou a máquina, e se criamos a partir de influências sempre mediadas, qual a aproximação de semelhança de um sistema matemático neural humano com um sistema virtual de uma máquina? É possível que em algum momento aconteça uma junção entre real e virtual?

Talvez a distância ainda esteja através do caráter multinterpretativo e multissensorial humano. O hipertexto (CANEVACCI, 2013) joga com uma constante e insolúvel mistura junto à lógica figurativa; às escritas sonoras, às telas táteis, aos códigos ópticos; o trabalho de interpretação para qualquer significado possível não é apenas linguística, mas também lógica e figurativamente diferente para um mesmo sujeito. Essa passagem de um indivíduo para um multivíduo que atravessa uma mistura aleatória de pluritextualidades (2013, p. 29).

As fronteiras do mundo da experiência nas artes tem ponto de desenvolvimento importante na arte conceitual. Estudar como são aceitas as artes interativas é entender a borbulha que a ausência de referências causou no sistema das artes.

“Conceitualismo”, nesse sentido, é efetivamente um sinônimo para “pós-modernismo”. As fronteiras entre essas diferentes formas de atividade tornaram-se indistintas, e seria um erro tentar impor, nesse campo, definições rígidas ou descuidadas.” [...] Essa mudança está por trás da noção de “conceitualismo” que surgiu para descrever a gama de atividades baseadas em performances, videotecnologia e instalações que domina hoje a cena artística internacional (WOOD, 2002, p.75).

Não há uma linearidade que possa ser atribuída para entender a cronologia deste tempo. Pelo menos não agora, na simultaneidade de tantas ações em diversos territórios. Os discursos vem da busca de proporcionar ao observador um encontro com si mesmo, com seus medos, incertezas, saberes e poderes.

Retirar o sujeito do real para oferecer a ele uma interpretação ou experiência, é um desafio para qualquer artista. Encontrar a aceitação através de um conforto, podendo este ser uma atividade já naturalizada, por exemplo, como se portar diante de uma obra é a chave para a entrada para causar inúmeros questionamentos. “Assim como quando nos apaixonamos experimentamos certo grau de enebriamento, isto é, ficamos um pouco altos e isso, é claro, estimula nossos apetites a encontrar uma fórmula de ficar ali, sem voltar para a vida real” (EDMONSON, M. In “A Morte de Freud”, 2009, p. 101, apud, CHINDLER, 2011, p. 11).

2.3 O Berço, As Mamadeiras e a empatia

É curioso acreditar na possibilidade de formar/graduar um artista. Ser artista pode ir além de um patamar bibliográfico ou um encontro de discussão de poéticas. Ser artista pode ser mergulhar no mundo de incertezas, ser ativo e provocar questionamentos na sociedade. Ou ser humano e ao mesmo tempo querer raspar o bem-estar de uma civilização que ignora seus próprios conflitos existenciais.

Através de objetos, vídeo artes, instalações e interatividade, busco encontrar esse agente questionador, promover visões que infiltrem no sujeito através de empatias submersas. “Nisso, Derrida guiou-se pela noção de repressão de Freud, segundo o qual experiências, recordações e sentimentos retiram-se para o subconsciente, onde causam destruição e confusão até serem trazidos de volta à superfície” (HEARTNEY, 2002, p. 10). Quer-se criar atos de movimentação a este inconsciente para imergirem mais ações.

A primeira característica que deve ser destacada no meu trabalho poético é a constante tentativa de subverter a função das máquinas, tentativa de transplantar cada pedaço de um sistema para uma nova realidade. Um mero aparato técnico torna-se estético e contrário a sua programação social. Logo, minha matéria prima são os próprios entulhos tecnológicos encontrados nas ruas, nas escolas, ou muitas vezes dentro de instituições e residências.

Vinda da geração Y de Don Tapscott descrita no capítulo I, é impossível negar minha relação desde muito pequena com as máquinas. Minha formação visual não se desenvolveu através da chegada da televisão colorida, ou do telefone celular. Eu estive depois. Depois dos computadores que tinham tela preta e letras verde-limão, depois dos primeiros videogames e brinquedos elétricos.

Os nascidos nos anos noventa já aprendem desde cedo a datilografar. É algo natural, podemos usar apenas dois dedos mas temos mapeados os teclados em nossas mentes. Nasci

sabendo que haveria tecnologia para buscar telefones. Que a lista amarela seria de boa servitude para brincar de encontrar apelidos engraçados, mas que sem o computador seria difícil se comunicar, descobrir, vivenciar.

Potencializa-se o caráter interativo ao trabalhar como educadora não-formal por seis anos dentro de uma instituição educativa. Encontrei a dicotomia para o meu “pulsionamento” de querer questionar os pensamentos da sociedade. O que seria mais efetivo como disparador de perguntas, uma instalação contemporânea ou uma pintura estática e bidimensional?

Todos temos criação, ela pode ser uma inteligência menos ou mais desenvolvida ao longo da nossa vida. Porém o caráter inventor deve ser despertado em todos nós. Pareyson considerava que “formar significa ‘fazer’, mas um fazer tal que, enquanto faz, inventa a sua maneira de fazer” (MILLET, 1997 p. 45). Despertar o fazer no sujeito, a inventividade é uma forma de incitar uma autorreflexão identitária sobre quem somos. Só inventa para o outro quem conhece a si mesmo. O *índice*, a “obra genérica” do grupo Arte & Linguagem é descrita conceitualmente por Wood (2002):

Significa, [...] conceber a arte como potencialmente um tipo de prática crítica, cognitiva e, acima de tudo, social, que pudesse permitir o alcance de uma autoconsciência crítica no mundo, influenciando, talvez, até mesmo, a construção de um tal mundo” (WOOD, 2002, p.53).

Em 2013 iniciei um processo de escrita na tentativa de compreender as linguagens que queria estudar para usar como ferramentas, as técnicas que eu mais apreciava, o material que me sentia a vontade. Não tardou para que, utilizando um computador, eu entendesse que ali mesmo estava o que seria a minha fonte de pesquisa. Uma fonte que já era atribuída virtualmente no meu cotidiano, passou a ser fisicamente curiosa.

O processo de concepção do *Berço* durou aproximadamente dois dias. Foi um lança resultante da leitura do livro *Escultura Moderna*, de Rosalind Krauss. Fiz diversos desenhos de objetos que remetiam a minha infância, e os mais recorrentes nas suas diversas formas foram berços.

A segunda etapa de construção foi a escrita, um primeiro rascunho sobre qual a poética que eu gostaria de inserir naquela forma. Busquei encontrar o significações de berço, as sensações que este proporcionava. Busquei entender o que estava acontecendo a minha volta, criei perguntas norteadoras sabendo que começa uma nova fase de pesquisa poética, ainda muito imatura com potencial vitalício.

Descrever um berço contemporâneo é uma tarefa que exige uma pesquisa além do que as infinitas fontes online poderiam oferecer. Uma vivência em que seria necessário um afastamento para tal descrição. Estamos imersos em um mundo onde a máquina tornou-se

uma extensão do corpo humano, uma atividade subordinada diária trazendo efeitos positivos e negativos.

Entrei em uma busca por uma meta reciclagem artística, em encontrar teclados amarelados para formar um colchão, objetos que antes eram usados para comunicação através da escrita, agora estão silenciosos e abandonados, e em grandes depósitos ocultos. Pensei na ausência de todos os dedos que já haviam dominado tantas palavras, símbolos e acentos, vazio que agora estava preenchido de pó e cheirando a mofo.

Ao iniciar a composição do “Berço”, que durou certa de 60 dias, passei por um longo processo de desmontagem dos teclados, agrupando suas teclas em categorias de símbolos. Vi as palavras separadas, vi o uso íntimo de termos, que antes nem percebia tocar, regrados por um americanização da linguagem computacional.

