

Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas

José Albio Moreira de Sales
Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva
(orgs.)



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ

REITOR

José Jackson Coelho Sampaio

VICE-REITOR

Hildebrando dos Santos Soares

EDITOR DA UECE

Erasmus Miessa Ruiz

CONSELHO EDITORIAL

Antônio Luciano Pontes	Lucili Grangeiro Cortez
Eduardo Diatahy Bezerra de Menezes	Luiz Cruz Lima
Emanuel Ângelo da Rocha Fragoso	Manfredo Ramos
Francisco Horácio da Silva Frota	Marcelo Gurgel Carlos da Silva
Francisco Josénio Camelo Parente	Marcony Silva Cunha
Gisafran Nazareno Mota Jucá	Maria do Socorro Ferreira Osterne
José Ferreira Nunes	Maria Salete Bessa Jorge
Liduína Farias Almeida da Costa	Silvia Maria Nóbrega-Therrien

CONSELHO CONSULTIVO

Antônio Torres Montenegro UFPE	Maria do Socorro Silva Aragão UFC
Eliane P. Zamith Brito FGV	Maria Lírida Callou de Araújo e Mendonça UNIFOR
Homero Santiago USP	Pierre Salama Universidade de Paris VIII
Ieda Maria Alves USP	Romeu Gomes FIOCRUZ
Manuel Domingos Neto UFF	Túlio Batista Franco UFF

COLEÇÃO PRÁTICAS EDUCATIVAS

COMITÊ EDITORIAL

Lia Machado Fiuza Fialho | Editora-Chefe
José Albio Moreira Sales
José Gerardo Vasconcelos

CONSELHO EDITORIAL

Antonio Germano Magalhães Junior UECE	Isabel Maria Sabino de Farias UECE
Antônio José Mendes Rodrigues FMHU/Lisboa	Jean Mac Cole Tavares Santos UERN
Cellina Rodrigues Muniz UFRN	José Rogério Santana UFC
Charlilton José dos Santos Machado UFPB	Maria Lúcia da Silva Nunes UFPB
Elizeu Clementino Flagra UNEB	Raimundo Elmo de Paula Vasconcelos Junior UECE
Emanuel Luiz Roque Soares UFRB	Robson Carlos da Silva UESPI
Ercília Maria Braga de Olinda UFC	Rui Martinho Rodrigues UFC
Ester Fraga Vilas-Boas Carvalho do Nascimento UNIT	Samara Mendes Araújo Silva UESPI

Organizadores

José Albio Moreira de Sales

Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva

Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas



1ª EDIÇÃO

FORTALEZA | CE

2015

ARTE, TECNOLOGIA E POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS
© 2015 *Copyright by* José Albio Moreira de Sales e
Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva (ORGANIZADORES)

IMPRESSO NO BRASIL / PRINTED IN BRAZIL
EFETUADO DEPÓSITO LEGAL NA BIBLIOTECA NACIONAL

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE
Av. Dr. Silas Munguba, 1700 – Campus do Itaperi – Reitoria – Fortaleza – Ceará
CEP: 60714-903 – Tel.: (085) 3101-9893 – FAX: (85) 3101-9893
Internet: www.uece.br – *E-mail*: eduece@uece.br



COORDENAÇÃO EDITORIAL
Erasmu Miessa Ruiz

PROJETO GRÁFICO
Carlos Alberto Alexandre Dantas

CAPA
Mário Domínguez

REVISÃO DE TEXTO E NORMALIZAÇÃO BIBLIOGRÁFICA
Ellen Lacerda Carvalho Bezerra

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

A784 Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas / José Albio Moreira de Sales, Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva [Organizadores]. – Fortaleza: EdUECE, 2015.

421 p. : il. color

ISBN: 978-85-7826-262-4

1. Comunicação digital. 2. África – Cultura. 3. Poesia e estética contemporânea. I. Sales, José Albio Moreira de. II. Silva, Bruno Miguel dos Santos Mendes da.

CDD: 700

Sumário

APRESENTAÇÃO

JOSÉ ALBIO MOREIRA DE SALES

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA | 9

Parte I

Poéticas Contemporâneas, Estética e Investigação em Arte

PERFORMANCE NEGRA: CORPO, MEMÓRIA E POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS

RICARDO BARRETO BIRIBA

MARIA CRISTINA DE SANTANA MELO | 15

JÉRÔME BEL E O FOLHEAR DO CORPO

ANGÉLICA VIER MUNHOZ

CRISTIANO BEDIN DA COSTA | 39

ANTÔNIO BANDEIRA E MARIA HELENA VIEIRA DA SILVA: O ENCONTRO (IM)

PROVÁVEL

FRANCISCO GILMAR CAVALCANTE DE CARVALHO | 57

JEAN PIERRE CHABLOZ E A "EXPOSIÇÃO CEARENSE" NO CONTEXTO DO DISCURSO

REGIONALISTA NORDESTINO

NERTAN DIAS SILVA MAIA

JOSÉ ALBIO MOREIRA DE SALES | 71

ENTRE OS MUSGOS

DINAMARA GARCIA FELDENS

MARY BARRETO DÓRIA | 97

O REFLEXO ARTÍSTICO EM LUKÁCS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

RAFAELA MARIA TEIXEIRA TEÓFILO

JOSÉ DERIBALDO GOMES DOS SANTOS | 111

REFRESH: DA IMAGEM RETINIANA AOS AMBIENTES MESOTÓPICOS DE EDGAR MASSUL

PEDRO CABRAL SANTO | 135

INVESTIGAÇÃO EM ARTE: ASPECTOS METODOLÓGICOS, TEMÁTICAS E LINGUAGENS

JOSÉ ALBIO MOREIRA DE SALES

TÂNIA MARIA DE SOUSA FRANÇA

GARDNER DE ANDRADE ARRAIS | 153

ESCULTURA/CIDADE: UMA RELAÇÃO AMPLIADA NO ÂMBITO DA CONTEMPORANEIDADE

NANCI SANTOS NOVAIS | 175

A EDUCAÇÃO NA ERA DA REPRODUÇÃO E DA COMUNICAÇÃO DIGITAL:
UMA REFLEXÃO A PARTIR DE UMA FERIDA NARCÍSICA INFLIGIDA SOBRE O
PROFISSIONAL DA EDUCAÇÃO

ANTÓNIO MANUEL BERNARDO LOPES | 199

Parte II

Audiovisual, tecnologia, videojogos e comunicação na contemporaneidade

A UNIÃO ENTRE O GÉNERO SURVIVAL HORROR E O VIDEOJOGO COMO MEIO DIGITAL INTERATIVO

ANA FILIPA SÉRIO NARCISO

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA

NELSON TROCA ZAGALO | 229

O DOCUMENTÁRIO POR MEIO DO VIDEOJOGO

MÁRIO DOMINGUEZ SILVA

FERNANDO FARIA PAULINO

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA | 249

INTERFACE PARA FILME INTERATIVO: UM PROTÓTIPO
RUI PAULO ANTÓNIO | 273

A ILUSÃO DA REALIDADE: APONTAMENTOS SOBRE A EVOLUÇÃO DOS NOTICIÁRIOS
EM PORTUGAL
ANA FILIPA CEROL MARINS | 287

LITERACÍA Y MEMORIA AUDIOVISUAL DE LAS DICTADURAS: EL ADOCTRINAMIENTO
DE LA HERMANDAD IBÉRICA EN LOS NOTICARIOS
OLIVIA NOVOA FERNÁNDEZ | 307

A DIMENSÃO MÁGICA EM LARS VON TRIER: ANTICRISTO E MELANCOLIA
NATÁLIA LARANJINHA | 335

O EURO-WESTERN: UMA VISÃO EUROPEIA DO MAIS AMERICANO DOS GÊNEROS
CINEMATOGRAFICOS
JORGE MANUEL NEVES CARREGA | 355

PERSONAGENS QUE SAEM E QUE ENTRAM NO ECRÃ: INTERATIVIDADE E CINEMA
SUSANA RAQUEL GONÇALVES DA COSTA
BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA | 377

O NASCIMENTO DO CINEMA MOÇAMBICANO
SÍLVIA DESTERRO VIEIRA | 397

APRESENTAÇÃO

JOSÉ ALBIO MOREIRA DE SALES

Doutor em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Pós-Doutorado em Ciências da Educação na Universidade do Porto, em Portugal. Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Licenciado em Arte e Educação pela Faculdade Grande Fortaleza (FGF). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Diretor do Centro de Educação da UECE. Pesquisador do CNPq na área de Educação. Líder do Grupo de Pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História – IARTEH.

E-mail: albio.sales@uece.br

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA

Doutor em Literatura/Literatura Comparada/Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve. Pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau e Licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto. Professor Adjunto da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve e docente no doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve. Investigador integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e pós-doutorando na área do cinema interativo.

E-mail: bsilva@ualg.pt

○ debate sobre arte, tecnologia e poéticas contemporâneas ganhou espaço significativo nos meios acadêmicos do Brasil e de Portugal a partir do surgimento de novas formações, especialmente no âmbito da pós-graduação, sobretudo, na primeira década do século atual. A temática desperta atenção de vários segmentos da sociedade, especialmente aqueles ligados ao meio cultural.

Tendo em vista a necessidade de participar desta discussão, o Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve – CIAC e o Grupo de Pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História – IARTEH, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará, organizaram este volume reunindo diferentes pesquisadores do Brasil e de Portugal, com estudos no âmbito das Artes, da Comunicação e da Educação. Nele, objetivou-se proporcionar diferentes olhares sobre a produção atual nestas áreas de investigação.

São textos sobre investigações e experiências em arte e *media art* digital no contexto atual do Brasil e de Portugal, espelhando diferentes reflexões e pesquisas numa altura pós-aura benjaminiana onde a relação entre autor-obra-público mudou de paradigma, oferecendo ao último a passagem de um papel passivo para um papel ativo. A tecnologia digital precipita esta renovação fundamental. No entanto, a arte dependeu da tecnologia desde o seu nascimento. Afinal, fazer fogo com duas pedras é uma tecnologia e para desenhar em

cavernas é necessário haver iluminação e carvão para executar os contornos das imagens.

Esta é uma proposta de publicação que se inscreve no esforço transoceânico que ora vem sendo realizado pelos programas de pós-graduação da Universidade do Algarve e da Universidade Estadual do Ceará, no sentido de colocar em destaque o debate sobre as novas produções em arte.

O livro que apresentamos neste momento à análise e crítica do público interessado nestas questões está estruturado em dois blocos. Numa primeira parte, pretende-se aprofundar questões maioritariamente relacionadas com a estética e a investigação em arte, tendo como pano de fundo a educação artística. Numa segunda parte debruçamo-nos sobre aspectos ligados à análise teórica e à investigação aplicada no âmbito da linguagem audiovisual e seus múltiplos suportes, enquadrando e cristalizando momentos relacionados com o seu passado, presente e futuro.

Março de 2015.

José Albio Moreira de Sales
Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva

Parte I

Poéticas Contemporâneas, Estética e Investigação em Arte

PERFORMANCE NEGRA: CORPO, MEMÓRIA E POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS

RICARDO BARRETO BIRIBA

Pós-Doutorado na Universidade de Paris 8. Doutor em Artes Cênicas (2005) e Mestre em Artes Visuais (1997), pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Especialista em Coreografia (1992). Graduação em Comunicação Visual pela Universidade Federal de Pernambuco (1988). Artista Plástico, Performer, Dançarino e Coreógrafo. Desenvolve trabalhos artísticos de caráter intermídia. Professor Adjunto da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia e Professor convidado Universidade Paris 8 – 2011 e 2012, atuando nas Áreas de Escultura como Comportamento na Formação de Artistas, Designers, Decoradores e Professores. É professor do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGAV – UFBA. Coordenador do Curso de Especialização em Arte Educação: Cultura Brasileira e Linguagens Artísticas Contemporâneas – EBA – UFBA. Professor de performance, arte de ação, manifestações culturais brasileiras e danças populares.

E-mail: biribabahia@gmail.com

MARIA CRISTINA DE SANTANA MELO

Mestranda em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas pela UFRB. Pós-graduanda em Estudos Étnicos e Raciais pelo IFBA e em Arte Educação pela UFBA. Bacharel em Artes Plásticas pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia-UFBA. Artista plástica, educadora, figurinista e maquiadora. Participou de exposições coletivas e individuais, além da Bienal do Recôncavo e dos Salões de Artes Visuais da Bahia.

E-mail: arlequina.tina@yahoo.com.br

Fotografia 1: Performance Negra: corpo, memória e poéticas contemporâneas.



Fonte: Fotografia de Maria Cristina de Santana Melo, arquivos da pesquisa.

Este capítulo trata dos resultados obtidos a partir de estudos da performance artística com base na temática Corpo, Memória e Ancestralidade afro-brasileira desenvolvidos na disciplina Expressão Tridimensional III e amplamente discutidos no Grupo de Pesquisa Escultura de Comportamento: experiências artísticas e práticas educativas da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

A base das discussões estão integradas às políticas de ações afirmativas implementadas na Escola de Belas Artes, na qual são inseridos conteúdos da história e cultura negras, que dialogam diretamente com a ementa da referida disciplina, construída a partir do pensamento contemporâneo das artes.

Tomando como pressuposto que a educação, para o século XXI, deve, sobretudo, contemplar o estudo da diversida-

de cultural e possibilitar a convivência com as diferenças de forma ampla e, em nosso caso especial, uma escola de artes sediada na capital mais negra do Brasil, Salvador, inserir estudos aprofundados sobre arte negra, história e princípios que orientam a sua práxis.

Nessa condição, introduzimos em nossos processos educativos estudos do corpo, do tempo e do movimento como elementos constituintes da escultura contemporânea e suas interfaces com a produção estética negra calcada em rituais religiosos, manifestações culturais e principalmente na escultura social que compõe a cidade soteropolitana.

Para desenvolver estes conteúdos, elegemos estudar o Quilombo de Palmares como centro de resistência, poder, luta contra a política escravocrata e espaço de liberdade para o povo negro se manifestar politicamente e socialmente. Assim, realizamos excursão para a Serra da Barriga composta de professores e alunos, com o intuito de vivenciar o lugar e conhecer a história enquanto tempo presente e reconhecer nossos ancestrais e senti-los como memória ativa, que venha interferir na construção de um Brasil com bases históricas elucidadas e consolidadas. Nessa orientação, adotamos a linguagem artística da performance para fortalecer nossas intervenções arte-educadoras, por essa se configurar como forma que transgredir o caráter representacional que a arte ocidental se apoiou até o modernismo para expressar a realidade.