Figura 12 – Processo de Montagem do Berço



Fonte: Acervo da Artista

Espaço. Controle. Entrar. Fim. Retorno. Mudança. Casa. (em ordem – space, control, enter, end, return, shift, home). Palavras de ação e, ao mesmo tempo, que palavras remetentes a um conforto do lar. Tais teclas fazem parte do habitat de nativa digital, da rotina

²⁰ Disponível em <<http://www.joanaburd.com/#!artetechnologia/cjar>> Acesso em Nov. 2014.

levando-as inclusive para a cama, para o leito, no aconchego do sono, dormitando no inconsciente.

A máquina de fato deixa confortável, preenche um vazio criado pelas necessidades humanas no mundo mais conectável. Vazio que busquei representar criando um peso côncavo no colchão de teclas: (FRANÇA, 1997) diferença entre dois vazios: o vazio preenchível pela representação das coisas, que é a materialidade da realidade psíquica, e o vazio absoluto privado de sentido referido ao real, impossível de ser representado (1997, p. 150). Um leito com linhas de movimento apesar de estático, em que bebe está ausente, porém pesando uma infância em forma de abóboda, uma origem ingênua, porém nada bucólica. Um berço que marca o nascimento de uma nova geração.

Com os resquícios de vergalhões de construção arquitetetei o balanço da peça, era mandatória a possibilidade de ninar essa falta. Tais crianças precisam ser entendidas como novos seres pensantes que despontam na sociedade uma capacidade de interação natural com as máquinas. Para trazer ao observador uma empatia precisava ir além de um objeto decorativo, precisava ser um gatilho, com efeito de encontrar um fluxo, o caminho a empatia, tornar a peça reprodutora de memória atormentada ou de gozo estético.

Conforme França (1997) a passagem de uma forma para outra é semelhante a liberdade da associação livre de ideia: O produto deste processo é uma transgressão com sentido, um efeito sublimatório que implica colocar em jogo o choque da ausência de forma, da fragmentação, com a capacidade plástica de polimorfismo da pulsão, o que gera intensa angústia, motor afetivo que mediatiza a passagem para uma nova reunião dos fragmentos o que significa uma metamorfose (p. 153).

Figura 13- *Berço* (2013),
Teclas de computador, arame, vergalhão, cola cascorez multiuso, silicone.
63 x 83 x 49 cm



Fonte: Catálogo Bienal de Artes Visuais da UFRJ: Territórios

Concomitante com o processo de montagem do *Berço* deparei-me com um grande volume de fios e membranas que compunham as partes internas dos teclados. Fios coloridos que enviavam os fluxos matemáticos, borrachas intermediavam o toque do dedo com a imagem decodificada que seria enviada para telas de computadores. O interno das máquinas sempre me foi tão curioso e agora estava ali nú em minha frente, pronto para uma nova confecção.

Não custei em buscar fontes online para explicar cada uma daquelas partes, mapeei um novo complexo de ligações baseados nos fios e leds (luzes) que verificam os sinais de *On*, *Capslock*, *Numlock* no teclado. Criei um novo funcionamento a partir de antigas redes unitárias desenvolvendo um grande mapa de doze membranas que formaram quatro ilhas de envio de conteúdo.

O berço e a ilha. O ninho aconchegante e o isolamento possível. É diante desta polaridade que acessamos os trabalhos tecnológicos de Joana Burd [...] que concentra sua pesquisa no diálogo entre escultura, mídias digitais e tecnologia. No *Berço* os

teclados anatômicos estão preparados para conformar um corpo entre o orgânico e o maquímico. Já nas Quadro ilhas, exercita-se uma cartografia da virtualidade (QUINTANELLA, 2013, p. 36).

Materiais mortos e descartados, agora interligados novamente. A eletricidade traz uma vivacidade às máquinas. Um objeto parado, reconstruído com as mesmas letras íntimas a toque, refere ao sujeito. Outro mais bidimensional, conectado à energia, forma sobreposições de fios, transparências e sombras que representam uma dança autônoma em movimento metaforizando de mundo indivíduos conectados, atravessando fronteiras transnacionais, ao mesmo tempo que isolados em suas entradas. O nacionalismo do culto a língua inglesa, as colônias digitais são implantadas de maneira inconsciente em todos os usuários de computação. Deixando então aparente a linguagem escrita em fragmentos das peças, evidenciando uma cola improvisada e a presença do signo e da palavra.

Concebendo à máquina na própria estrutura do homem, o advento do pós humano – embora um tanto apocalíptico- serve como leitura para entender nosso lugar na contemporaneidade: dizem que a matéria carnal faz-se obsoleta diante da inteligência tecnológica. Obsoleto é ainda o material tecnológico, rapidamente descartável e de curta duração. Diante do trabalho de Joana, cabe a nós não reforçar o dualismo entre máquina e homem, mas investigar a sua lógica: se o corpo não dá conta do avanço artificial, que uso fazemos destas ferramentas? (QUINTANELLA, 2013, p. 36).

Ter a liberdade de criar o que quiser, da maneira que bem entender, estando inserida nos padrões de legitimação da arte contemporânea. A arte liberta assim como castiga ao exigir do artista explicações, nomes, etiquetas, valores, e há uma mistura entre o momento da concepção, produção e exibição final do trabalho. Smithson diz “melhor do que criar uma ilusão de liberdade seria a revelação da existência do confinamento” (WOOD, 2002, p. 49).

Parece-me que ao escrever estas palavras e colocar no plano linguístico o processo criativo torna-se mais racional, mais palpável, mas é necessário saber que assim como a máquina, somos guiados por um sistema neural ainda cheio de vácuos de explicação por parte da medicina.

No ato criador, o artista passa da intenção à realização, através de uma cadeia de reações totalmente subjetivas. Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações recusas, decisões que também não podem e não devem ser totalmente conscientes pelo menos no plano estético (DUCHAMP, 1965 p.77).

Antes da estética nestes trabalhos, está a linguagem. A linguagem que serve como tubo de conexão entre artista, obra, observador, espaços, e todo a informação invisível no momento de fruição de um trabalho. CAUQUELIN (2005) diz que “A importância da linguagem, não como expressão de um pensamento, mas como fundo radical dele próprio. A língua pensa sobre si, como a arte o faz por meio dela” (2005, p. 151).

Linguagem é um tema que merece mais aprofundamento do que será possível neste comentário. A palavra como linguagem e conceito é colocada na arte conceitual como matéria a ser trabalhada. No *Berço* e em *Quatro Ilhas* torna-se a ferramenta comunicativa.

Criador da denominação “arte conceitual” “Flynt escreveu que “arte conceito” a cima de tudo uma arte na qual o material são os “conceitos”, argumentando em seguida que, “uma vez que ‘os conceitos’ são estritamente vinculados à linguagem, a arte conceitual é um tipo de arte na qual o material é a linguagem” (FLYNT, 1963, apud, WOOD, 2002, p. 8).

A arte é também uma prática social que não está sozinha em um sistema independente de significação, está, na verdade, entrelaçada em um contexto histórico. Então toda a história da arte é importante para termos chegado nas possibilidades libertárias de criar hoje. Ocorre é que o artista não se preocupa mais com o passado de seus trabalhos, e sim em contextualizá-los. “Nesse estranho novo mundo, as obras de arte ressurgem como textos, a história é exposta como mito, o autor morre, a realidade é repudiada como uma convenção antiquada, a linguagem governa e a ideologia se disfarça de verdade” (HEARTNEY, 2002, p. 7).

“Warhol [...] afirma querer <ser uma máquina>” (MILLET, 1997, p. 27), então há esse desejo por parte de alguns artistas em ser superprodutor, invencível, inviável e a internet pode veicular esse tipo de idolatria, assim como a atores, uma deusificação das pessoas que trabalham com criação.