Nesse sentido, apresentamos, então, um conjunto de performances e ações artísticas integradas que juntas trabalham o ser, o corpo e o meio, os sentidos humanos, as diferenças étnicas, os valores, a história e a realidade social, reconhecendo-os em nós e reconhecendo-nos no corpo negro do outro. São performances que abrem outros campos de percepção, os quais desconstroem a forma estética e adotam a arte como conceito.

A performance, assim como a escultura de comportamento, surge como uma demanda cada vez mais evidente nos tempos atuais. Isso tem contribuído com a construção de um pensamento artístico que problematiza a condição humana, promove a transformação social e a convivência com a diversidade e com as diferenças. A *performance art*¹ abre mais um caminho para minimizar as distâncias entre a sociedade e os conhecimentos que são produzidos pelo artista na academia, nas galerias de arte, nos centros culturais, em seus próprios ateliers e nas ruas.

É nesse enfoque que o estudo da performance, da instalação, do objeto de arte e das intervenções públicas viabiliza a intermediação e a (re)elaboração de conhecimentos de arte, discutindo: a interdisciplinaridade de linguagens; resultados e processos; arte conceitual e arte das ideias.

Referendado pela temática central deste estudo – ancestralidade africana, corpo e memória – a linguagem da performance vem trabalhar a consciência negra na formação do artista e do arte-educador contemporâneo e o seus papéis como seres formadores de opinião, responsáveis pela formação do ser e construção de uma sociedade transformadora e crítica.

Portanto, justificamos nossas abordagens pedagógicas, acreditando que o estudo e a prática da performance vêm contribuindo de forma eficaz para a superação da ênfase sobre a reprodução de parcelas isoladas de conhecimento e para promover e criar outras analogias e estruturas conceituais voltadas para o ensino integrado de arte na universidade. E, todavia, responder: por que abordar os estudos da performance e a interdisciplinaridade como construção metodológica para o aprendizado das artes visuais?

¹ Termo original criado na década de 1970.

Nesse contexto, emergem abordagens de pesquisa em arte contemporânea embasadas no conceito ampliado de arte de Joseph Beuys: “O conceito ampliado de arte não é uma teoria, mas uma forma de procedimento que afirma que o olho interior tem mais poder de decisão que as imagens externas imediatas”². Propõe, ainda, estabelecer constante diálogo do pesquisador-artista-educador com a sociedade na qual está inserida. Beuys parte do princípio de que a obra de arte contemporânea é uma intervenção social e defende a ideia de ligação direta da arte-homem-sociedade ou arte-vida. Que a arte é um ato de criação e que todo ser humano tem esse dom.

A importância dessa estratégia pedagógica, que podemos chamar de arte/educação dos sentidos, discute prioritariamente a arte atual como arte da não representação. Essa qualidade é adotada pelo pensamento contemporâneo nas artes, em que a obra de arte se apresenta como realidade, agregando aos materiais e aos instrumentos tradicionais a ideia de conceito. Nessa instância de pensamento, a performance incorpora o artista, e esse passa a ser o sujeito e o objeto da sua ideia criativa e da sua ação artística, é o criador e a criatura.

Nesse contexto, entendemos Palmares não somente como sítio histórico de significância fundamental para compreensão da história do Brasil, mas como lugar contemporâneo que hoje dinamiza a cultura, cria sentidos na história, alimenta políticas sociais e nos faz renascer cada dia mais fortes, para fazer acontecer uma universidade preparada para enfrentar os desafios educacionais que a sociedade contemporânea exige.

A excursão a Serra da Barriga estabeleceu uma relação fundamentalmente importante entre alunos e professores de

² FONTELES, Bené. Antes Arte do que Tarde / Tempo é Arte / Arte Cura. Texto da Publicação “O Reencantamento do Humano/ Arte e identidade Cultural na Construção de um Mundo Solidário / Hamilton Faria e Pedro Garcia (org.) Revista do Instituto Polis – nº 41 / SP – 2002.

arte com um marco quilombola, possibilitando ao grupo de alunos e professores participar das comemorações da consciência negra, interferir com ações artísticas, vivenciar o ambiente e observar a maneira como as pessoas ali presentes se relacionam com o sítio histórico nos aspectos políticos, sociais e culturais. Para melhor elucidar esta atividade, apresentamos a seguir uma síntese etnográfica da excursão desenvolvida por Maria Cristina de Santana Melo, aluna do Curso de Artes Plásticas, bolsista PIBIC, para estudos da performance e escultura de comportamento, sob minha orientação:

Fotografia 2 – Subida da Serra da Barriga.



Fonte: fotografia de Ricardo Biriba, arquivos da pesquisa.

A excursão artístico-pedagógica ao Parque Memorial Quilombo dos Palmares ocorreu entre os dias 19 e 21 de novembro de 2009. A proposta programada foi apresentar intervenções performáticas que dialogassem com aquele ambiente, memorial, histórico, e tão importante para a formação do imaginário da resistência negra no período da escravidão.

Como atividades preliminares em sala de aula foram estabelecidos uma série de diálogos sobre a negritude, as maneiras de nos compreendermos negros, as questões de identidade permeadas na cultura ocidental, entre outros. Para tanto, foram exibidos documentários seguidos de discussões, que levaram à colocação de um corpo performático que agrega valores históricos diversos e divergentes, que se entende ocidental com uma carga africana, europeizado culturalmente de maneira a negar tantos costumes ancestrais.

Assim, foram discutidas maneiras de expor um corpo ritualizado, não no que diz respeito à religiosidade, mas aos rituais do próprio corpo, de respeito à sua ancestralidade, sua memória, seu auto-reconhecimento, de busca pelas raízes negadas e talvez nunca antes encontradas. As ações foram planejadas pelos próprios alunos, que levaram em consideração também o fator do imprevisível inerente à performance, agravado ainda por se tratar de um local ainda desconhecido.

Após uma breve parada para o almoço, pudemos chegar à cidade de União dos Palmares por volta das 20h 30min. Durante o percurso, começamos a observar as expectativas das pessoas presentes em relação à Serra, então perguntamos o que pretendiam encontrar no local e o que esperavam, “O que você vai buscar na Serra da Barriga?”. Foi possível perceber, na maioria das respostas, um anseio por conhecer mais precisamente uma história que costumeiramente vemos contada em livros, mas de maneira superficial, de modo que sabemos negar parte de muitos feitos, e mesmo do próprio valor que agrega tal região. A busca por conhecer mais aquela história vem falar também da necessidade de autocohecimento, tendo em vista que aquela se trata de uma parcela da história de cada um que ali se encontrava e que buscava se encontrar. Na praça da cidade de União dos Palmares, município ao qual pertence a Serra da Barriga, aconteciam shows, concursos de beleza negra,

e era possível apreciar um tanto da culinária local e do artesanato exposto em barracas que se multiplicavam ao longo do espaço. A partir daí, também foi possível observar um pouco do comportamento da população local, receptiva e amigável, mas que, por outro lado, demonstrava certo descaso (salvas as devidas proporções) com relação à data e à própria Serra – muitos jovens abordavam a questão da distância do centro como motivo para nunca terem ido ao local.

No dia 20 de novembro seguimos de ônibus rumo à Serra da Barriga até onde era possível o trânsito de meios de transporte, a partir dali, seguimos em caminhada, que durou cerca de uma hora e meia até chegarmos ao parque Memorial Quilombo dos Palmares. O local apresenta horário de funcionamento que se estende até às 17h, muito embora o avantajado fluxo de visitantes torne caótica a manutenção da higiene, bem como a preservação dos bens naturais do local.

Ao adentrarmos no parque, logo foi possível visualizar inúmeras barracas de artesanato, e rodas de capoeira se apresentavam espalhadas por toda a parte. No palco, políticos faziam pronunciamentos e apelos para incentivo de verbas destinadas à manutenção do local e criação de infraestrutura para melhor atendimento aos turistas que se multiplicam nessa data. No local, situam-se tipos de palhoças que relembram as moradias da época e destinavam-se a funções diversas, entre estas, pudemos visitar uma casa de farinha, onde são produzidos alimentos à base de mandioca e comercializados durante parte do ano, um reflexo dos produtos da região e provavelmente um meio de subsistência dos antigos quilombolas que ali habitavam. Outros setores foram destinados às oferendas aos ancestrais realizadas por meio de rituais sagrados por adeptos da religião do candomblé.

Ao observar o local, percebemos que o melhor espaço para apresentação das nossas performances seria o co-

nhecido Lago dos Negros, situado na parte posterior da serra onde se encontra a ancestral árvore sagrada *Iroko*. Elegemos este local pelo encantamento visual, tranquilidade e inspiração que o lago e a mata em seu entorno proporcionaram. A área principal dificultaria nossas apresentações devido ao fluxo de passantes demasiadamente intenso, além das apresentações em paralelo e do elevado volume de som, utilizado pelo palco montado para as festividades e discursos.

As reações apresentadas pelo público/transeuntes frente à forma das apresentações das nossas performances foram as mais variadas, passavam do espanto à admiração, da curiosidade à crítica. Estabelecemos contato com algumas dessas pessoas, que nos cederam pequenos depoimentos – filmados para nossos registros – foi possível perceber o caráter da receptividade, com interpretações variadas que nem sempre condiziam com o que, de fato, nós expressamos, mas esse é um dos fatores que faz parte do trabalho artístico contemporâneo e que, inclusive, é capaz de agregar novos valores à obra. Alguns expectadores, em seus depoimentos, relataram que, a partir das apresentações das performances, passaram a entender um pouco mais da história do local, como também assumiram certo estranhamento ao primeiro contato, seguido da curiosidade de acompanhar todo o processo das ações artísticas por nós programadas.

No caminho de retorno, foi possível estabelecer contato com alguns moradores e, assim, conhecer um pouco mais da maneira de vida no local. Uma senhora de nome D. Cleide chegou a permitir que gravássemos sua fala, porém não gostaria de ser filmada. Filha de um dos primeiros moradores da região (após a desocupação pelos quilombolas), responsável pela construção da maioria das casas. Ela relata que a maioria dos que ali residem hoje fazem parte da mesma família ou têm algum laço parental. A maior parte das habita-

ções ainda é construída em taipa e não somam grande quantidade, ali mesmo seus moradores criam animais e trabalham aos arredores, ou no comércio de União dos Palmares.

Esse também foi um momento, onde, com todo o grupo reunido, pudemos registrar as impressões de cada membro acerca da experiência vivida. A pergunta inicial. O que você vai buscar na Serra da Barriga? Agora se convertia em “O que você encontrou aqui?”. Percebemos que, de fato, aquela vivência se configurou em algo transformador: muitos afirmavam conhecer rasamente a história do local, e alguns imaginavam que o Quilombo dos Palmares se situava na Bahia – fato que nos mostra quão superficialmente a história das matrizes afro são abordadas no ensino e mesmo na nossa sociedade – outros afirmavam ter entendido um pouco mais sobre o que de fato vem a ser uma performance nos moldes do pensamento contemporâneo, e isso foi possível por estar em um local incomum para apresentação de trabalhos artísticos, o contato com o público e as relações que o corpo estabelece com o ambiente.

A partir dos depoimentos prestados pelos alunos e das nossas observações percebemos a importância que atividades desse tipo exercem na formação dos estudantes de arte ou de qualquer outra área de conhecimento. Estabelecer relações de troca e não de imposição de saberes configura-se como um caminho possível e interessante na busca pela prática dos numerosos conceitos que nos são apresentados pela academia.

É para além dos muros da universidade que compreendemos o aprendizado que lá recebemos, e conseguimos perceber o quanto ainda nos falta, o quanto vivências em locais, como o Quilombo de Palmares, podem nos oferecer como cidadãos que ainda precisam entender muito sobre nossa própria história, os costumes que nos foram passados e as matrizes culturais tão diversas que compõem o ser brasileiro.

Perceber este ambiente e, sobretudo, vivenciar estes momentos levou o grupo a manifestar seus sentimentos sobre suas experiências artísticas:

Meu nome é Adalberto e eu sou professor do Estado, eu leciono Língua Portuguesa e Língua Francesa. ... vir aqui, ver de perto a história que estava no papel, Palmares não é de papel, de fato, Palmares é chão, Palmares tem história. O que aconteceu, tudo girou e gira numa cabeça única, que é a cabeça que pensa liberdade, igualdade, e as performances, elas evocaram esse espírito, esse clamor, e valeu a pena estar aqui, foi uma experiência que vai ficar no coração.

Fotografia 3 – Performance Áfricas e Brasis de Adalberto e Hosit.



Fonte: fotografia de Ricardo Biriba. Arquivos da pesquisa.

Chamam-nos atenção a forma como o Prof. Adalberto manifesta seus sentimentos, como um sonho materializado, e que, em um toque de experiência, o sentido de liberdade e igualdade renasce como um sinal de novas buscas para repensar novas formas de lidar com o aprendizado.

A professora Amélia Conrado, uma das coordenadoras do nosso grupo de pesquisa, aborda:

Sou professora da Faculdade de Educação da UFBA, pesquisadora, coreógrafa e capoeirista. Essa vinda à Serra da Barriga, ao Parque Memorial Zumbi dos Palmares representa pra mim, primeiro um sonho realizado, por encontrar um território histórico, sagrado, de referência e da maior importância, tanto pra comunidade negra, quanto para o povo brasileiro, pela história que acumula de resistência, por ser uma república independente num Brasil escravocrata. A vinda para desenvolver performances artísticas e intervenções culturais significa também chamar a atenção para as possibilidades que a arte oferece. A performance na minha opinião representa uma contra-arte, aquela arte que interroga, pergunta, questiona e possível de ser referendada a partir de referências da cultura afro-brasileira, que é tão rica e tão vasta, na música, na dança, na coreografia, no teatro, nas artes plásticas, na escultura, em diversas possibilidades de linguagens artísticas. Pisar na Serra da Barriga, encontrando acadêmicos, intelectuais, povo de santo, capoeiristas, comunidade, estudantes em geral é mais uma vez acreditar que o Brasil ainda está por ser descoberto, a história do povo negro e indígena ainda está por ser contada, e as pessoas que estão aqui, saem daqui como corresponsáveis e multiplicadores dessa história.

Fotografia 4 – Performance Folhas Sagradas com Amélia Conrado, o bolsista Márcio Alves de Souza e os alunos do Curso de Educação Física da UFBA, Benivaldo Filho e Hosit Sales.



Fonte: Fotografia de Maria Cristina de Santana Melo. Arquivos da Pesquisa.

Isso nos faz ver a arte da ação e a arte da performance como movimentos transgressores da própria arte, suas relações com o objeto de arte estão aprimoradas em um “...contradiscurso de inteireza cicatrizante e identidade reparada (...) uma solução que reafirma o problema – o reforço da identi-

dade” (Zita C. Nunes, 2005)³. Acrescentamos então contra-conceito, contra-espetáculo, contra-método e contra-público como possíveis contra-métodos de um elo estruturante entre arte/educação contemporânea ampliada. Elos que formam campos de ações interativas que valorizam as formas de apreensão das realidades que nos cercam. Podemos chamar de Pedagogia da Convivência, da convivência com o outro diferente. É dizer, a performance se instaura no processo interativo entre as diferenças, portanto, uma arte de fronteiras que trafega livremente entre territórios, enodoando e difamando as linhas divisórias.

Outro aspecto que Palmares em Performance trabalha e que a professora Amélia implicitamente expõe diz respeito à construção e à afirmação da identidade negra, pensamos, então, no *centramento* do indivíduo ao seu mundo cultural e social e o confronto com as novas identificações culturais, ou seja, uma crise de identidades. Crise decorrente das trocas culturais facilitadas pelas tecnologias contemporâneas, otimizadas pela fragmentação do indivíduo moderno e enfatizadas pela curiosidade para desvendar o desconhecido. Dialogando com Cabral⁴, estabelece-se um contra-ponto importante para rever nossas práticas, diz ela:

A tendência nas sociedades com importantes núcleos populacionais de etnias distintas e com descendentes já nascidos fora do país de origem continua a ser, quase sempre, a de “regredir” aos valores das comu-

³ Catálogo da Mostra Pan Africana de Artes Contemporânea, MAM – Solar do Unhão, Salvador: Ed. Fundação Cultural Palmares, 2005. p. 23. Texto de Rita C. Nunes retirado do discurso interpretativo sobre a instalação do artista Piper, integrante da mostra. Essa forma de percepção da obra de arte dialoga com o nosso trabalho juntamente com as idéias de limites e fronteiras, o intermediário, associado à transparência e à memória.

⁴ CABRAL, Helena Sacadura. Crise de Identidades? Artigo publicado na WEB. http://dn.sapo.pt/inicio/interior.aspx?content_id=638701. 2006. Acessado em 03 de julho de 2010.

nidades a que pertencem. Ora, é desta regressão que nasce o conflito. Porque, se por um lado este grupo se sente discriminado, por outro, os nacionais sentem-se ameaçados.

O conjunto de ações que compõem a mostra pública *Palmares em Performance* vem problematizar tais questões identitárias, propondo uma viagem corpo-a-corpo à memória da nossa ancestralidade negra, da história do negro no Brasil, ou seja, da nossa história, para chamar atenção para a dispersão das identidades com a “pluralidade incontrolável de agoras” (CAUQUELIN, 2005, p. 12).

O depoimento seguinte é um exemplo concreto desta crise e o reflexo da pedagogia da convivência:

Meu nome é Rodrigo, eu sou estudante de Artes Plásticas. Inicialmente eu quero falar que eu ouvi falar da história, uma história que a gente não conhece muito. Sempre fui criado numa religião católica e a partir de um momento de minha vida eu me desvinculei desse caminho, e como uma alienação da maioria das religiões, elas não permitem uma inter-relação entre elas. Eu acho que o candomblé é muito mal visto por religiões que não aceitam essa intimidade, então eu ouvi falar um pouco dessa cultura, uma cultura que eu nunca tive muito contato, assim, presencialmente, vivenciando essa cultura, essa música, essa batida que mexe a gente. E eu disse que eu vim buscar uma resposta, eu acho que uma resposta veio, veio sim, mas eu acho que ainda vieram muitas perguntas que ainda vão surgir, e tem que ser passada, tem que ser vivenciada e mostrada pras outras pessoas. E é isso, vamos ver o que é que vai vir de novo pela frente.

Fotografia 5 – Performance de Rodrigo e Tiago.



Fonte: Fotografia de Maria Cristina Santana de Melo, arquivo da Pesquisa.

Sabemos, entretanto, que, para se trabalhar a consciência e compreender a diversidade da arte e da cultura africana

negra, não basta apenas desenvolver estudos da performance, mas, sobretudo, conduzir as abordagens de aprendizado da arte de forma atualizada. É necessário que a busca da África em nós perpassa por um “processo gradual de repactuação da sociedade brasileira” (Juca Ferreira, 2005)⁵, em que a questão da igualdade racial caminhe em direção à construção de uma educação que se volte para o processo de aprendizado como um contra-ensino, ou seja, uma análise crítica do ensino, um ensino de guerrilha, que contemple o aprendizado, que ative o conhecimento do aprendiz e que combata toda forma de *epstemicídio* – Uma palavra inventada recentemente, diga-se de passagem, para abranger certo tipo de “morte” muito comum, em situações históricas que se repetem há milênios⁶. Neste contexto, nossa história e cultura afro-brasileira.

O depoimento seguinte revela as impressões e as surpresas e nos chama atenção para o estado comportamental da performadora, as diversas realidades do entorno e as possibilidades que a escultura de comportamento oferece para uma leitura antropológica e social da cena criada.

Meu nome é Alice, sou estudante da Escola de Belas Artes, sou arte-educadora e estou cursando a matéria do professor Biriba, que é Expressão Tridimensional III, IV, qualquer número que diga sobre tridimensionalidade, mas jamais eu imaginei que seria o corpo, o meu próprio corpo ou eu mesma, como suporte dessa matéria, achava que era uma coisa e me deparei com outra. É muito novo pra mim, assim, eu não tenho exatamente o que falar de performance, porque é aquela sensação de um instante mágico, de um momento em

⁵ Catálogo da Mostra Pan Africana de Artes Contemporânea, MAM – Solar do Unhão, Salvador: Ed. Fundação Cultural Palmares, 2005.

⁶ CARNEIRO, Sueli. Destacado do site <http://canalpsirevista.blogspot.com/2009/08/episodio-epistemicidio.html>: morte ao conhecimento acessado em 01/07/2010.

que você não tem palavras, é um momento onde não há palavras. Existe o antes, eu acho, que é mais inquietações do que palavras mesmo. Então eu vim inquietada pra cá, principalmente porque eu não sabia que Serra da Barriga, que Biriba tanto falava, era o Quilombo dos Palmares e eu não sabia que o Quilombo dos Palmares ficava em Alagoas. A gente precisa dizer assim: eu sou brasileira. Mas eu não sabia, ou se sabia era uma coisa muito vaga, uma coisa muito longe. Conheço um pouco da matriz afro de Salvador, vivencio ela como escolha pessoal, mas a performance em si que eu fiz, assim, eu não tenho o que falar, Existia uma motivação que era a maternidade, e eu acho que eu disse que eu vinha buscar ...

Fotografia 6 – Performance de Alice: Banho de leite no lago dos negros



Fonte: Fotografia de Maria Cristina Santana de Melo. Arquivo da pesquisa.

A performance é a escultura de comportamento, cuja potência performativa sobrepõe-se à sua materialidade que autoriza a criação de um espaço relacional ou comunicacional com a memória e o presente. Uma obra deflagrada de

um movimento integrativo, uma materialidade silenciosa, um trabalho sobre si mesmo com superfície aberta, ampla e de fronteiras livres. Uma qualidade efêmera de gestos vitais e simbólicos pensados da imagem social.

Vejamos agora como podemos perceber a reação do público:

Eu acho assim, que é uma coisa muito interessante, Logo quando a gente chegou aqui no lago a gente pensou: o que será isso, porque estão fazendo aquilo ali? Só que é o seguinte, vocês sabem o significado, e a gente ficou se perguntando, o que seria? Então a gente foi olhando, na primeira vez não deciframos ainda, na segunda a gente conseguiu decifrar mais ou menos. Como aquela menina que tomou banho de leite no rio, foi uma coisa muito boa, a apresentação dela foi ótima, maravilhosa, aquele rapaz que estava com as correntes, acorrentado, a gente não deu pra decifrar totalmente; então quando eles partiram pra aquela parte do sangue ali, era como eles viviam, como Zumbi vivia. Vocês apresentaram uma coisa totalmente diferente, que a gente não sabia o significado, estamos aqui visitando, mas não entendemos, então pelas apresentações vocês não falavam, mas foi mais ou menos o que ele quis passar. (Liliane. Terceira série do Ensino Médio da Escola Estadual Mário Gomes de Barros, Município de Joaquim Gomes, Alagoas).

Refletindo com os transeuntes ou parcela destes ali presentes, está bem lúcido que o nível de questionamento que se percebe nestes *fruidores* – contra-público – são comportamentos que funcionam como complementos determinantes para que, de fato, aconteça o fenômeno da arte. Assim, o público se transforma em coautor da obra, ou seja, sem público não há arte. Não se cria o canal de comunicação por onde a arte trafega.

Chama-nos também atenção a ligação ou tentativas de ligação com a história que se faz presente e renasce no *frui-*

dor sob outra forma de percepção. O que pretendemos, dessa forma, é alterar os sentidos, chamar atenção muito mais para o desconhecido, o incógnito, o ignorado, do que para o conhecimento notório.

Entendendo que a visão mais consolidada da arte africana está muito restrita à produção estética de um conjunto de objetos com características formais próprias que servem como referência da cultura autóctone das várias nações do grande continente, do seu povo e da diáspora. Este trabalho trata de uma produção artística acadêmica que foge totalmente deste campo de percepção, como também não adota os fundamentos teóricos e as regras tradicionais implantadas e delimitadas pelo pensamento europeu. As bases deste trabalho partem de experiências vividas pelo aluno (artista em formação) a partir da estética social na qual está inserido, espontaneamente, de uma Bahia, sobretudo, negra. São performances atualizadas para além das representações dramáticas e de registros estéticos formais contempláveis e admiráveis os quais a academia consagrou como arte. Desenvolvemos aqui as possibilidades de pensar e fazer arte contemporânea negra pelo viés da performance, que busca revelar uma contra-estética ou uma estética crítica para chegar à arte das ideias, à modelagem do pensamento, descentrada dos dogmas e cânones das belas artes. Já dizia Beuys: “pensar é esculpir”, “eu sou a arte e o artista a uma só vez”, “a natureza da minha escultura não é imutável e definitiva”, “tudo está em estado de mudança”. Pautados nesse pensamento, o que apresentamos são processos de desmaterialização da arte e, para isso, entramos na esfera do sensível, dos sentidos e do pensar a ação em “uma quarta dimensão da escultura: aquela na qual as atitudes ganham forma, e os comportamentos, conteúdos”⁷ – desenvolvimento

⁷ BEUYS, Joseph. In: BORER, Alain. Beuys. São Paulo: Cosac e Naify, 2001. p. 27.

do pensamento e ação, produção de conhecimento e diálogo social construtivo.

São experiências de artistas em formação que buscam refletir sobre a condição de suas produções orientadas por uma Escola de Belas Artes secular que busca atualizar seus currículos, até então centrados em paradigmas educacionais do século XIX, impregnados de preconceitos, que preservam o ensino das artes fundamentado por uma estética europeia e americana branca. É importante ressaltar que foi somente no ano de 2005 que a Escola de Belas Artes introduziu o estudo da performance como expressão artística e, com isso, o estudo do corpo. É por meio dessa linguagem que se abriu uma excelente oportunidade para criar formas de trabalhar a consciência negra com as vivências corporais.

Quanto aos estudos sobre arte africana e cultura afro-brasileira a Escola de Belas Artes ainda necessita tomar uma posição concreta sobre a implantação de um currículo que venha introduzir estes conhecimentos, em pé de igualdade com os demais já consolidados. Chamamos atenção para as Leis Nº 10.639/03 e a 11.645/08, que devem ser estendidas às universidades, principalmente na área das Ciências Humanas – Letras, História e Artes – dança, música, teatro e artes visuais.

Acreditamos que a universidade de artes pode desenvolver seus conteúdos com novas perspectivas nos processos de formação dos seus profissionais – artista plástico, designer de objeto e de interiores e arte/educador. Almejamos uma Escola de Artes que trabalhe as novas formas de ensino-aprendizado, pelo ato do pensamento crítico e construtivo e da ação política e social. Sonhamos com uma universidade de artes de fato, com o corpo de professores atualizado que esteja aberto para as mudanças do mundo contemporâneo. E, assim, presuponemos um quadro de formadores preparados para intervir na escultura social, desconstruindo pré-conceitos e possibili-

tando o encontro com outras verdades nunca dantes reveladas, negadas, escondidas, escravizadas, destruídas e banidas. A nossa memória precisa ser redescoberta.

Com os trabalhos de performance, os laboratórios desenvolvidos em sala de aula e em ambientes abertos e a criação de ideias artísticas via corpo, percebemos nos *performers* uma forma de encontro consigo mesmo, seus anseios e angústias e sobretudo com a consciência de uma memória ancestral negra sentida e reconhecida nestes atos artísticos experienciados.

Para concluir, deixamos para reflexão o pensamento de um dos mais importantes artistas do século XX:

O futuro dirá que haverá um tempo em que seremos capazes de renunciar a todas as artes como as compreendemos hoje; pois então a beleza alcançando a maturidade terá alcançado uma realidade tangível. Quando o ser humano conseguir realizar em si o equilíbrio dos contrários, quando conseguir afastar o sentido trágico da vida. E quando a arte estiver perfeitamente integrada na vida, ela deixará de existir, pois tudo será arte. (MONDRIAN apud KOELLREUTTER, 1977)

Referências

AMARAL, Aracy. A Mão Afro Brasileira: um inventário necessário e algumas indagações. In: AMARAL, Aracy. A Busca da Forma e da Expressão na Arte Contemporânea. *Catálogo a Mão Afro-Brasileira* (Emanuel Araújo. Org.). São Paulo: Tenenge/Museu de Arte moderna, 1988.

BARBOSA, Ana Mae. (Org.) *Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005.

BORER, Alain. *Joseph Beuys*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001

CABRAL, Helena Sacadura. *Crise de Identidades?* Disponível em: <http://dn.sapo.pt/inicio/interior.aspx?content_id=638701> Acessado em 03-jul-2010.