Flusser (1978) vai explicar que a escrita neste momento pós-histórico é realizada somente através de uma articulação de imagens – no limite, imagens digitalizadas, multiplicáveis ao infinito, manipuláveis à vontade e passíveis de distribuição instantânea a todo o planeta. “Caracteres se tornam bytes, sequências de texto se convertem em sequências de pixels, os fins e os meios são substituídos pelo acaso, as leis pelas probabilidades e a razão pela programação” (1978, apud, MACHADO, 2005, p. 74).

Se tudo é imagem, inclusive a palavra, o processo de mapeamento possível torna-se infinito. A curiosidade em entender cada etapa do processo de cada um dos aparatos de comunicação pode ser considerada até uma utopia, assim como entender toda a história da arte. Porém, a curiosidade em entrar na intimidade, despir e transplantar peças gera uma energia pulsional de produção em mim, energia engatilhada diante de tamanho desafio. “Se a ilha é isolamento por essência, é por isso também ideal escalpista. De encontro ao fluxo da cidade, ela habita o imaginário dos que acreditam no refúgio como alternativa possível para uma vida idílica” (QUINTANELLA, 2013, p. 36).

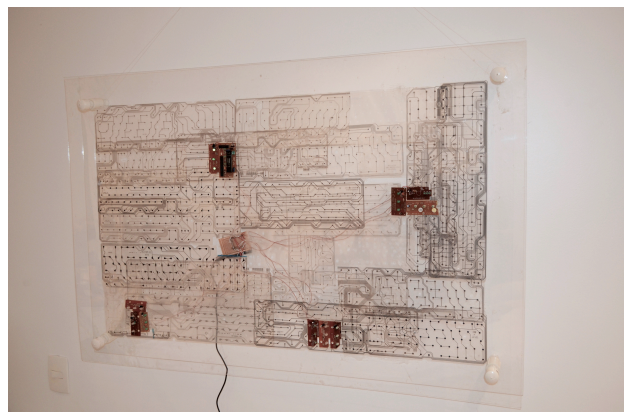
Trabalho referencial para a construção de *Quatro Ilhas* foram as pinturas de Petter Halley, que ao mencionar um abstracionismo geométrico, criticando Mondrian, monta novas concepções de cores e ligações complementares. Interliga novas linhas em forma de desenho, circuitos sociais e as conexões elétricas das cidades.

Figura 14 - Peter Halley
Vista de Instalação (2007)
Galeria Modern Art



Fonte: Website Modern Art²¹

Figura 15 – “Quatro Ilhas” (2013)
Membranas de placas de teclado de computadores, fios,
Arduino, placas de acrílico, canos de plástico.
120 x 80 x 12 cm



Fonte: Catálogo 20º Salão de Artes Plásticas
da Câmara Municipal de Porto Alegre

Censurando o que ele chamava de “geometrização da vida moderna”, oferecia suas pinturas como mapas visuais das redes de circulação e movimento mecânico da sociedade pós-industrial. Acreditava estar descrevendo um novo tipo , altamente abstrato, de espaço social, espaço esse afim, segundo ele “do espaço simulado do videogame, do microchip e dos prédios de escritório (HEARTNEY, 2002, p. 45-46).

²¹ Disponível em <<http://www.modernart.net/view.html?id=1,4,34,296&view=4>> Acesso em nov. 2014

A remontagem das linhas internas de teclados neste trabalho resultou em novas conexões regradas por um Arduino²². O microprocessador orienta os sinais luminosos de acordo com variáveis do cálculo matemático, do próprio metro cúbico que a peça ocupa no espaço.

Quintanella (2013) ao refletir sobre o conceito de ilhas em meu trabalho escreve: “Se já afastadas do ideal exótico, também estabelecem uma espécie de reencantamento: na medida em que desconhecemos seus processos, a tecnologia também faz mágica, um escape à sua maneira: um isolamento em outro sentido” (2013, p. 36).

Percebo que os conceitos pós modernos trazidos por HEARTNEY (2002), explicam algumas das heranças do meu trabalho: uma espécie de minimalismo ao usar o mínimo possível e simplificar objetos para o balanço e ativação do observador e a arte conceitual em defini-lo com títulos sugestivos.

O minimalismo reintroduziu a terrível ”teatralidade”, tornando o observador parte da obra requerendo que ele “ativasse” a escultura movendo-se ao seu redor. A arte conceitual quase obliterou o aspecto ótico da obra de arte, tão valorizada por Greenberg, ao infectá-la com o elemento estranho do texto (2002, p. 12).

Me identifico com a arte conceitual por ter sido uma tendência de democratização de mídia e comunicação, ter repensado métodos de trabalho de maneira coletiva, e ter um interesse educativo em desmistificar a arte (BURN, 1961). Ele concluiu: “O real valor da arte conceitual está em seu caráter transitório, não no estilo propriamente dito” (WOOD, 2002, p.67).

Não creio em estilos e sim em possibilidades e objetivos. Creio em obras que repensem as linguagens, oferecendo conceitos através de experiências. Segundo Wood (2002), “artistas conceituais são mais místicos do que racionalistas. Eles procedem por saltos, atingindo conclusões que não pode ser alcançadas pela lógica. Julgamentos racionais repetem julgamentos racionais. Julgamentos ilógicos levam a novas experiências” (p. 38).

O terceiro trabalho que será citado aqui chama-se *As Mamadeiras*. Foram replicadas diversas mamadeiras em resina brilhosa, buscando criar um objeto sensível ao toque na ilusão de serem gelos estáticos no tempo, parados no seu processo de derretimento. Permitir ao observador tocar na peça, abre uma entrada para experiência, através dos sentidos sensoriais.

²² Arduino é uma plataforma de prototipagem eletrônica open-source baseado em flexível, fácil de usar hardware e software. É destinado a artistas, designers, hobbistas e qualquer pessoa interessada em criar objetos ou ambientes interativos.

Figura 16 – Detalhe trabalho “Mamadeiras” (2014)
Teclas de computador, resina cristal e fio de nylon
20 x 4 x 5 cm (cada)



Fonte: Acervo do Acervo Independente

Freud no *Projeto* (1895) trouxe o psiquismo humano como um aparelho de processamento de prazer, desprazer e angústia, em contraponto a uma concepção do psiquismo como um aparelho neurológico, orgânico, ou como um aparelho de representação, de memória, de linguagem (1895, apud, NERI, 2003, p. 39).

Para criarem experiências é necessário muita leitura, capacitação técnica para chegar em ideias concretas e possíveis. Mas a imaginação talvez seja o ponto de partida que, ligado à memória e a representações, gera novas revisitações de pensamentos. Joseph Kosuth escreveu “As verdadeiras obras de arte são as ideias.” (Nota que acompanha exposição *Não antropomórfica*). Já Sol Le Witt – “A arte conceitual não é necessariamente lógica” e “As ideias não têm de ser complexas. A maioria das boas ideias é ridiculamente simples” (WOOD, 2002 p. 35-38).

Outra porta de entrada ao sujeito é o enigma, o não saber, o estranho ao homem pode ser uma ferramenta de disparo. “Todo enigma, como sabemos, é verdade obscura cujo saber é suposto ou latente necessariamente opera pelo não-cessar do questionamento, colocando o valor da argumentação e da interrogação no lugar da certeza” (FRANÇA, 1997, p. 131).

Freud fala que o estranho “O confusãoamento próprio do fenômeno Unheimliche, que se traduz na expressão estranheza familiar, vem afirmar que nada se parece mais íntimo em nós do que aquilo que é mais estranho” (FRANÇA, 1997, p. 132).