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

KOELLREUTTER, Hans-Joachim. O ensino da música num mundo modificado. In: *Anais do I Simpósio Internacional de Compositores*. São Bernardo do Campo, Brasil, 4/10 outubro 1977. Disponível em: <<http://www.latinoamerica-musica.net/ensenanza/koell-ensino-po.html>> Consulta em: 15-mar-2010.

MAM. *Catálogo da Mostra Pan Africana de Artes Contemporânea*, MAM – Solar do Unhão. Salvador: Ed. Fundação Cultural Palmares, 2005.

MEDEIROS, Maria Beatriz de; MONTEIRO, Marianna F. M. (Org.) *Espaço e performance*. Brasília: Editora da Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2007.

MELIM, Regina. *Performance nas Artes Visuais*. Rio de Janeiro: Jorge Zhar, 2008.

JÉRÔME BEL E O FOLHEAR DO CORPO

ANGÉLICA VIER MUNHOZ

Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul com estágio doutoral na Université Paris VIII (2009). Professora adjunta do Centro Universitário Univates. Docente do Centro de Ciências Humanas e Sociais e do Programa de Pós-Graduação – Mestrado em Ensino e Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Exatas. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Currículo, Espaço, Movimento (CEM/CNPq/UNIVATES). Membro do Grupo de Pesquisa Escriteiras da Diferença em Filosofia-Educação (CNPq/UFRGS). Coordenadora do Projeto de Extensão Formação pedagógica e Pensamento Nômade (Univates).

E-mail: angelicavmunhoz@gmail.com

CRISTIANO BEDIN DA COSTA

Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Heterotopologista. Psicólogo pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Docente dos cursos de Graduação em Psicologia, Pedagogia, Licenciaturas, Plano Nacional de Formação de Professores (PARFOR), Mestrado em Ensino e Mestrado em Ensino de Ciências Exatas, no Centro Universitário Univates. Coordenador do Ciclo de Debates Imposturas Literárias, vinculado ao Projeto de Extensão Formação Pedagógica e Pensamento Nômade (Univates). Coordenador do Projeto Poéticas Permeáveis: Relações Transversais no Ensino Superior (Programa Melhoria da Qualidade de Ensino Univates). Codiretor do Programa Intratável: sobre o amor, suas nuances e outros delírios (Rádio Univates FM). Membro dos Grupos de Pesquisa Currículo, Espaço, Movimento (CEM), DIF – Artistagens, Fabulações, Variações (UFRGS) e Escriteiras da Diferença em Filosofia-Educação (UFRGS).

E-mail: cristianobedindacosta@hotmail.com

“O que é inimitável, finalmente, é o corpo; nenhum discurso, verbal ou plástico a não ser o da ciência anatômica, bastante grosseiro, afinal de contas, pode reduzir um corpo a outro corpo”.

Roland Barthes, *Cy Twombly ou nom multa sed multon*.



Jérôme Bel, *Le dernier spectacle*, 1995.¹

O corpo

D o corpo, conservar o gesto. É por essa divisa que nos aproximamos, enquanto educadores, da obra do coreógrafo francês Jérôme Bel. Não por um afã analítico, não por querer fazer da dança ferramenta pedagógica, mas pelo corpo, apenas pelo corpo, ou melhor, pelo corpo enquanto gesto, ou seja, por aquilo que do corpo sobra em cada ato, em cada querer, em cada produção. Trata-se de angariar recursos para por em ato

¹ Todas as imagens foram retiradas do site www.jeromebel.fr. As referências a Jérôme Bel são extraídas de textos presentes na mesma página, com tradução dos autores.

uma prática, buscar parceiros para uma aposta, tomar o universo educacional não por aquilo que produz, pelo ato transitivo que busca suscitar um resultado, mas sim pela atmosfera insignificante que o rodeia: a educação e seu resto, em seu resto, pelo que sobra (e não é mesmo nos resíduos, no fora de uso, na ruína, que encontramos a verdade das coisas?).

Tomar o corpo, então, por aquilo que da organização do corpo escapa. Tomar o corpo pela abolição da distinção entre causa e efeito, motivação e alvo, expressão e persuasão. Com Jérôme Bel, faz-se possível sondar essa presença *a mais* que habita o corpo, a dissipação corpórea dos atos assinados pelo sujeito social, pelo organismo, pelo imperativo da norma.

De que modo procedemos? Educamos, pesquisamos, aprendemos e escrevemos, aceitando o jogo, identificando na obra uma espécie de ideal baconiano, por meio do qual a vivenciamos: afetar, transmitir emoções sem o tédio da comunicação (BACON *apud* SYLVESTER, 2007). À esquerda de uma lógica diretiva, Jérôme Bel não parece ter outro propósito que não seja libertar o corpo da servidão imposta pelos sentidos nele marcados, estratos a partir dos quais se movimenta, pode ser nomeado e organizado. Trata-se da busca de uma espécie de corpo neutro, de uma divisa minimalista que acaba por assumir a espetacularização como algo da ordem do insuperável (BEL, 2002).

No universo de Bel, a arquitetura de uma obra cuja função não se encontra na comunicação ou na expressão de algo, mas no esboço de um “para além da linguagem” (BARTHES, 2004a, p. 3), de um para além de toda história, de toda identidade. Se, nesse meio, adentramos em companhia de nomes, como Giorgio Agamben, Gilles Deleuze e – sobretudo – Roland Barthes, é porque também eles funcionam, de uma maneira ou de outra, como quarta parede para os movimentos da obra. Sejamos honestos, aqui, o que se compartilha não é mais

que o gosto pleno de uma utopia, a fabulação (e consequente experimentação) de um corpo em sua existência *desnaturada*, ou seja, o corpo ausente de qualquer esforço significativo e performativo, mas ainda assim capaz de *tocar* (e não agarrar ou ser agarrado por) aquele que o encontra.

Desse corpo, portanto, não nos aproximamos a não ser por sobressaltos. Fiéis às regras do jogo, adentramos à obra, sabendo que nela, ao ocuparmo-nos do corpo, não encontraremos mais do que vestígios dispersos, fragmentos que folheamos sem nos preocuparmos em demarcar para eles um ponto final. Pulverizada, “um pouco como as cinzas que se lançam ao vento após a morte” (BARTHES, 1979, p.12), a anatomia proposta por Jérôme Bel configura-se como uma abertura incessante, o impossível ainda não transformado em mundo.

O gesto

O corpo e o corpo e o corpo. O que resta é o gesto. É nessa literalidade mínima que Bel subverte toda a tentativa de ler e interpretar os gestos como signos, colocando em dúvida toda referencialidade. E a incerteza de uma referencialidade do corpo textual, assim como de um texto corporal, interroga a validade de toda a convenção cênica.

Procuo ter consciência do menor gesto. Quando ensaio, demoro horas até decidir se começo um movimento com o pé direito ou esquerdo, interrogo continuamente tudo, sei que o corpo tem significados e me esforço em refletir sobre cada gesto. (BEL, 1999, s/p).

A ausência do corpo enquanto representação provoca a subversão de um gesto natural ao seu próprio movimento: vê-se o que não é mostrado; ouve-se o que não se poderia ouvir. Como em Barthes (2009), o gesto em Bel opõe-se ao ato, pois realiza-se antes que seja reduzido a um sistema qualquer. Ao

escrever a cena, Bel desmonta a escrita, retirando-a de seu ato natural; reescreve as dobras das convenções, abandonando a sacralidade do ato de representação; reescreve a sua gramática, experimenta seus efeitos de colagem, junta as fendas, ensaia junto ao espectador. Assume a própria escrita como um gesto subversivo, ao romper o invólucro tranquilizador dos signos da dança, interessando-se pouco por aquilo que é dançado. “A repetição não me interessa”, ele confessa, “é o contrário da própria criação” (BEL, 2012, s/p).



Jérôme Bel, *Cédric Andrieux*, 2009.

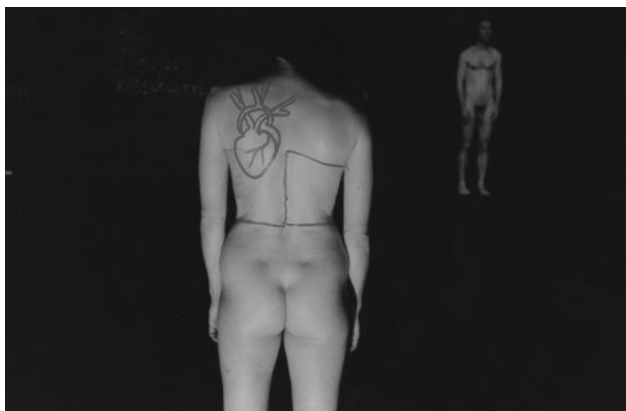
Frente à opacidade da língua, articulado pelo próprio vazio referencial, o corpo comunica, recebe, degusta e é degustado não por meio da fala ou da organização de uma mensagem, mas sim por um ténue balbucio dos olhos, dos lábios, da pálpebra, dos membros, enfim, um corpo estranho que desenvolve, por si, sua própria narrativa, o seu próprio texto. Gestual, o corpo endereça-se, lança-se e, desse modo, encontra o seu sentido não em uma significação, mas em um sutil *tocar*.

Tal como proposto por Giorgio Agamben (2007, p. 59), compreendemos o gesto como aquilo que continua inexpresso em cada ato de expressão, ou seja, uma espécie de suple-

mento do ato, um resto inaudível de toda ação. Em dança, portanto, interessa tomar o corpo não por aquilo que produz, pelos atos transitivos que buscam suscitar um resultado, mas sim pela atmosfera insignificante que o rodeia.

De certo modo, com o corpo de Jérôme Bel, é como se estivéssemos sempre de olhos nos olhos. O olhar, lembra-nos Barthes (2009, p.301), pode efetivamente dizer tudo, mas, por não poder repetir-se textualmente, não é um signo. Ocorre que o significado do olhar não encontra sua unidade no signo, mas sim na significância. Nenhuma surpresa, portanto, no fato de que, assim como as artes, o olhar esteja em oposição à língua, à ordem dos signos; na significância, o núcleo semântico está necessariamente cercado, envolto por um halo expansivo por onde o sentido extravasa, dispersando-se sem perder sua *impressão* (do sentido, ouço, pressinto o rumor, sem, no entanto, aprendê-lo em sua integralidade). É justamente nessa zona de extravasamento que está situado o mistério do olhar, ou seja, a perturbação de que ele é feito: se há ser, este é aquele que depende de um excesso. É sua força, e não outra que o extravasa.

Grau zero



Jérôme B el, *J er me Bel*, 1995.

Na tentativa de percorrer um grau zero coreográfico – aquilo que, na esteira de Roland Barthes (2003), poderíamos chamar de corpo neutro, que burla todo e qualquer paradigma ao se recusar a escolher (ou seja, impor sentido) e assim se configurar como uma espécie de *nem um nem outro* –, Jérôme Bel isola quatro elementos que compõem de forma esquemática um espetáculo de dança: o corpo e suas representações; o corpo e suas interações com o espaço e com outros corpos; a música e a luz. Em cada espetáculo, há variações desses elementos de tal modo que, por exemplo, a ausência do corpo dançante em *Nom donné par l'auteur* irá se transformar na subtração do corpo natural no espetáculo *Jérôme Bel*. “Começamos do zero e vamos fazer o 1; 2; 3; 4, e fazemos o -1; -2; -3; -4” (BEL, 2006, s/p). Em qualquer uma das variações, a ausência do corpo não mais diz respeito ao corpo no coreográfico dos anos 80. Bel percebe que tal corpo, compreendido *a priori* como um corpo natural, é investido de códigos, de elementos que são exteriores a ele mesmo e que entravam a liberdade. O coreógrafo então se desfaz dessas intenções e, sem cessar, veste-se da nudez de outras formas, ao perguntar: “O que é o corpo em sua nudez? Onde começa? Onde termina? Onde é que ele se efetua?” (BEL, 2006, s/p). Nessa perspectiva, o trabalho de Bel quer subverter o acesso à liberdade, evacuar os códigos do movimento dançado para inscrever o movimento corporal em um *feuilleton de sens*². O corpo assim é implicado em sua materialidade primeira à medida que coloca em jogo os significantes, o ritmo, os sopros, o ar que se fabrica no momento da escritura de um plano. Rugas, cabelos, babas, urina, superfície, respiração são os fragmentos de sua experiência. Ao modo de um inventário de dobras, Bel faz do grau zero um caminho, não o seu fim. Nele, o corpo *está lá*, simplesmente.

² A expressão refere-se a um folhear de sentidos (tradução nossa).

Signos mínimos



Jérôme Bel, *Nom donné par l'auteur*, 1994.

Nom donné par l'auteur, primeira obra coreográfica de Jérôme Bel, toma como problema de investigação o espetáculo de dança como um conjunto de ocorrências ou de fatos que se oferece ao olhar. Durante todo o espetáculo, que dura uma hora, Bel e outro dançarino, Frédéric Seguette, permanecem em cena interrogando o sentido de objetos que os rodeiam, como se houvesse uma linha contínua que atravessasse o fim do espetáculo. Bel busca explorar as relações entre o que se passa entre as cenas e a posição do espectador. Para ele, o que interessa é a polissemia, ou seja, a multiplicidade de sentidos passíveis de serem atribuídos a uma mesma coisa (BEL, 1999, s/p).