A busca por criações que despertem o estranho do outro incita cada etapa de meu processo criativo. Onde estariam todas as coisas que não queremos, nem conseguimos ver? O título dado a 31ª Bienal de São Paulo é “ Como (...) coisas que não existem”, sendo tais que reticências são repostas (ao longo na navegação web do site da Bienal) por verbos como; *Falar, Viver, lutar com, aprender com, Sonhar com, Ver, Ouvir, Ler, Usar, Encontrar.*

No texto curatorial introdutório da Bienal se fala sobre um estado de virada, uma mudança de pensamentos, consequências que transformam a direção dos caminhos da sociedade.

A virada – a nossa virada – não é moderna, orientada para o futuro, progressista. É, ao contrário, desordenada, às vezes enganosa, definitivamente inconstante. Ela parece estar tentando sair dos parâmetros estabelecidos a fim de dar espaço à complexidade e à flexibilidade, sem receio de conflitos e enfrentamentos. Esse estado de virada é nossa condição contemporânea e, por conseguinte, a condição desta 31ª Bienal.²³

A amostra preocupa-se com o observador, através de uma experiência, criar questionamentos e não respondê-los, em falar sobre temas polêmicos que seguem sendo escoados pela mídia.

A obra *The Excluded. In a moment of danger* do grupo russo Chto Delat, oferece uma instalação com uma grande projeção ao fundo, uma televisão quadrada colocada no chão, e mais dois monitores, um frente ao outro, dos lados direito e esquerdo. Todas telas confrontam o sujeito em um curta-metragem que seus diversos planos são divididos em cada tela: imagem do grupo, simultânea a imagem de um dos atores falando.

²³ Disponível em <<http://www.31bienal.org.br/pt/information/754>> Acesso em nov. 2014

Figura 16 - Imagem da Instalação “The Excluded, In a momento of danger” 31ª Bienal de São Paulo



Fonte: Referência online Gevisacri²⁴

“Os excluídos” tradução do título para o português, aprisiona o sujeito o isolando do resto da exposição. Em um cubo preto são rabiscados gráficos irônicos nas paredes, um sofá é convidativo para a imersão e a interatividade de diversas telas desenvolvem uma instalação onde o observador interage apenas dirige seu olhar diante de tantas imagens em movimento.

O grupo no vídeo canta, grita, chora, evidencia uma arte política em grande revolta demonstrada na violência das manifestações. Mas apesar de usar áudio, imagem, desenho, enfim, diversas técnicas atuais a linguagem que não necessariamente é dita ou escrita neste trabalho, a ele se impõe de maneira angustiante mostrando fatos e expressões de aflição.

A Bienal revela que o mundo espera dos artistas esse tipo de reprodução. De captar e transparecer o indizível. Em trazer novas perspectivas que gerem ações:

De um lado, roubam pedaços da realidade, de outro, mandam esses pedaços de volta, cuspidos para fora na forma de signos [...] além de duplicadores [...] são também reprodutores, gravadores ad infinitum dos fragmentos que registram. Além de replicantes são, sobretudo proliferantes, dotados de um alto poder para

²⁴ Disponível em <<http://gevisacri.blogspot.com.br/2014/10/a-31-bienal.html>> Acesso em nov. 2014

proliferação de signos (SANTAELLA, 1997, p.38, apud, COUTO; SILVA, 2013, p. 37).

Então cabe ao artista encontrar uma convergência entre recordação, histeria e obra de arte para que assim crie sob uma forma construções fantasmáticas. Todas essas vão buscar e referenciar o passado de cada indivíduo, um passado já digerido e transformado em memórias, ou seja, um passado que já não é verdadeiro ou real e está repleto de traduções.

Apesar de tal busca pelo passado, sabemos que o artista hoje se preocupa mais com o presente. Como já dito anteriormente, construir o seu trabalho aqui e agora para quem vivência este momento da história. Porém não pode-se eliminar na arte contemporânea a questão do tempo como um todo. A sua relação com o futuro e infinito de possibilidades se assemelha com a identidade atemporal e interminável que definimos a internet. “Entramos, para retomar os termos de Guy Debord, teórico da <sociedade do espetáculo>, num <presente eterno> [...]” (MILLET, 1997, p. 49).

Presente eterno que está envolto em uma enciclopédia de referência. A dimensão simbólica de uma palavra escrita lançada nos sites de busca, ao ser analisada com paciência, pode trazer toda uma nova antropologia a arte e a civilização.

Ao terminar o artista torna-se resto da criação e a obra torna-se objeto efêmero causa de desejo no domínio público. A obra vive por si, e o criador perde o controle de suas consequências. Portanto, “as *coisas que não existem* podem ser trazidas à existência e, assim, contribuir para uma visão diferente do mundo. É provável que seja este, no fim das contas, o potencial da arte” (31ª Bienal de São Paulo).

3. A Experiência Tecnológica na Adolescência

Se a arte tem o potencial de criar indagações no sujeito, promover questionamentos sobre “coisas que nem existem”, mas principalmente disparar ações de reação no observador, cabe destacar que a educação tem características semelhantes. Educar para construir, para formar agentes de mudança, necessita de uma empatia ainda mais íntima entendendo o aluno e oferecendo a ele um confronto com um espelho, com o reconhecimento de sua própria imagem.

Já foi dito no subcapítulo *1.1 A mudança nas inter-relações*, que a tecnologia possui “duas caras”, traz perspectivas negativas e positivas para o cotidiano dos adolescentes. Este capítulo irá trazer a perspectiva experiencial da tecnologia, principalmente em seu papel simultâneo em ferramenta da escola e ferramenta social.

Para voltar a um início onde nós, humanos, definimos tecnologia, encontramos a primeira menção do termo em 1706 (COUTO; SILVA). “De acordo com o Oxford English Dictionary (1961), [...] tecnologia é a arte e ofício de um fazer. Isso nos faz assumir, [...] que a tecnologia é o conjunto de conhecimentos, argumentos e razões em torno de uma arte, de um fazer determinado, cujo objetivo é satisfazer as necessidades humanas” (2013, p. 37).

Conhecimento que é desencadeado através de um fazer. Cada vez mais é natural aos bebês tocarem em qualquer tela esperando a interação de um *touchscreen*, as crianças usarem termos americanizados e aos adolescentes aproveitarem da rede como ferramenta de busca de informações e encontros sociais. Todavia, o fator rede e internet ainda não tem o mesmo conceito:

O modelo da rede não é, como talvez muitos possam pensar, uma possibilidade da internet. Ao contrário, a internet é que já foi demandada por um mundo que já estava em rede, no qual as pessoas assumem diversas identidades dependendo da conexão que elas estejam estabelecendo naquele momento” (COCCHIARALE, 2006, p.41).

Pode-se dizer então que o ser humano criou a “nova tecnologia” como causa de uma necessidade proveniente de um mundo industrializado em rede, mundo que se preocupava tanto com um individualismo vigente que tornou as identificações singulares. Foi possibilitando ao jovem escolher sua profissão e não mais herdá-la de sua família ou com características de seu país.

As identidades no mundo contemporâneo não podem mais ser pensadas como uma plantação (onde cada planta tem sua raiz) porque ele está em rede. E não estou falando só da internet. Uma rede em que a identidade migra de um canto para outro. Mas de todas as relações que antes supunham identidades estáveis em todos os níveis, hoje temos n identidades, e não mais uma só (COCCHIARALE, 2006, p. 18).

Com a possibilidade da maioria dos jovens hoje ter acesso à rede, a naturalidade do uso, às tecnologias digitais não são apenas espaços de comunicação, informação e entretenimento, mas, também, possibilidades de potencializar a autoafirmação identitária.

Rocha (2006), denomina esta *juventude outsider* como foco atual da mídia consumista. E, usando uma linguagem descontraída, vai defini-los como “[...] uma galera de cabeças leves e fluidas, corpos estilizados, sexualidades múltiplas e andrógenas que não sente dificuldades em seus relacionamentos de bolso” (2013, p. 58-59)

A igualdade de acesso à informação, traz uma democracia inerente, desafia o sujeito a poder editar sua identidade. “O politeísmo de selves, eu, ii, yours é o avatar. Um avatar que vive no cyberspace, completando a corporificação virtual, o self, o ego, o e-space” (COUTO; SILVA, 2013). “A tecnologia se encarrega, então, de dois princípios essenciais: o do progresso e da identidade” (CAUQUELIN, 2005, p. 58).

Os adolescentes possivelmente são hoje os maiores consumidores da mídia online, até por conseguir em mentalizar e mergulhar nas possibilidades de milhares de conexões simultâneas. Há um exibicionismo intrínseco diante de tantas redes sociais que envolvem a publicação de perfil, de “quem eu sou”, em forma de vitrine.

Nesse entreposto, a juventude na contemporaneidade retrata uma concepção dilatada, “[...] virando do avesso as categorias que fixavam faixas etárias definidas e claras passagens geracionais”. (CANEVACCI, 2005, apud, ROCHA, 2013, p. 56). Para Haraway, essa cultura high-tech “[...] contesta, de forma intrigante, os dualismos que atravessavam as tradições ocidentais: macho/fêmea, primitivo/civilizado. natureza/cultura, homem/máquina, agente/instrumento, etc” (SILVA, 2000, ROCHA, 2013, p 57).

Não é possível definir mais gerações por meses de diferença se temos um fator experiencial da internet que ultrapassa as fronteiras de idade. Apesar do intuito dos programadores em criar filtros parentais, um adolescente com interesse em subverter alguma regra irá se tornar um *hacker* para confundir as códigos sociais e fazer graça com o uso das máquinas.

Com tantas possibilidades o mundo institucionalizou a livre-expressão através da internet. As primeiras apropriações datadas no Neoexpressionismo, trouxeram a cópia e como

algo de natural à arte, hoje, impulsionaram a posse de qualquer imagem online como propriedade do usuário e fonte de consumo público.

3.1 O Estágio

Utilizando como referência os estudos trazidos ao longo do texto, foi criado um projeto em docência em Artes Visuais e uma metodologia de pesquisa com objetivo de provocar questionamentos e levantar hipóteses sobre a real vivência dos adolescentes de hoje.

O projeto de Estágio foi realizado no Instituto Estadual Rio Branco, em duas turmas de 8º Ano e uma do 7º ano totalizando em oitenta horas (quarenta em observação e quarenta em prática). A primeira etapa do processo consistiu em uma rápida pesquisa com os alunos em relação ao uso das tecnologias resultando em conclusões (vide anexo 3):

1. A variação etária de 13 à 16 anos;
2. O uso da Internet via celular (54%) sobrepondo o uso através de computadores (42%);
3. A predominância dos acessos ao *Facebook* (24%) e *Youtube* (22%);
4. A consciência de utilização da rede por mais de três horas diárias;

Em geral, apesar dos alunos de escola pública já terem uma boa noção de termos tecnológicos, pouco sabem sobre arte, principalmente contemporânea. A tendência da educação básica brasileira é, se falar algo sobre história da arte, terminar no modernismo e nos conceitos de pintura e escultura.

Trazer a arte pós-moderna para dentro da escola envolve aprender a executar técnicas e ter livre expressão para promover experiências. O aluno fica cego diante das produções atuais, não compreende e não interpreta nada que pode ver e tocar nos museus da cidade. Entende pinturas renascentistas que não fazem parte da sua realidade, em que tamanho estranhamento da arte contemporânea, se torna uma grande falha educativa.

Hernandez (2006) defende o afastamento das visões enciclopédicas que conformam a escola, que fixam uma narrativa baseada em apreender conteúdos, e não em promover experiências. Já Menezes (2000), defendendo também a pluralidade e experimentação, vai trazer esse tipo de trabalho como um convite para os alunos explorarem novas formas de produção, reflexão e significação.

Ao entender a realidade dos alunos estudados, foi necessário criar uma dinâmica que trouxesse algum conceito da arte mais familiarizado a eles. Nas aulas de observação constatou-se a atribuição da moldura à tudo que era arte. Através deste gancho levou-se a aula

a imagem de um quadro clássico modernista emoldurado. Os alunos escreveram na lousa tudo o que era possível de ser colocado dentro de moldura, resultando no termo definido pelos próprios alunos de: *imagens significativas*.

Para desnaturalizar o conceito de que pintura era uma das poucas formas legítimas de arte, retirou-se a moldura da imagem e encaixou-a em um monitor. Na tela agora havia “pinturas em movimento” e foram visualizadas cerca de cinco vídeo artes de artistas como Bill Viola e Peter Campus, definindo-as também como obras de arte.

Trazer a queda do pedestal moderno, demonstrando obras tecnológicas e visuais despertou um maior interesse nos alunos. Foram trazidas referências também de trabalhos tridimensionais: “Mário Ramiro realizou esculturas que exploraram o campo magnético, como é o caso de Gravidade Zero (1986). Neste trabalho Ramiro liberou a escultura de sua base; para isso, criou um campo de força eletromagnético, utilizado para controlar a ação da gravidade sobre um pequeno objeto metálico suspenso, o que fez a escultura levitar” (ARANTES, 2005, p. 45)

Surgiu a necessidade de uma outra plataforma de troca de conteúdo e referências, e os alunos optaram pela rede social: Facebook. Neste momento cria-se um vínculo virtual entre aluno e professor externo a sala de aula. Novas possibilidades comunicativas que colocam o professor no mesmo patamar de usuário do Google que o aluno, sendo imprescindível uma discussão aberta e presencial sobre as possibilidades de busca da rede e de encontro com conteúdos.

Durante as aulas iniciais foram propostas dinâmicas de desnaturalização também do ambiente da sala de aula. Começar o período surpreendendo os alunos provou ser uma forma efetiva de introdução às experiências. Os adolescentes com os quais trabalhei foram rápidos e funcionaram muito bem com didáticas dinâmicas e repletas de analogias. Não tardou em surgirem questionamentos sobre os limites da arte e da televisão, da arte e vida:

Nós temos que pensar essas características do nosso cotidiano porque um dos grandes obstáculos para entender a arte contemporânea é o fato de ela ter-se tornado parecida demais com a vida. É como se, num processo de integração entre arte e vida, a arte tivesse doado tanto sangue para a estetização da vida que ela se desestetizou (COCCHIARALE, 2006, p. 39).

A descoberta em utilizarem pela primeira vez câmeras DLSR, que possuem controle de obturador e exposição foi extremamente produtiva. Ainda mais levando exemplos de aplicativos de celular que geravam efeitos semelhantes a longa e curta exposição em que os alunos poderiam continuar os exercícios após a escola e compartilhá-los na rede.

O paradigma aqui que enfrenta o docente é a grande mudança da análise de um objeto, como por exemplo uma escultura de Michelangelo, para então todos eventos, conexões, dilemas da vida dos alunos. Encaminhar a estrutura cotidiana para a reflexão, desconstruí-la e então propor um anunciado para disparar um processo criativo.

Se a docência se alimenta pouco da arte contemporânea ou da arte em geral para pensar e problematizar o tempo que vivemos, se a escola ainda é reino das imagens e formulas repetidas, dos estereótipos e binarismos que se tornam verdades quase inquestionáveis, há com certeza muito que fazer. [...] Desnaturalizar modos de ver homens e mulheres, provocar incerteza diante do já pensado sobre sexualidade e representações [...] Que continuemos o alimentando com imagens que produzam um estranhamento e que enfim, nos façam pensar (LOPONTE, 2008, p. 160-161)

Ao entender as linguagens possíveis e experimentar em aula desde os princípios do conceito de fotografia, para o cinema e o vídeo, os alunos criaram conteúdos audiovisuais nas técnicas de *stopmotion* e *lightpainting*. Tornando dominante o exercício entre linguagem e reconhecimento, destacou-se a importância da comunicação para o funcionamento da sociedade.