O coreógrafo, então, utiliza objetos no lugar de dançarinos com a intenção de reificação dos códigos teatrais e coreográficos. Inicia seu trabalho de criação pela elaboração de cenas correspondentes ao início e ao final do espetáculo, produzindo uma existência de temporalidades. E somente após ter imaginado essas duas cenas, cria o que se situa entre elas. Os dois intérpretes entram e saem de cena para depositar

sucessivamente quatro letras: N, S, E, O. Esta designação de pontos cardeais é um rastreamento inicial que, ao longo do espetáculo, é modificado pelo deslocamento das letras (FONTAINE, 2004). Cada cena se desenrola em uma duração própria à ação que a compõe. Se o dançarino atravessar a cena quatro vezes, ele tomará a cada vez o tempo que falta, assim o tempo corresponde à duração real inicial e não a um componente do movimento. Em um jogo de tautologias, Bel interroga a realidade dos signos, mostra a coexistência de múltiplos territórios distintos, apresentados e roubados. E, nessa medida, descarta as intenções originais, tornando o corpo um lugar de passagens, uma encruzilhada de sentidos singulares e contínuos, em um mínimo que é também o seu excesso. Bel constrói e desconstrói incansavelmente os significantes. As variações de velocidades, as frases, os agenciamentos, e as distribuições de movimentos implicam em um uso quase nulo de parâmetros temporais nesse espetáculo. “O que me interessa é a construção, a elaboração do pensamento durante a peça, de alguma coisa que avança e fura a medida do tempo” (BEL *apud* FONTAINE, 2004, p. 98). Contudo, o coreógrafo não se importa em saber, no início do espetáculo, se aquilo que será mostrado será capaz de provocar uma interrogação ao conjunto de nossas conduções perceptivas ou se elas serão reenviadas a um conjunto de significações pré-existentes, que faz que o presente do espetáculo faça convergir a uma simples percepção. Em movimentos de variações contínuas, Bel cria uma resolução que se abre a um mundo próprio e singular, de tal modo que o corpo se efetua em uma “dança mínima” (LEPECKI, 2005), invalidando qualquer tipo de hierarquia temporal. Independente da duração objetiva, o corpo cria séries de séries. Para Bel (*apud* BUFFARD, 1999), o tempo não são minutos ou ritmos, mas pensamento.

A morte



Jérôme Bel, *Le dernier spectacle*, 1998.

A única vida de um espetáculo é o presente. O espetáculo não pode ser salvaguardado, registrado, documentado ou então participar da circulação das representações das representações: ele tornaria-se outra coisa que um espetáculo. No momento em que o espetáculo tenta entrar em uma economia da reprodução, ele trai e diminui a promessa de sua própria ontologia. A essência do espetáculo, como a ontologia da subjetividade proposta aqui, é seu desaparecimento. (PHELAN, 1993, p. 146)³.

O desaparecimento do autor-ator é um ideal constante no trabalho de Jérôme Bel. Trata-se de um projeto de ensaiar o isolamento de um humano a uma unidade mínima de significação. O devir impessoal (DELEUZE; GUATTARI, 1997) do autor-ator se efetua no movimento de reduções, de subtrações da presença, na noção de ausência que atravessa todas as suas peças de forma que, em cada uma, morre-se diferentemente.

Em *Le dernier spectacle*, a morte aparece como um fim de partida da dança, se quisermos lembrar Beckett (2010). Um

³ Tradução nossa.

homem (interpretado por Frédéric Seguet) entra, coloca-se imóvel no centro do palco e diz: “Je suis Jérôme Bel”. Depois, entra outro (agora Jérôme Bel vestido de tenista com uma raquete) e diz: “I am André Agassi”. Em seguida, mais um e outro efetuam o mesmo processo, afirmando a presença de um *eu*. Contudo, esse assujeitamento do ator, à figura de seu papel, encontra-se revertido em seu contrário. Por um lado, parece que o papel desaparece em favor das formas funcionais; por outro, é colocado em jogo o corpo do ator no sentido de uma potência que efetua relações entre atores e espectadores (BEL, 1999). Após um jogo de identidades, de repetição e de diferença, despovoam-se a cena, e nada mais há para ver. O que resta é o dispositivo do teatro exposto à nudez, salvo um *walkman* que faz ouvir nomes, em uma espécie de necrologia. Ao nomearem-se os personagens encarnados sob a cena, nomeiam-se também todos os espectadores que percebem o seu próprio nome em uma lista de vivos (BEL, 2002a). Morte do coreógrafo. Morte do autor. Morte do espectador, no sentido literal, já que nada mais vê. “Eu estimo que os espectadores sejam os coprodutores de minhas peças. Sem eles, não há espetáculo” (BEL, 1999, s/p). É nesse desaparecimento do ator, que, para Bel, o espectador nasce em cena, e o espetáculo torna-se uma multiplicidade. Compreensivos ou hostis – ao coreógrafo pouco importa a reação dos espectadores –, eles testemunham a orfandade do espetáculo, que vive e morre a cada novo recomeço. “A ausência do espetáculo da representação se dá no nascimento do espetáculo mental do público” (BEL, 2002a, s/p). Desse modo, a morte do autor implica necessariamente no nascimento do espectador.

Para Jérôme Bel, o espetáculo efetivamente começa quando o autor encontra sua morte. Trata-se de um ato teatral que acaba por transformar a peça, que passa a ser vivenciada de tal forma que nela, em todos os níveis, ausenta-se o autor

(BARTHES, 2004b). Primeiramente, o que há é uma mudança de tempo: quando se crê em um autor, ele é sempre concebido como o passado de sua obra, de modo que ambos são colocados em uma mesma linha, com os dois pontos de referência, indicando um antes e um depois. O autor nutre a obra, que, por sua vez, espera pelo autor. Esse necessariamente existe antes da obra, pensando, sofrendo, vivendo por ela. Bel, ao contrário, espera nascer ao mesmo tempo que sua obra, não havendo, para a constituição de sua impostura, outro tempo que não o do espetáculo: por meio de gestos, inscrições e dispersões, o autor é eternamente inventado aqui e agora.

Em meio aos movimentos dispersos do corpo, o brado do autor configura-se como um compromisso de morte (CORAZZA, 2010), a perversidade operatória de um eu a ser zerado.

Nota breve sobre o eu, o tu e o ele



Jérôme Bel, *Xavier Le Roy*, 2000.

Xavier Le Roy de 2000 é uma peça de Jérôme Bel realizada por Xavier Le Roy. Convidado por Jérôme Bel, que queria fazer uma peça em que alguém a assinasse em seu lu-

gar (BEL, 1999, s/p), Xavier Le Roy endossa o papel de autor ao conceber uma peça à maneira de Jérôme Bel, jogando justamente com a ausência do autor-coreógrafo. Em *Xavier Le Roy*, o que é proposto é uma noção de coreógrafo como discurso e não mais como pessoa. Nela, o corpo de Jérôme Bel torna-se outro ele mesmo, um corpo produtor de outro corpo. De certo modo, algo próximo daquilo que Jean-Luc Nancy (2000, p. 17) nomeia “intrusão de um corpo estrangeiro ao pensamento”, essa neutralidade branca que “permanece como o pensamento e seu contrário ao mesmo tempo.” A desumanização da peça permite evitar todo afeto o qual o menor passo de dança não será nem mesmo esboçado. Resta somente um esqueleto de um espetáculo de dança, capaz de livrar a carne da dança. Tal como nos lembra Agamben (2007), para a arte, assim como para a literatura,

O sujeito (...) não é algo que possa ser alcançado diretamente como uma realidade substancial presente em algum lugar (...) ele é o que resulta do encontro e do corpo-a-corpo com os dispositivos em que foi posto – se pôs – em jogo. (AGAMBEN, 2007, p. 63).

Se a dança é um dispositivo e se a história dos homens é também a história de um incessante corpo-a-corpo com os dispositivos de captura e governo por eles inventados, o programa de Jérôme Bel, ao torná-lo inexpresso em seus movimentos, configura-se também como um gesto, mesmo que mínimo, de resistência à ordem das coisas. Ao tornar-se estranho àquilo que o constitui, o autor encontra, no interior de sua própria operação de captura, uma maneira de permanecer a ela irreduzível. Tornar tudo o mais ausente possível. Fria, crua e ética insígnia.

Perdurar



Jérôme Bel, *Jérôme Bel*, 1995.

Sempre irão existir as artes excitadas, possessivas, dogmáticas. Sempre haverá a pintura, o livro, o espetáculo, impondo o produto a ser consumido, dando-lhe a “tirania de um feitiço” (BARTHES, 2009, p. 193). Por outro lado, existem aqueles que não *querem agarrar nada*, que produzem sem se apropriar, que agem – um tanto à deriva e ao meio do caminho entre a técnica e o sabor de suas fantasias e de seus desejos – sem esperar nada, sem querer controlar nada. Desse, aproximamo-nos enquanto cúmplices, feito álibis para um esvaecimento contínuo.

O que a obra de Jérôme Bel nos faz perceber, nesse sentido, é a impossibilidade de se encontrar, para o corpo, à justa medida. Nele, há sempre um resquício de atopia, um rasto de inapreensível, ou seja, a possibilidade de perdurar.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.
- BARTHES, Roland. *Sade, Fourier, Loyola*. Lisboa: Edições 70, 1979.
- BARTHES, Roland. *O neutro*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARTHES, Roland. *O grau zero da escrita*. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.
- BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BECKETT, Samuel. *Fim de partida*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- BUFFARD, Alain. Xavier Le Roy, Dialogue sur et pour Jérôme Bel. *Mouvement*, n. 5, Juin-September, 1999.
- CORAZZA, Sandra. Pedagogia dos sentidos: a infância in-forme no método Valéry-Deleuze. In: KOAHN, Walter Omar (Org.). *Devir-criança da filosofia: infância da educação*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2010.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs*. v. 4. São Paulo: Editora 34, 1997.
- FONTAINE, Geisha. *Les danses du temps*. Centre National de La danse. Pantin, 2004.
- LEPECKI, André. Desfazendo a fantasia do sujeito (dançante): “Still acts” em The last Performance de Jérôme Bel. In: *Lições de Dança 5*. Escola de Comunicação e Artes. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2005. p. 11-26.
- NANCY, Jean-Luc. *L'Intrus*. Paris: Éditions Galilée, 2000.

PHELAN, Peggy. *Unmarked: the politics of performance*. London: Routledge, 1993.

RB Jérôme Bel. *Textes e entretiens*. Le dernier spectacle – christophe wavelet 12.1999. Disponível em: <<http://www.jeromebel.fr/textesEtEntretiens/detail?textInter=le%20dernier%20spectacle%20-%20christophe%20wavelet>>

RB Jérôme Bel. *Textes e entretiens*. Divers – catalogue exposition roland barthes 2002. Disponível em: <<http://www.jeromebel.fr/textesEtEntretiens/detail/?textInter=divers%20-%20catalogue%20exposition%20roland%20barthes>>

RB Jérôme Bel. *Textes e entretiens*. She show must go on – gerald siegmund 08.2002a. Disponível em: <<http://www.jeromebel.fr/textesEtEntretiens/detail/?textInter=the%20show%20must%20go%20on%20-%20%20gerald%20siegmund>>

RB Jérôme Bel. *Textes e entretiens*. Jérôme bel – roland huesca 2006. Disponível em: <<http://www.jeromebel.fr/textesEtEntretiens/detail?textInter=j%3%A9r%3%B4me%20bel%20-%20roland%20huesca#>>

RB Jérôme Bel. *Textes e entretiens*. Disabled theater – festival d’automne à paris, 2012. Disponível em: <<http://www.jeromebel.fr/textesEtEntretiens/detail?textInter=disabled%20theater%20-%20festival%20d%27automne%20%3%A0%20paris>>

SYLVESTER, David. *Entrevistas com Francis Bacon*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

ANTÔNIO BANDEIRA E MARIA HELENA VIEIRA DA SILVA: O ENCONTRO (IM)PROVÁVEL

FRANCISCO GILMAR CAVALCANTE DE CARVALHO

Doutor em Comunicação e Semiótica, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1998). Mestre em Comunicação Social, pela Universidade Metodista de São Paulo (1991). Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Ceará (1971) e em Comunicação Social (1972) pela mesma Universidade. Professor do Departamento de Comunicação Social (de 1984 a 2010). Aposentado como Professor Associado Nível 2, em fevereiro de 2010. Sua área de interesse é o das relações entre a Comunicação e a Cultura.

E-mail: gildecarr@uol.com.br

Como em um enredo de um texto ficcional, pode-se pensar em uma linha imaginária que aproxime (e afaste), em um encontro imaginário, a trajetória de dois dos artistas mais significativos do século XX, no campo das artes visuais: o cearense Antônio Bandeira (1922-1967) e a portuguesa Maria Helena Vieira da Silva (1908-1992).

Essa narrativa provável serviria como álibi para fazer dialogar duas propostas afins, com a possibilidade concreta do tangenciamento, no período entre 1945, quando Bandeira chega ao Rio e encontra Vieira da Silva lá instalada, até a viagem dele para Paris, em 1946, um ano antes de ela fazer a mesma rota, em companhia do marido Arpad Szenes.

Por mais que tenha sido genial – e isso não está sendo questionado –, Bandeira não pode ter-se desvencilhado tão facilmente da tal *angústia da influência*, da qual fala Harold Bloom: esse mal-estar diante das inevitáveis comparações e do quadro que se deve superar para se ter uma afirmação no campo das artes.

Influência para todos que sofreram, porque a história está aparente, a vida não é uma tela em branco, e, mesmo os que levaram as formas de expressão para outros limiares (Joyce, Pound, Boeuys, Cage, Glauber), partiram de uma plataforma, de uma base negociada com os de seu tempo e de seu lugar.

A arte se faz de rupturas, tensões e superações. Alguns (poucos) conseguem dar o salto no escuro; Bandeira foi um deles.

O abstracionismo poético de Bandeira transgride uma visão clichê e um conceito de beleza ao superar a visada do símile ou ao não confundir beleza com harmonia, conceitos ou repertórios assimilados e repetidos, exaustivamente, sem contestação.

O semioticista ucraniano Iuri Lotman escreveu não acreditar em uma arte contemporânea que não se ancore em uma tradição, mesmo que, para rompê-la, superá-la ou implodir-la – complementar.

Nesse sentido, o academicismo da arte cearense, com o qual um grupo de jovens artistas começou a romper, quando criou em 1941 o Centro Cultural de Belas Artes (tem-se registro de Bandeira nesse grêmio, já em 1942), com a experiência da pintura ao ar livre (no Morro do Moinho e no Poço da Draga) e do ateliê coletivo (Bandeira, Aldemir Martins, Inimá de Paula e Mário Baratta, no centro de Fortaleza), pode estar na raiz da descolada trajetória dele, que partiu da fundição do pai, à Rua Princesa Isabel, em Fortaleza, para os mais legítimos espaços internacionais.

Fala-se com insistência no grupo Bambryols. Bandeira teria consolidado com Wols e Bryen uma relação de cumplicidade que levou o grupo ao noticiário e ao mercado das artes.

Fala-se menos na professora que teria dado a ele as primeiras noções de traços e cores: dona Mundica, de Fortaleza, cujo método era a cópia, no dizer de Estrigas.

Menos ainda do autorretrato dele dentro de uma garrafa ou da parte figurativa de sua arte, que se prolonga até o *Nu*, que mandou para o Salão de Abril de 1949, e das longas discussões e do convívio com Mário Baratta, cosmopolita, leitor de teóricos e assinante de revistas de arte estrangeiras.