A tarefa final dos alunos foi a produção de um vídeo de um minuto. No momento pré-produção foi questionado aos alunos o uso de seus aparelhos, o real potencial comunicativo e, principalmente, o papel da rede social no cotidiano. A partir de vídeos da Internet foram consideradas qualidades estéticas de gosto pessoal, construindo um espírito crítico e autônomo ao aluno em ter capacidade de análise comparativa.

Se a velocidade é sinônimo de luz, que é a matéria prima do vídeo, como poderíamos criar novas imagens apropriando de outras ou captando enquadramentos interessantes?

Realidade e imaginário se confundiram com imagens que permeiam o cotidiano de tais alunos. Os resultados começaram a ser postados semanas antes da data final de entrega.

A arte na escola deve confluir para o indivíduo em reciprocidade com seu tempo, de outra forma, o entendimento torna-se impalpável ao estudante. Trazer fatos reais à um nível de crítica, é uma das responsabilidades da docência. “Se pensarmos nas imagens presentes nos corredores das escolas, e nos livros didáticos [...] há pouco espaço para múltiplos femininos que escapem das imagens consagradas das mães abnegadas e subservientes, dedicadas e sensíveis, [...]” (LOPONTE, 2008, p. 160-161).

Um dos exemplos de resultado do processo foi um vídeo quadro-a-quadro de um grupo de alunas que demonstra o cotidiano de uma Barbie. Interessante foi evidenciar a busca por enquadramentos de possíveis, focos pontuais e principalmente a polêmica da mulher como dona de casa trazida pelas alunas. Após a apresentação para a turma, foi possibilitado

através da conexão virtual uma contínua troca de referências, como por exemplo, da artista Laurie Simmons.

Figura 17: Série Color Cordinated Interiors



Fonte: Website Laurie Simmons²⁵

Figura 18: Print Screen Stop Motion realizado pelas alunas



Fonte: Acervo da Professora

Simmons cria quadros humorísticos que enfatizam a rigidez dos papéis femininos tradicionais. Donas de casa de plástico e mulheres profissionais independentes, dos anos 50, posam: rigidamente em cenários que evocam o mundo perfeito da televisão e publicidade dessa era. Mas a disjunção entre as bonecas tridimensionais e os fundos obviamente bidimensionais deixam claro que esse é um mundo irreal, onde nunca penetrarão realmente” (HEARTNEY, 2002 p. 57).

A prática de ensino é efetiva ao se provar mutável e é disponível para reestruturações focadas nos alunos. Em uma avaliação final os mesmos trouxeram expressões como, *“aprendi que a arte pode ser mais do que pintura; parecia uma nova matéria de artes, aula dinâmica e interativa; aprendi coisas que nunca achei que veria no colégio; aprendi que a internet não é só para Facebook.”*

O mundo necessitado está de pessoas que questionem mais as realidades impostas e que entendam seu espaço, seu território e tenham uma forma de se manifestar. Precisamos entender as transformações que esses alunos estão passando para assim repensar possíveis referências que funcionem didaticamente.

Nesse contexto a metamorfose passa ser a regra. Nenhuma forma é obtida. O que há é rascunho, traços soltos, experimentos, sombras, indefinições. [...] Dai que se fala tanto de pluralidade, costumes e hábitos dissolutos. Vínculos quebrados, identidades híbridas, cada vez mais ambíguas. Se nada é estável, é preciso estar em movimento” (COUTO, 2007, apud ROCHA, 2013, p. 60-61).

²⁵ Disponível em < <http://www.lauriesimmons.net/photographs/color-coordinated-interiors/#!/images/20/>> Acesso em nov. 2014.

Nos séculos passados ter acesso às informações, poder ir a uma escola, ou mesmo se locomover territorialmente era privilégio para poucos. Hoje, o professor precisa ser maleável às necessidades dos alunos, precisa ser aventureiro para produzir um direcionamento horizontal de conhecimento através dos meios, não hierárquico pois o conhecimento já não está somente sobre seu domínio. Ser professor é uma aventura pessoa que envolve o outro, em estuda-lo e construir, a cada dia, uma nova metodologia educativa.

CONCLUSÃO

Podemos afirmar que sempre estivemos em processo de reformulação de significados: faz parte do desenvolvimento social e intelectual das relações humanas. A atual problematização dos conceitos de linguagem e imagem é reflexo de uma comunicação acelerada que surgiu da necessidade de um mundo moderno que já estava em rede.

A internet acompanhada de seus disparadores complexos define a transição dos conceitos unitários para os simultâneos: os metamórficos que transpõe a capacidade adaptativa por parte de seus usuários.

Logo, o *habitat digital* torna-se *habitat natural* aos que buscam acompanhar as evoluções das ferramentas. A sedução da tecnologia está em possibilitar o acesso ao conteúdo livre valorizando a autoria do compartilhador cotidiano. Está em permitir ultrapassar as barreiras do poder sob o domínio do saber, antes regrado pelos livros e definições territoriais.

A arte contemporânea assemelha-se as novas mídias no que alude à transposição do tempo, a sua identidade inconstante, líquida, onde a referência sempre é a chegada, o agora, o efêmero e não sua origem ou o que poderíamos chamar essência. Tudo o que é cultural foi inventado, assim como todas as novas necessidades interativas.

Ainda vivemos em no mundo que está transitando pelos conceitos de individualismos. O que podemos apontar sobre as redes sociais e aparatos tecnológicos é que têm sido imperativos como objetos de desejo, reafirmando identidades através de um jogo entre necessidade criada, vício e inconsciente.

Levando em conta o que se foi observado nesse estudo é imprescindível prosseguir a pesquisa das gerações que nascem hoje. Para entendermos os futuros alunos devemos estar em constante adaptação para que a educação seja efetiva e autônoma. A desconstrução como ferramenta de estudo demonstrou-se satisfatória na sala de aula ao serem produzidos trabalhos que fundamentaram a criação com foco no compartilhamento.

É imprescindível que como professores e artistas nos adaptemos à propostas mais convidativas e cambiantes para pertencer à mundo tão saturado de informações. É preciso entender que não há finalidade concreta no estudo de uma sociedade em constante mutação, mas sim um processo transitório profundo e complexo de decodificação de comportamentos globais.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia no Brasil: perspectivas da estética digital**. ARS (USP), v. 3, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

BURD, Joana. Berço e Quatro Ilhas. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em <<http://www.joanaburd.com/#!arteetecnologia/cjar>> Acesso em mai. 2014.

CANEVACCI, Massimo. MENEZES, Mardônio Parente de (trad.); **Hibrididades: culturas sincréticas – subjetividades diaspóricas – identidades híbridas**. In: Org. COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da; TEIXEIRA, Irenides. Cultura Visual. Canoas: Ed. ULBRA, 2013. p. 24 – 34

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea: uma introdução**. Tradução Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005.

Catálogo 20º Salão de Artes Plásticas: Câmara Municipal de Porto Alegre. Porto Alegre: Câmara Municipal de Vereadores, 2014.

CHINDLER, Ruth. **Espaço Psicanálise & Arte**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em <http://issuu.com/tungaagnut/docs/cooking-_o_filme-_tunga> Acesso em nov. 2014.

COCCHIARALE, Fernando. **Quem tem medo da arte contemporânea?**, Rio de Janeiro: Massangana, 2006.

COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássida da. “**Faiz daulôudi e um upigrêdi**”: a **apropriação da tecnologia pelas juventudes palmenses**. In: Org. COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da; TEIXEIRA, Irenides. Cultura Visual. Canoas: Ed. ULBRA, 2013. p. 35 – 49.

DEBORD, Guy. **A Sociedade Do Espetáculo**. Rio De Janeiro, Contraponto, 1997.

DUCHAMP, Marcel. **O Ato Criador**. In: BATTCKOK, Gregory (org.). **A Nova Arte**. São Paulo: Perspectiva. 1975.

ENGELMANN, Deise C. **O Futuro da Gestão de Pessoas: como lidaremos com a geração Y?**. 2009. Disponível em: <<http://www.rh.com.br/Portal/Mudanca/Artigo/4696/o-futuro-da-gestao-de-pessoas-como-lidaremos-com-a-geracao-y.html>> Acesso em mai. 2014.

FRANÇA, Maria Inês. **Psicanálise, estética e ética do desejo**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

- GALVEAS, Elias Celso. **“O Mal Estar na Civilização”**. Rio de Janeiro. Disponível em <<http://vansantos12.blogspot.com.br/2013/06/o-mal-estar-na-civilizacao.html>> Acesso em set. 2014
- HEARTNEY, Eleanor. **Pós-Modernismo**. Tradução Ana Luiza Dantas Borges. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- HERNANDEZ, Fernando. SACHO, Juana Maria. **Tecnologias para transformar a educação**. Tradução Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2006
- HERNANDEZ, Fernando. **Cultura Visual: Mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Arte Médicas Sul, 2000, p. 43-46.
- KOFMAN, Sarah. **A infância da Arte: uma interpretação da estética freudiana**. Relume Rio de Janeiro: Dumará, 1995.
- LOPONTE, Luciana Gruppelli. **Pedagogias visuais do feminino: arte, imagens e docência**. Currículo sem Fronteiras, v.8, 2008. p. 148-164.
- MACHADO, Arlindo. **Tecnologia e Arte Contemporânea: como politizar o debate**. Revista de Estudios Sociales, Dezembro numero 022 Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia, 2005. p. 71-79.
- MENEZES, Marina Preira de. **A arte contemporânea como fundamento para a prática de ensino em artes**. Anais do 16º encontro nacional da ANPAP. Org. RAMALHO, Sandra; OLIVEIRA, Sandra, Florianópolis: UDESC, 2000. p. 187-191
- MILLET, Catherine. **A Arte Contemporânea**. Tradução de Joana Chaves. Lisboa: Instituto Piaget, 1997. SANTOS, Rudi.
- NERI, Regina. **Anti-édipo/Psicanálise, um debate atual**. Revista Ágora. v. VI n. 1. São Paulo, 2003. p. 21-43
- O'DOHERTY, Brian. **No Interior Do Cubo Branco: A Ideologia do Espaço da Arte**. São Paulo, Martins Fontes, 2002.
- QUINTANELLA, Pollyana. **Homo Ciberneticus**. In: Catálogo IV Bienal da Escola de Belas Artes/UFRJ: Territórios. Coordenação Antonio Guedes, Patricia Corrêa. Rio de Janeiro: UFRJ. Escola de Belas Artes, 2013.
- ROCHA, José Damião Trindade. **Juventude outsider e suas práticas contemporâneas**. In: Org. COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da; TEIXEIRA, Irenides. Cultura Visual. Canoas: Ed. ULBRA, 2013. p.50 – 65.
- SANTAELLA, Lúcia. **O Homem e as Máquinas**. In: DOMINGUES, Diana (org.) A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- TAPSCOTT, Don. **Geração Digital**. São Paulo. Makron Books do Brasil, 1999.

TAPSCOTT, Don. **Growing up digital: the rise of the net generation**. New York: McGraw-Hill, 1998.

TAPSCOTT, Don. **A Hora da Geração Digital**. Rio de Janeiro: Agir, 2010.

TURKLE, Sherry. **Alone Together**. Cambridge, The Massachusetts Institute of Technology, USA, 2011.

WOOD, Paul. **Arte Conceitual**. Tradução Betina Bischof. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002.

VIDEOGRÁFICAS

Figura 1- Blog da Babyce - Fonte <http://www.youtube.com/watch?v=-8dGCfOK48g>

Figura 2 – Blog da Babyce - <http://www.youtube.com/watch?v=TapIC1cN88o>

Figuras 9 e 10 – “Cooking” por Tunga - <http://vimeo.com/channels/227980/27099857>

Figura 15 – “Quatro Ilhas” por Joana Burd - <http://vimeo.com/70899807>

Figura 17 – Peter Campus, Three Transitions (1973)

<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8#t=49>

ANEXOS

Anexo 1 – Texto Poético “Berço” (2013)

Berço

Joana Burd (1991)

Berço, 2013

Teclas de computador, arame, vergalhão, cola cascorez multiuso, silicone.

63 x 83 x 49 cm

Acervo da Artista

Segundo o dicionário Michaelis online, berço é (*ê*) *sm (fr ant bers)* **1** Leito para crianças de colo, ao qual, de ordinário, se pode imprimir movimento de balanço. **2** A mais tenra infância. **3** Lugar de nascimento, origem ou procedência de uma pessoa ou coisa. **4** Nascente do rio. **5** *Arquit* Abóbada com abaulamento semicircular. **6** Abóbada de caniçado ou de pau, guarnecida de verdura. **7** Gradeamento de ferro ao redor de uma cova, nos cemitérios. **8** *Náut* Aparelho sobre o qual corre o navio do estaleiro para a água. **9** Abertura circular na fêmea do leme onde gira o macho. [...]

Descrever um berço contemporâneo é uma tarefa que exige uma pesquisa além do que as infinitas fontes online poderiam oferecer. Uma vivência em que seria necessário um afastamento para tal descrição. Estamos imersos em um mundo onde a máquina tornou-se uma extensão do corpo humano, uma atividade subordinada, diária, trazendo efeitos positivos gritantes e negativos abrumados.

Hoje a relação entre humano-máquina se espalhou pela esfera terrestre. O problema da poluição eletrônica é extremamente abafado pelas grandes indústrias. Uma série de trabalhos começa a ser construído a partir de uma espécie de meta reciclagem artística. Uma relação de objetos de desejo.

A tarefa inicial era encontrar fragmentos amarelados, que possuíssem uma história silenciosa, porém carregada de uma antiga responsabilidade de objeto comunicativo. Quadrados que digitam símbolos, sílabas, que formam palavras, que são mapeados e memorizados na mente.

A criança que nasce nesse balanço desenfreado tecnológico sente-se confortável diante de tanta informação. Torna-se característica do homem ser simultâneo, ser comunicativo, ser online. Um movimento anverso, na direção de uma parábola com o seu

final infinito, onde se perdem as possíveis projeções de um futuro, caminhos que assustam a tamanha versatilidade de uma sociedade.

É costume sociológico definir as últimas gerações nascidas com letras. Letras dispostas nesse colchão de teclas de maneira extremamente meticulosa, impelindo a formação de palavras. Letras. A geração Z. Última letra no alfabeto que marcaria o fim de um século e a virada de uma Era de velocidade. Pessoas nativas digitais do habitat tecnológico, que levam consigo para a cama, no aconchego do sono, o computador.

Reféns de uma reciclagem constante de aparatos de diálogo. Mais qualidade de imagem, novas aplicações para necessidades criadas. Um trabalho originado de materiais que estavam esquecidos, descartados. Os teclados com idades próximas aos anos 2000, vergalhões extremamente enferrujados encontrados em esquinas, resquícios de construções humanas formam um novo objeto. Um leito com linhas de movimento apesar de estático, em que bebe está ausente, porém pesando uma infância em forma de abóboda, uma origem ingênua, porém nada bucólica. Um berço que marca o nascimento de uma nova geração.