A ideia de *pertencimento* a um grupo parece-me fundamental quando se tem consciência de estar na periferia. Além da inevitável coesão, isso denota a possibilidade do diálogo

e do partilhar experiências, o que acontecerá, evidentemente, em outro contexto, com o chamado *Pessoal do Ceará*, no campo da música (anos 1970) e aconteceu antes com as agremiações literárias do final do século XIX (Academia Francesa, Clube Literário, Padaria Espiritual, dentre outras).

A diferença estava no uso que Baratta fazia dessas referências, não para copiá-las, mas para processá-las em função da nossa luz na expressão do que chamaria de *Arte Ceará*.

A importância dele na formação de Bandeira não é enfatizada, como se tudo se resolvesse, *proustiana* e *freudianamente*, com a evocação de um flamboyant florido ou das fagulhas da fundição paterna.

Ao contrário da árvore, que avermelha sazonalmente, a arte de Bandeira, em um *continuum*, alcançaria florações exuberantes e muito pessoais, com a marca autoral de sua genialidade.

Se o ferreiro tem pacto com o demônio e essa credence vem desde a Idade Média, aqui, no cadinho de cores e de luminescência, das fagulhas que dançam devido ao fole e ao maçarico, o menino anteviu as paisagens imaginárias de algumas cidades que nunca visitaria.

Colecionando crepúsculos ou acompanhando a primavera interior do flamboyant, Bandeira fez tremular sua arte além-fronteiras, impudente, como diria um poeta.

Mas este não é um texto de apenas elogios: quer-se instaurar uma tensão e compreender a criação como essa área de litígio, em que não há bandeira branca da paz.

Como e em que medida o repertório de lembranças, imagens e emoções de Bandeira pôde ser canalizado para uma arte tão dele? O desafio é compreender o processo.

Quando Fortaleza se fez pequena demais para as ambições do artista, zarpou para o Rio de Janeiro, a bordo do Itaquicé, no início de 1945, enfrentando turbulências, na busca do porto seguro.

Bandeira não foi apenas como um *coleccionador de crepúsculos* (título do filme de João Maria de Siqueira), mas dos estilhaços de um mundo que estava, literalmente, sendo demolido para ser reconstruído. Por que não juntar às fagulhas e ao vermelho/amarelo/preto da árvore-símbolo o cogumelo da explosão atômica de 6 de agosto que iniciou em Hiroshima um novo tempo?

De certo modo, ele é herdeiro das ruínas da Segunda Grande Guerra e tenta, como muitos, criar algo de novo a partir do que foi considerado como *arte degenerada* pela estética arresada e autoritária da barbárie nazista.

Paris, capital do século XIX, ainda tinha seus encantos e ainda *era uma festa*, na primeira metade do século XX.

Bandeira contribuiu para reinventar um mundo que dava ênfase à velocidade dos aviões de bombardeio, deslumbrava-se com novos materiais cujos destroços eram também os de um estilo de vida a ser superado.

Voltando à angústia da influência: até mesmo a marca de Wols ele conseguiu deletar e não falava nele nas entrevistas que deu, à exaustão, pela vida afora. Bryen foi um nome ainda mais débil. Quem foi mesmo Bryen?

Bandeira adoraria que o mundo tivesse começado por ele. E começou, de certo modo, porque ele como que incorpora a função adâmica de retratar os fatos e nos mostra um mundo como se estivesse sendo visto pela primeira vez. Leva às últimas consequências a função poética da linguagem visual. Sua pintura, visceral e impactante, cumpre essa articulação de tradição e invenção, de caos e paz, como se coubesse a ele apaziguar o mundo e seu receptor ou fazer que se danasse de vez.

Mais do que um criador, no dia a dia, ele agia com a desenvoltura de um astro do *show-bizz*. Gostava de ser fotografado e o foi em todos os momentos e em todas as situações. O álbum dele, lido por Silas de Paula, na obra coletiva

“Antônio Bandeira – a poética das cores (Fortaleza: Edições UFC, 2012), vai dizer muita coisa e ajudar a compreender sua personalidade.

Depois de Fortaleza, o Rio de Janeiro também ficou pequeno para as ambições de Bandeira. E o destino só podia ser Paris, para onde viajou em 1946, apesar da bolsa reduzida e das condições duras que teve de enfrentar no começo.

Mas o que são condições duras para quem vem do Nordeste brasileiro? Existem dificuldades para quem sabe o que é fome, sede e um sol que esturrica tudo, inclusive os miolos da gente?

Bandeira tirava tudo de letra e fazia da sua mansarda o melhor lugar do mundo aqui e agora ou lá e naquele tempo.

Falar de Baratta, nem pensar. Quem saberia que foi o jovem estudante de direito que ganhou a bolsa da embaixada francesa e a transferiu para o amigo Bandeira, tendo ainda convencido *seu* Sabino a ajudar nas despesas iniciais do filho?

Baratta foi o *guru* de uma geração de *scapianos* (ou não), inconformistas com os rumos da arte e a não-aceitação deles pelo mercado – e, ainda hoje, apesar dos esforços de Estrigas, ainda não foi devidamente reconhecido pelos historiadores de arte cearenses.

Antecipador, assim ele escreveu sobre Bandeira, em 1945: *É um revolucionário em arte*. E como negar a importância, não apenas retórica, do questionamento dele: *Por que vocês não experimentam jogar fora esses figurinos estrangeiros, e não tentam fazer uma pintura cearense, uma pintura brasileira, uma pintura em que vocês sejam vocês mesmos?*

O que ele chamava de *Arte Ceará* não se confundia com folclore, cidadão do mundo que era, mas valorizava a incorporação da luz para uma pintura que tivesse uma forte marca autoral, um artesanato com a tela e um colocar-se no mundo que rejeitasse xenofobia, mas não fizesse da cópia um cânon.

Ao escrever sobre os literatos de Fortaleza, no final do século XIX, Tinhorão fala *do desespero de autores numa sociedade sem leitores*. Pode-se pensar na geração de Bandeira como artistas sem fruidores. Ou como uma arte sem se saber exatamente para que se fazia arte. Kadma Marques e Roberto Galvão estudam essas questões, quando falam da formação de um contexto para a produção e/ou recepção da arte em Fortaleza.

Bandeira foi grande na medida em que não se contentou com a pintura e tentou ampliar as próprias possibilidades de linguagem. Recorreu à poesia e deixou-nos um punhado de cintilações, fagulhas e sentimentos que vieram à luz ainda em 2008 (*Bandeira-Verso & Traço*, organizado por Angela Gutiérrez e Estrigas). Tentou o romance em *Árvore da Infância*, que continua, inexplicavelmente, inédito (e ganhou análise oportuna, por parte de Fernanda Coutinho). Foi desenhista, o que é mais previsível. E *gauche*, como diria outro poeta, Carlos: *caro pintor bandeira / que tua mão certa / encontre a cada dia / essa fina alegria / de reinventar o mundo, / mais claro e vaporoso*. O poema flui: *modelador de brumas / formas raras espumas / unindo a fantasia / a uma abstrata beleza*.

Ele se preparou antes de empreender a viagem: participou de eventos, como a segunda e a terceira edição do Salão Cearense de Pintura, em 1942 e 1943, tendo sido premiado por essa última. Também fez parte do Salão de Abril de 1943 e da coletiva *Pintura de Guerra*, em 1944.

Mas que Rio de Janeiro Bandeira encontrou quando desembarcou lá em 1945?

De janeiro a maio, acontecia a campanha das forças brasileiras na Itália. A guerra terminou dia 8 de maio, e Vargas (1930-1945) vivia seus últimos dias e cairia, a 29 de outubro, devido ao desgaste do tempo e da maré democrática que abrangia o mundo, depois da vitória aliada.

A Pensão Internacional, no Silvestre, última estação da linha do bonde de Santa Teresa, era o abrigo de artistas que formavam uma comunidade incomum. Uma figura central dessa movimentação toda foi uma pintora portuguesa, depois naturalizada francesa, chamada Maria Helena Vieira da Silva (1908-1992). Bandeira e ela têm muito mais em comum do que pode parecer.

Essa é uma influência que nem chega a ser contestada porque não enunciada. Como se houvesse um tabu que precisasse ser mantido, sob pena de complicar biografias, atraparilhar o mercado ou macular currículos.

Bandeira e Vieira da Silva tinham em comum, além da convergência parisiense, uma visão do mundo que eles incorporaram com fragmentos de luzes, uma composição de ruptura com a perspectiva tradicional e uma poética das cores como ninguém tinha feito antes deles. Tiveram, também, em comum a experiência do exílio, voluntário ou não, e da negação das raízes para a construção de *personas* de cidadãos do mundo, para quem as nacionalidades importam, mas não tanto, em um contexto mais amplo e mais complexo.

Vieira da Silva chegou ao Brasil com o marido, o pintor judeu húngaro Arpad Szenes, em 1940, e foram viver um Rio de Janeiro, capital federal, em conluio, dentre outros, com Cecília Meireles, Maria da Saudade Cortesão, Rubem Navarra, Carlos Scliar e Murilo Mendes, dentre tantos que tentavam resistir à escuridão daqueles tempos de guerra. Mendes assim a cantou em um de seus poemas que tem o nome dela como título: *Diurno e noturno / longo e breve / másculo e feminino / onda e serpente / água metálica / chama rastreada / é o bicho que habita / na escadaria do século / entre o sibilar das granadas / e a saudade dos minuets*.

Curioso como Mendes encontra uma solução poética para inserir em sua composição o apelido de Vieira da Silva: Bicho. Prossegue o poema: *Bicho nervoso / minucioso / tece uma*

trama há mil anos / que se transforma com a luz / Em contraponto às formas / da cidade organizada / E o bicho minucioso / pesquisa sua perfeição / Bicho diurno e noturno.

Santa Teresa era a Paris possível, miniatura da cidade das luzes, bairro boêmio, com suas ladeiras, o bondinho que ainda hoje corre sobre o velho aqueduto, um jeito lusitano de ser, com curvas, sobrados, um enclave provinciano em uma cidade marcada pela beleza e pelos contrastes.

Vieira da Silva pode ter sido uma influência a mais a ser processada, *antropofagicamente*, como poderiam dizer os modernistas de 1922, em um grande ritual de canibalismo, o qual se ganha força ao *comer*, literal ou metaforicamente, o outro, incorporando suas forças, qualidades, e, eventualmente, seus defeitos.

A crônica da temporada de sete anos do casal de artistas no Brasil é rica e vem sendo escrita ao longo do tempo. Ela pintou, expôs (Museu Nacional de Belas Artes e na mesma Galeria Askanazi da primeira mostra de Bandeira, Chabloz, Chico da Silva e Feitosa em junho de 1945). Ele deu aulas particulares de pintura, no ateliê *Silvestre*, também em Santa Teresa. Muito do que aconteceu pôde ser visto na exposição *Arpad Szenes / Vieira da Silva – Período Brasileiro*, que esteve em cartaz na Pinacoteca do Estado de São Paulo, de novembro de 2000 a janeiro de 2001.

Fizemos no Brasil amizades inesquecíveis. E daqui foi que conheci o prolongamento de Portugal, o que foi muito sedutor. Acho o Brasil um país vivo e apaixonante [...] O que mais me marcou o Brasil foi o encontro de pessoas de grande qualidade. Aprendi imenso sobre literatura, música e até mesmo sobre a Europa.

Bandeira e Vieira da Silva fatalmente haveriam de se encontrar em um ambiente tão fechado e claustrofóbico. Ele era o matuto cearense, ainda a aprender os códigos de urbanidade dos grandes centros, fazendo do Rio de Janeiro a pla-

taforma de lançamento para chegar a Paris. Ela, a mulher fina, bem nascida, chique, a quem a escritora portuguesa Agustina Bessa-Luís surpreenderia com uma biografia que dialoga com seus quadros pelos emaranhados da trama e pela sutileza dos achados e perdidos: *Maria Helena falava pouco. Olhava, sobretudo. Olhava com uma intensidade fria, como se estivesse a atravessar um rio e se dividisse entre o perigo e o prazer.*

Pode-se dizer que o encontro deles foi epifânico para ambos: ele pôde se desvencilhar de vez, ainda que aos poucos, do legado figurativo que trazia. Ela fazia-se expressar ainda por meio da figura, talvez porque sua Europa estivesse estilhaçada e as encomendas que recebeu em 1942/1943, como a série de azulejos para a Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (km 44), a impedissem de dar maiores saltos, o que ela conseguiu, no entanto, em *La Macumba*, de 1946, e em *La rue des losanges*, de 1947.

Quando se volta a falar na influência, ela deve ser compreendida na sua dimensão de via de mão dupla. Não se quer dizer que Bandeira copiou Vieira da Silva. Ele não faria nem precisava fazer isso. Ela, com sua pose de *snob* europeia, nunca admitiria a influência daquele caboclo cearense, aliás, cafuso, com traços afro-descendentes acentuados, com uma sensualidade à flor da pele e um carisma que os que tiveram o prazer de conhecê-lo podem dizer que era marcante.

Estranho que até hoje não se tenha falado nesse encontro, como se ele precisasse ficar fora de cena (literalmente obsceno), nos bastidores e não contribuísse para ajudar a compreender as relações sutis que se estabelecem a partir de um olhar, de um *insight*, de um instante que pode mudar a vida de dois pesos pesados das artes do século XX.

Por que negar a possibilidade da troca? Por que insistir no Bambyols? Talvez o mercado possa dar respostas a essas perguntas (mais que as discussões sobre estética e/ou as biografias).

Na Europa, seus destinos não se cruzaram, como se Bandeira precisasse se desvencilhar da portuguesa e ela quisesse estar anos-luz daquele brasileiro impertinente e não se fala mais nisso...

Há outra insistência em descolar Bandeira de Pollock e seu abstracionismo mais gráfico, gestual e *largado*. Bandeira tem a delicadeza de um artesão quando tece suas cores nas telas. Vitória de Apolo que doma e introjeta Dionísio. Sua disciplina é aparente. Nele prevalece o fogo e a paixão, a fúria movida à luz.

Apesar de sua filiação às vanguardas, ele rompe com a *anedota* dadaísta, com a deformação cubista e com a escrita *automática* do surrealismo. Bandeira não teve carteirinha de escola, tendência ou movimento.