Anexo 2 - Texto Poético “Quatro Ilhas” (2013)

O trabalho “Quatro Ilhas” é uma desconstrução e uma reconstrução simultânea de doze teclados de computador. Cabe destacar, o uso estrutural de apenas a parte interna funcional de tal objeto, suas membranas plásticas, conhecidas como matrizes de informação e seus chips de transmissão, chamados de microprocessadores.

O processo de organizar um mapa físico com aparência virtual partiu da territorialidade imaginária, uma discussão pertinente na Era onde as fronteiras geopolíticas estão constantemente tumultuadas por uma descontrolada conectividade social.

Mapeando polêmicas sob aspectos de espaço, tempo e identidade, o trabalho resgata a memória de funcionais correntes de informação. A proposta de um novo mapa, longe de uma comparação realista, pois se tal fosse, seria representada por uma mancha cinza devido as infinitas e mutáveis redes de conexão. Uma reconfiguração possível, devido a um constante nomadismo de aparatos de comunicação.

A tentativa de representar múltiplos sentidos de uma experiência transitória, reflete a manipulação através de um novo micro controlador, o Arduino¹. Placas que antes transmitiam informação para uma memória mãe, agora estão em constante interação programadas em um circuito de luzes, de áreas, de ilhas.

Ilhas vivas, presas por fios flutuantes e maleáveis, plataformas de movimento visual, como uma dança autônoma conduzindo o olhar do observador. Aqui o nome ilha referente a uma ocupação informal, deixa a urbe e o que ela representa, sua paisagem de poluição visual caótica, através de sobreposições de linhas, transparências e sombras. Levantando assim, hipóteses de maneira surda e muda, porém não cega, baseadas nos limites estéticos da pintura formalista e em seu padrão bidimensional e horizontal.

Uma estratégia para subverter fronteiras cotidianas e penetrar nos centros sem se deixar neutralizar por eles. Uma composição de módulos articulados. Quatro cantos unidos, quatro micronações representadas por um vicissitude de luzes, como a famosa vista do horizonte finito da praia de Quatro Ilhas (2).

Questiona-se então essa nova comunidade, onde o poder transnacional e supraterritorial, de dependências econômicas, se tornou mais importante do que o poder dentro dos países. O nacionalismo do culto a língua inglesa, as colônias digitais são implantadas de maneira inconsciente em todos os usuários de computação. Deixando então aparente a linguagem escrita em fragmentos das peças, evidenciando uma cola improvisada e a presença do signo e da palavra.

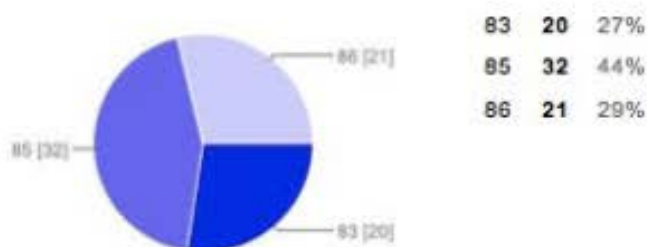
Por fim, uma interface de inversões poéticas, sentidos de pertencimento, por sua referencia de interação social. Seu usuário privado, agora público, expondo suas íntimas linhas magnéticas, seu comando crítico numa projeção visual entre obra e observador.

1 Arduino é uma plataforma de prototipagem eletrônica open-source baseado em flexível, fácil de usar hardware e software. É destinado a artistas, designers, hobbistas e qualquer pessoa interessada em criar objetos ou ambientes interativos.

2 Quatro Ilhas é uma praia localizada no município de Bombinhas, no Estado de Santa Catarina. O nome é dado devido a vista da areia da praia de quatro ilhas: Galés, Deserta, Macuco e Arvoredo

Anexo 3 - Pesquisa realizada com 73 alunos do 8o Ano do Instituto Estadual Rio Branco em Junho de 2014.

1. Turma

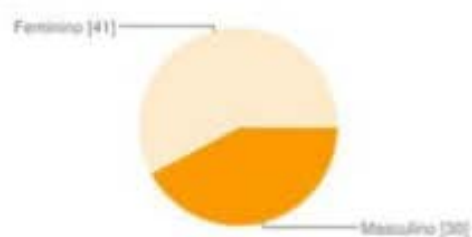


2. Idade

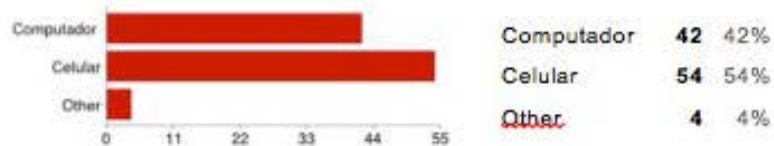
15 16 13 14 14

3. Sexo

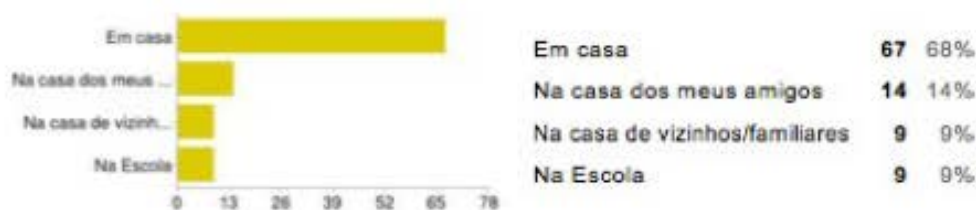
Sexo



4. Normalmente, você usa internet onde?



5. Onde você tem acesso a um computador?



6. Você possui celular? Se sim, quais das características abaixo seu aparelho possui?



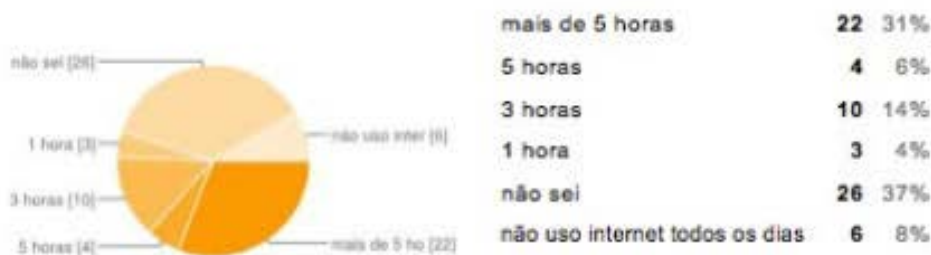
7. Você costuma passar o conteúdo do seu celular para o seu computador? Se sim



8. Quais desses sites você costuma acessar?



9. Quantas horas você passa por dia na internet



10. O que você gosta de assistir?



11. Nas horas livres eu...

Estudo, Celular, TV Estudo, Leio, Internet Estudo, Leio, Playstation Família, Amigos Internet, Música Futebol, Rua Leio, Família Durmo, Converso, Fofoco, Arrumo a casa, Mexo no Cel. Estudo, Como, Durmo, TV Internet Durmo, Namorado Leio, Música Internet, Desenho, Durmo, Amigos, Namorado Durmo, Internet, Amigas ando a cavalo Playstation Música Leio, Rua Futebol, Playstation Leio Computador, Celular, Leio, Rua Internet, Playstation Estudo, Rua Como Internet, Filmes, Rua Computador, Playstation Casa Estudo, Amigos Como, Durmo Celular whatsapp Como, Durmo, Leio Computador, Celular Estudo Durmo, Durmo Estudo, Leio, Dormir, beber, skate Leio, Música, Playstation Durmo, Como, Amigas, Namorado Estudo, Internet Internet, leio Estudo, Como, Durmo Durmo, Playstation Internet, leio, Música Rua Durmo, Internet Música, Playstation Toco violão, namoro, amigos