Ele é grande demais para precisar de muletas. Quando tentavam (ainda tentam) aprisioná-lo a um modelo, ele se esgueirava, desviava-se e fugia, o que tem dificultado a colocação de rótulos, etiquetas e embalagens para o consumo.

Foi além de suas próprias expectativas. As cidades são uma parte de seu fogo criativo. Mas ele não ficou aí. Como não ficou nas figuras do início, nas caminhadas pelo Morro do Moinho ou no namoro com o expressionismo. Almerinda Lopes, Fátima Couto e Álbio Sales poderão dar pistas mais cuidadosas dessas andanças.

Não se sabe onde Bandeira chegaria (nem mesmo se o artista tem um lugar para chegar) surpreendido que foi pela morte abrupta, aos quarenta e cinco anos, no auge, podemos dizer assim, ou antes mesmo do ápice, quando a trajetória de todo artista é marcada pelo clímax, seguido, quase sempre, pela mesmice, pela redundância da auto-diluição (paródica) que levam à queda e ao ocaso.

Também pouco se fala do encontro parisiense de duas referências das artes plásticas cearenses de todos os tempos:

Bandeira e Sérvulo Esmeraldo (1929). Eles já tinham estado aqui, vivido os mesmos lugares, conhecido as mesmas pessoas e sentido a mesma angústia de querer horizontes mais amplos, que se dilatam, inexoravelmente, quando a *província* mítica é apenas uma referência nostálgica, um ponto de chegada que se sabe, de antemão, insatisfatório.

Referências

- ANDRADE, Carlos Drummond de. *Poesia Completa*. Rio de Janeiro: Aguillar, 2002.
- BESSA-LUÍS, Agustina. *Longos dias têm cem anos. Presença de Vieira da Silva*. Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, 1982.
- CARVALHO, Gilmar de (org). *Antônio Bandeira e a poética das cores*. Fortaleza: Edições UFC, 2012.
- Catálogo da mostra *Arpad Szenes – Vieira da Silva. Período brasileiro*. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, Pinacoteca, 2000.
- ESTRIGAS. *Arte Ceará. Mário Baratta: o líder da renovação*. Fortaleza: Museu do Ceará, 2004.
- ESTRIGAS. Bandeira. *A permanência de um pintor*. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2001.
- ESTRIGAS. *A fase renovadora da arte cearense*. Fortaleza: Edições UFC, 1983.
- LOTMAN, Iuri. *A estrutura do texto artístico*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- MENDES, Murilo. *Poesia Completa e Prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguillar, 1994.
- TINHORÃO, José Ramos. *A província e o naturalismo*. Edição fac-similar. Fortaleza: Nudoc, UFC / Arquivo Público, Museu do Ceará, Secult, 2006.

JEAN PIERRE CHABLOZ E A “EXPOSIÇÃO CEARENSE” NO CONTEXTO DO DISCURSO REGIONALISTA NORDESTINO

NERTAN DIAS SILVA MAIA

Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Especialista em Metodologias do Ensino de Arte e Licenciado em Música pela UECE. Professor da Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

E-mail: nertand@yahoo.com.br

JOSÉ ALBIO MOREIRA DE SALES

Doutor em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Pós-Doutorado em Ciências da Educação na Universidade do Porto, em Portugal. Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Licenciado em Arte e Educação pela Faculdade Grande Fortaleza (FGF). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Diretor do Centro de Educação da UECE. Pesquisador do CNPq na área de Educação. Líder do Grupo de Pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História – IARTEH.

E-mail: albio.sales@uece.br

Introdução

○ artista suíço Jean Pierre Chabloz (1910-1984) chegou ao Brasil em maio de 1940 em uma época em que a arte brasileira se afirmava moderna, sobretudo, a arte produzida no eixo Rio-São Paulo, campos artísticos que catalisavam as mais variadas estéticas modernistas e que influenciavam o resto do país, cultural e artisticamente. A leitura que Chabloz faz dos meios artísticos daquele eixo concluiu que a arte ali produzida necessitava de autenticidade, qualidade presente somente em obras de artistas “autorrealizados”, ou seja, artistas que mantêm em sua arte traços de suas origens culturais primitivas. Para Chabloz, enquanto a arte carioca era privada de sua originalidade por padecer de uma “sabotagem” artística causada ainda pelos efeitos do academicismo exacerbado da Missão Artística Francesa, a arte bandeirante constituía-se de um mosaico dinâmico composto por inúmeras estéticas vanguardistas, realizada por artistas que refletiam aqueles códigos artísticos sem absorver suas essências.

Pensando assim, Chabloz passou a criticar duramente a qualidade da arte pictórica produzida no Brasil nos anos 1940, que, segundo ele, não era compatível com a “verdadeira” e a “boa pintura”. Esta, só realizada por artistas autênticos como os primitivistas Chico da Silva e Heitor dos Prazeres, pintores “arcaicos” e ingênuos, mas possuidores de uma sensibilidade artística capaz de traduzir a essência da cultura brasileira sem cair no exotismo tropical caricaturado. A partir de então, Chabloz desenvolveu sua crítica à arte brasileira: a carência de um primitivismo original, característica presente em todas as gran-

des “civilizações pictóricas” na História da Arte. Esse modo de compreender a arte brasileira afastou-o do Eixo Rio-São Paulo e forçou sua inserção no meio artístico fortalezense, onde compreendeu as razões do discurso regionalista nordestino e elaborou sua Exposição Cearense, uma das mais profícuas da época.

Jean Pierre Chabloz e o discurso regionalista nordestino: arte, tradição e ficção

*Não! Você não me impediu de ser feliz!
Nunca jamais bateu a porta em meu nariz!
Ninguém é gente!
Nordeste é uma ficção! Nordeste nunca houve!*
(BELCHIOR)

Para que se compreendam os motivos que levaram Chabloz a deixar o eixo Rio-São Paulo para viajar até o “Norte” do Brasil é importante destacar que essa decisão fora forçada principalmente pelos fracassos profissionais que o suíço enfrentou quando de sua passagem pela região Sudeste do país. Na realidade, sua pretensão era manter-se nos círculos culturais daquele eixo, algo que, por algum tempo, entre os anos de 1940 e 1942, foi o que realmente aconteceu. Porém, com a entrada do Brasil na Segunda Guerra Mundial, muitas oportunidades de trabalho que Chabloz tivera foram pouco a pouco sendo suprimidas pelas urgências que a Guerra impunha às políticas públicas nacionais e à iniciativa privada, que foram obrigadas a barrar quaisquer projetos de cunho cultural e educativo naquele período. De acordo com as ordens oficiais, somente seriam implantados cursos técnicos que atendessem às demandas da Guerra, como técnico de rádio e de enfermagem. Essa decisão frustrou os planos de Chabloz de permanecer em São Paulo, pois havia proposto um curso de estética intitulado “Curso de Iniciação Plástica” à Universidade de São Paulo, no

entanto, ele foi abortado um mês antes de iniciar em virtude das demandas do conflito internacional (CHABLOZ, 1993, p. 12). Porém, o fator determinante para a mudança regional de Chabloz está mesmo relacionado às desavenças ideológicas que tivera com artistas e críticos de arte do eixo Rio-São Paulo, motivadas por suas críticas à arte moderna brasileira, as quais fizeram com que os principais espaços artísticos e culturais do Sudeste se fechassem para o suíço. Naquele momento, surge a oportunidade de Chabloz ocupar o cargo de diretor artístico do SEMTA¹, cujo escritório regional era sediado na cidade de Fortaleza, Estado do Ceará, para onde iria em 1943.

O fato é que essa combinação de fatores fez com que Chabloz tivesse motivos suficientes para deixar o “Sul” do país e partir para o “Norte”, para descobrir a outra face da cultura brasileira que ele, até então, não conhecia. Sobre essa mudança, Chabloz (1993, p. 13) assim escreveu:

As humilhações recentes, o fracasso final dos meus esforços, em São Paulo, muito contribuíram, creio eu, para minha feliz e fecunda tomada de contato com o Nordeste brasileiro.

A partir destas palavras, é possível perceber que, muito embora suas pretensões fossem fixar-se em São Paulo, Chabloz só conseguiu desenvolver-se profissional e artisticamente na região Nordeste do país, especificamente na cidade de Fortaleza, onde encontrou o espaço que lhe fora negado no Sudeste.

Com efeito, foi às portas do Sul que eu bati repetidas vezes: mal se abriram, logo se fecharam com dureza.

¹ Serviço Especial de Mobilização de Trabalhadores para a Amazônia (SEMTA) – órgão do Governo Federal Brasileiro, criado em 1943 a partir dos Acordos de Washington, com o objetivo de alistar, treinar e enviar nordestinos para a campanha de extração de borracha nos seringais da Amazônia, visando ao fornecimento de matéria-prima para os aliados da Segunda Guerra Mundial.

Mas eis que se abriram bem largas, oficialmente, as do Norte. Era aí que, durante alguns anos, em dois períodos sucessivos, separados por um intervalo europeu, eu iria, enfim, poder trabalhar intensamente e irradiar, em muito largo círculo, dar o melhor de meus conhecimentos, de minhas experiências, de minhas meditações de homem e de artista (CHABLOZ, 1993, p. 12-13).

Segundo Chabloz (1993, p. 13), o “Norte” lhe permitiu reavaliar sua “escala de valores humanos e culturais”, e isso lhe proporcionou refazer suas “aquisições e realizações anteriores” de modo a renovar seu potencial criativo ao adaptar-se “à demanda do lugar e da hora”. Após tantos enfrentamentos pessoais e culturais pelos quais passou o suíço em seus primeiros anos no Brasil, foi a essa arte e à cultura cearense que Chabloz se rendeu, adotando-as para si por considerá-las as mais autóctones e mais autênticas do país. Foi também a partir desse lugar social e institucional que reinventou sua arte e seu discurso.

Chabloz apareceu em Fortaleza na época da fundação da Sociedade Cearense de Artes Plásticas (SCAP), chegando a participar das primeiras exposições promovidas pela instituição, que já havia realizado pelo menos quatro salões de pintura entre 1941 e 1943 em partilha com o Centro Cultural de Belas Artes (CCBA), portanto, bem antes da chegada do suíço ao Ceará. Isso leva a crer que Chabloz já encontrou a cidade de Fortaleza com sua arte em pleno estado de revolução estética. Possivelmente, Chabloz ficou surpreso ao deparar-se com aquela realidade artística, pois é provável que não soubesse de movimentos artísticos no “Norte” do Brasil até aquela altura.

Sabe-se que, na época, a conjuntura sociocultural, em muitos centros urbanos do país, favorecia o desenvolvimento de meios artísticos e debates sobre a estética modernista. A

cidade de Fortaleza estava no perfil desses centros, e os representantes de seu meio artístico aderiram ideológica e esteticamente tanto aos conceitos modernistas que orientavam a produção de arte nos âmbitos internacional e nacional, quanto ao discurso regionalista nordestino². Desse modo, a arte produzida pelos artistas cearenses nos anos 1940 apresentava-se afinada com a estética das vanguardas artísticas modernistas em voga no eixo Rio-São Paulo, ao mesmo tempo que também se desenvolvia a partir de suas próprias referências culturais e influenciava-se pelas tendências modernistas europeias que, de um modo geral, doutrinavam a arte ocidental.

A poética da arte nordestina serviu para Chabloz reavaliar seus preconceitos e eliminar, em parte, sua visão doutrinária da arte acadêmica que caracterizavam sua arte e seu posicionamento ideológico. Após essa reelaboração estética e conceitual, a arte e a escrita de Chabloz ataram-se à estética regionalista e à arte social e politizada que representavam em seus temas as expressões culturais populares e seus dramas sociais.

O contato providencial de Chabloz com a cultura nordestina e com o discurso regionalista nordestino o fez refletir

² Os fundamentos do discurso regionalista foram elaborados pelas elites política e intelectual durante as primeiras décadas do século XX e construíram o ideário da região Nordeste sob os valores tradicionais locais, influenciando a produção artístico-cultural dos meios artísticos em vários centros urbanos nordestinos. Desde o final do século XIX, com a extinção da escravidão e a consequente troca do sistema econômico rural para o industrial, o discurso regionalista já estabelecia uma separação muito precisa no território nacional, dividindo-o basicamente entre Norte e Sul a partir de diferenças político-econômicas, climáticas, raciais e culturais. Essa configuração de caráter separatista que mantinha as fronteiras culturais entre estas duas grandes regiões no país se dava principalmente entre as oligarquias cafeeiras e as industriais sulistas, encabeçadas por São Paulo e as oligarquias ruralistas nordestinas que representavam os Estados de base econômica predominantemente agrária, como Ceará e Pernambuco (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011).

sobre seu posicionamento diante das peculiaridades da cultura brasileira, a ponto de gerar no suíço, a princípio, uma postura mais despojada quanto aos julgamentos de valores artísticos e culturais que haviam guiado suas críticas à arte brasileira. Sinalizando para uma nova “atitude”³ diante dessa realidade e consciente do perigo de fazer interpretações apressadas sobre a mesma, Chabloz (1993, p. 13) escreveu: “De fato, cheguei despojado, de certa forma despido e disponível, pronto para uma nova ‘naturalização’. Pronto para muito ofertar e muito receber”. Essa atitude de Chabloz, de querer compreender a cultura nordestina, partindo do contato direto com o povo e inserir-se no meio artístico de Fortaleza de forma mais amena para ocupar sua posição, revela sua intenção de criar condições de aproximação dos costumes locais, provavelmente, para evitar possíveis desavenças com os novos ciclos de amizade que construiria naquele campo até então desconhecido. Pode-se especular que sua experiência no embate intelectual com a crítica de arte paulista tenha mesmo lhe propiciado mais cautela na forma de externar seu discurso e seu modo particular de conceber os valores artísticos fora do contexto europeu.

Chabloz (1993, p. 118) era consciente de sua visão eurocêntrica “plena de cultura e de preconceitos”, como ele mesmo a definiu. No entanto, logo percebeu que esta postura não encontrava tanto eco nos meios culturais e artísticos por entre os quais circulou pelo Nordeste, pois tratavam-se de realidades totalmente distintas daquela que vivenciara no “Sul” do país. O ideário da cultura artística desenvolvida nos principais centros urbanos nordestinos dos anos 1940 era

³ Charles Baudelaire afirma que a relação entre o artista e seu espaço e tempo é caracterizada por uma tomada de “atitude” vinculada a uma prática e a um gesto atentamente ligados à realidade, mas que, ao mesmo tempo, busca transgredir as formas e os conteúdos do real por meio da liberdade, da sensibilidade e da criatividade artísticas (BAUDELAIRE, 1996).

fundamentado em valores culturais e padrões estéticos que ainda resguardavam uma poética bem mais bucólica do que a do Sudeste. Pouco a pouco, Chablosz foi percebendo essa particularidade da cultura nordestina brasileira de se impor a partir de um discurso regionalista, cujo “vigor” estético exigiu do suíço “simplificar-se, humanizar-se [e] naturalizar-se ao máximo” dentro daquele contexto. Esse vigor serviu como um “regenerador” da estética de Chablosz, pois eliminou em parte a “ideologia artística” e a “doutrina arbitrária” que regiam seus princípios acadêmicos (CHABLOZ, 1993, p. 117-118). Porém, apesar de Chablosz incorporar a poética nordestina a seu modo de conceber arte, o requinte da técnica acadêmica permaneceu como uma marca de sua produção artística.

Segundo Chablosz (1993, p. 118), a degeneração da arte moderna europeia e, conseqüentemente da brasileira, deveu-se à “hipertrofia industrial e comercial” que abrangeu o mercado artístico e ao grande número de artistas e obras experimentalistas com pouca autenticidade. Mas, para o suíço, a “terra cearense” teria escapado de tal “deformação” por ter conservado as características “telúricas” de uma cultura que se mantinha em seu estado de originalidade.

No Ceará, a pintura experimenta uma sensação nova, ao mesmo tempo, inquietante e inebriante, de começar do zero: de reinventar a pintura. Maravilhosamente simplificado, o fenômeno pictórico reduz-se a sua essência primeira e eterna. O coração do artista, em comunhão calorosa com o do modelo ou da paisagem, seu olho acariciando a ambos, sua inteligência escrutando linhas, formas e cores para daí fazer brotar a significação profunda, o testemunho, tal um vibrante sismógrafo, registra-se naturalmente. Livre de complicações inúteis, ele obedece somente aos princípios fundamentais da transposição plástica. E, naturalmente, esse testemunho se vê carregado de dupla e ne-

cessária emoção: humana e pictórica, da qual somente a harmoniosa fusão pode fazer nascer uma obra sã, completa, duradoura (CHABLOZ, 1993, p. 118).

A cultura e a arte cearenses, conforme Chabloz, situavam-se em um estágio primitivo latente pronto para revelar-se em sua mais espontânea e autêntica resolução estética. E os artistas cearenses seguiam uma “linguagem pictórica pessoal e espontânea” que se manifestava em um padrão intermediário entre a pureza de suas criações e a evolução técnica, mas pautada pela “qualidade de sua sensibilidade e [pelas] leis da pintura”. Destaca ainda que tais artistas, na maioria autodidatas, encontravam-se “[...] em condições naturais [...] favoráveis a um maravilhoso florescimento pictórico” (CHABLOZ, 1993, p. 118-119).

Em suas crônicas sobre arte, Chabloz deixa claro sua inclinação para a valorização dessa estética primitiva, ao reivindicar uma autenticidade para a arte, partindo das manifestações culturais populares de defender a ideia de que a arte deve ser feita para ser compreendida e identificada pelo povo e para revelar a realidade social e cultural de uma região. Para Chabloz, a arte devia ser direcionada para o “subsolo popular [...] rico de energias virtuais, de sentimentos autênticos, ainda virgens de qualquer deturpamento e desvios intelectualísticos [...]” (CHABLOZ, 1944c. p. 08).

Para discutir e ilustrar essa ideia, Chabloz desenvolveu uma série de retratos de tipos nordestinos e analisou-os a partir de suas características físicas e psicológicas. Esses retratos foram publicados no jornal O Estado no ano de 1944, em três crônicas intituladoas “A pintura e o povo”, nas quais o suíço defende o discurso regionalista e social da arte. Um desses retratos é “Flagelado” (Figura 1), cuja legenda Chabloz apresenta as características do homem nordestino, ainda que de forma estereotipada, como um homem divinizado de vida marcada pelo sofrimento e pela superação das dificuldades do sertão.

Figura 1 – “Flagelado”. Chabloz, 1944. Lápis s/ cartão.



Fonte: Jornal O Estado, 30 jan. 1944, p. 08.

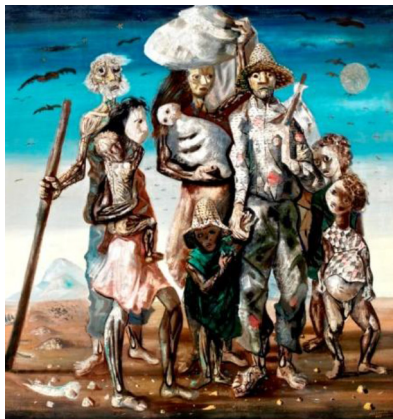
Abaixo, a referida legenda em que Chabloz descreve o perfil de seu “Flagelado”:

O drama das secas nordestinas transparece no rosto torturado deste flagelado, que parece chegado ao cume de seu calvário. Os olhos são particularmente expressivos: no esquerdo (à nossa direita), pode-se ler uma tremenda resignação, uma abdicação dolorosa e crispada. O direito (à nossa esquerda), entretanto, exprime uma verdadeira interrogação desesperada, acentuada pelo movimento da sobrancelha levantada: “Meu Deus, porque a vida é tão cachorra comigo? Será que devo sofrer o meu martirio até o ultimo dia?” (CHABLOZ, 1944c, p. 8).

Em sua análise, Chabloz salienta que “o humilde e torturado rosto dum ‘flagelado’ ‘grita’ para quem sabe ainda ouvir, todo o drama das secas nordestinas e o desespero, alterado com heroísmo sobrehumano, de suas vitimas”. Chabloz assume então um ideal social para a produção artística capaz de revelar “a realidade pungente, os esforços diariamente renovados, as lutas sem fim contra os obstáculos naturais, as

injustiças sociais, as oposições e as explorações escondidas” (CHABLOZ, 1944c, p. 8). Durante a década de 1940, era comum encontrar entre artistas plásticos brasileiros o uso de temáticas regionalistas enfatizando o Nordeste. Cândido Portinari (1903-1962) foi um destes artistas a apropriar-se desse ideário para representar o universo imaginário da região e o drama das secas. Esse dado pode ser visto em sua obra “Retirantes” (Figura 2), fundamentada no discurso regionalista nordestino a partir da literatura dos anos 1930, principalmente, de Graciliano Ramos e José Lins do Rego. O pintor paulista fez isso com muita propriedade e adesão a ponto de modificar seu estilo, abandonando suas formas arredondadas e adotando uma nova estética para representar a realidade sertaneja do Nordeste por meio de paisagens inóspitas e figuras esqueléticas e fantasmagóricas.

Figura 2 – “Retirantes”. Portinari, 1944. Óleo s/ tela, 192 x 181 cm. Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand.



Disponível em: <http://masp.art.br/masp2010/acervo_detalheobra.php?id=438>. Acesso em: 10 ago. 2011.

Ambas as obras (Figuras 1 e 2) foram concebidas no mesmo ano por artistas que trilharam trajetórias diversas e

perceberam a realidade nordestina a partir de espaços distintos, mas que imprimiram o mesmo teor ideológico em suas produções, baseados nos estereótipos de um discurso que propunha a afirmação da região Nordeste a partir de um colário de imagens.

Sobre isso, Albuquerque Júnior (2011, p. 280-281) afirma que:

Estas imagens cristalizaram uma visibilidade do Nordeste e do nordestino que serão agenciadas por outras produções imagéticas posteriores. O retirante esquelético e de olho vazado de Portinari, com seus bordões de madeira para se apoiar, com seus meninos barrigudos e tristes, com suas trouxas na cabeça, se tornará imagem difícil de ser esquecida e de se fugir quando se vai mostrar a “realidade” regional. Esse Nordeste de gente amarela e suja, das paisagens que dão ideia de combustão vinda do céu azul, e do sol amarelo e redondo. Um Nordeste em que a natureza está em segundo plano, em que os quadros de simplificação e de pobreza de cenários serão cristalizados como a realidade regional [...]. Nordeste da morte pobre. Nordeste daqueles que só têm o céu para poderem clamar, pedir de joelhos.

No decorrer das décadas de 1930 e 1940, paralelo ao desenvolvimento do pensamento e da estética que cristalizavam o Nordeste e suas peculiaridades na arte e na literatura, surge internacionalmente, entre muitos pintores, uma tendência em abordar temáticas sociais motivadas, sobretudo, pela crítica socialista aos valores da cultura ocidental. Essa disposição trouxe um teor político para os temas artísticos, os quais visavam a uma retratação da realidade tal como ela se apresentava para o artista. Naquele mesmo contexto, contrapondo-se ao individualismo e ao academicismo, também surge um apelo nacionalista nas produções artísticas, principalmente a partir da Segunda Guerra Mundial, que buscava uma aproximação

do povo por meio da socialização da arte e da identificação e representação da cultura popular. Seguindo essas inclinações, muitos artistas – entre os quais, o próprio Portinari – foram buscar influências na pintura mural mexicana, sobretudo, por meio da arte de Diego de Riviera (1886-1957), que representava bem a arte pública, divulgando temas revolucionários e antiimperialistas em grandes murais.

Exposição cearense: a revelação de uma estética artística

Na década de 1940, a discussão em torno da tendência da arte popular e social já estava em evidência no meio artístico da cidade de Fortaleza. Em 1945, Mário Baratta publica uma crônica no jornal O Estado, intitulada “Pintura para as massas”, na qual critica a arte moderna produzida entre as décadas de 1900 a 1930, acusando-a de ter fugido do dado humano, “chegando ao absurdo do não-objetivismo”; nessa mesma crônica, evoca os artistas a fazerem uma “arte para o homem-massa, para o povo”, afirmando ser a arte mural a que melhor serve ao artista para a liberdade de expressão popular e social da arte. Tal gosto artístico passou a ser mais influente nos meios artísticos nordestinos a partir do final da Segunda Guerra, que coincidiu com o fim da chamada “Era Vargas” (1930-1945). A partir de então, estabeleceu-se um clima de redemocratização no Brasil, gerando um sentimento de liberdade nos artistas de um modo geral, e isso fez que se intensificasse um apelo nacionalista e populista nas produções artísticas nordestinas. Esse fato gerou um forte embate entre as tendências da arte popular, representada pelos artistas regionalistas, e a arte “internacionalista”, representada pelos artistas que faziam “uma pintura cerebral” (BARATTA, citado por ESTRIGAS, 2004, p. 48-49).

Segundo Albuquerque Júnior (2011, p. 273):

Essa discussão entre arte nacional e arte cosmopolita cruza-se com a problemática da arte abstrata, que é vista pelos realistas como uma tendência internacional da arte, despolitizadora, alienada e imposta ao país pelo imperialismo cultural. A arte realista, figurativa, engajada, em consonância com o discurso nacional-desenvolvimentista que se gestava, seguindo sua estratégia de ler a realidade pelo avesso, vai afirmar a imagem subdesenvolvida do país como tática de denúncia, vista como necessária para sua posterior superação. Principalmente entre os intelectuais e pintores vinculados ao Partido Comunista, que podem se expressar livremente neste momento, a arte abstrata é tida como individualista, a mais nova forma de expressão da alienação burguesa, o seu contra-ataque ao ruir da forma clássica pelo realismo modernista.

Foi vivenciando esse contexto que Chabloz se motivou a fazer em suas crônicas uma crítica ao “domínio burguês” da arte e a defender uma socialização da arte para o povo, como se lê abaixo:

Inegavelmente, o nosso século marcará o fim da sociedade e do “espírito” (se espírito há) burgueses, cujo declínio, diariamente, torna-se mais patente. Logicamente, os novos “assuntos” a se oferecer aos pintores, aos buris e aos lápis dos “operários plásticos” serão assuntos populares: isolados (o **HOMEM DO POVO**, nas suas variadíssimas modalidades) ou coletivos (fenômenos sociais, movimentos proletários, grandes problemas rurais ou industriais, etc.) (CHABLOZ, 1944c, p. 8, grifo do autor).

Nessa perspectiva, Chabloz propõe uma democratização da arte a partir de publicações de livros de arte para serem disponibilizados ao povo, da institucionalização da arte por

meio de museus e pinacotecas estaduais e de apoio a produções de arte pública muralista com temáticas populares e sociais, visando à formação cultural do povo (CHABLOZ, 1944a; 1944b; 1944c). O gosto pela arte popular e social se fortificou em Chabloz quando ele compreendeu o teor ideológico do discurso regionalista dos intelectuais, artistas e mesmo políticos nordestinos, os quais adotavam o passado e suas tradições como ponto de partida para construir argumentos e obras que referenciassem uma imagem para a região Nordeste, objetivando uma contraposição aos padrões e aos valores culturais do “Sul” do país.

No campo das artes plásticas, o discurso regionalista nordestino aparece materializado pela tradição a partir da representação de um imaginário cultural produzido pela literatura de ficção e por obras da antropologia e da sociologia, as quais tinham como uma das principais influências o pensamento de Gilberto Freyre⁴. As temáticas mais recorrentes da pintura nordestina entre o final do século XIX e a primeira metade do século XX, segundo Freyre, caracterizavam-se plasticamente pela representação de “paisagens de tons ocres ou de exuberância tropical que não se coadunaria nem com os cinzentos acadêmicos, nem com as cores carnavalescamente brilhantes do ‘impressionismo’”. A pintura nordestina daquele período buscava ainda eternizar o *ethos*⁵ cultural retratando,

⁴ Em 1925, Gilberto Freyre lança “O livro do Nordeste”, uma das primeiras publicações que buscou sintetizar cultural e artisticamente a referida região, partindo de um resgate histórico e das tradições. O livro seria um “inquérito da vida nordestina” sobre uma abordagem sócio-econômica, geográfica e artístico-cultural (FREYRE, 2006, p. 75).

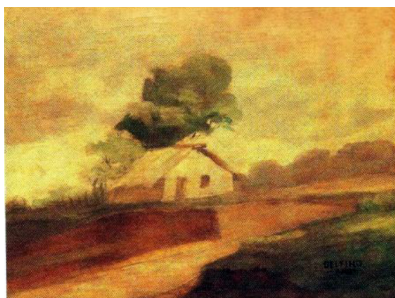
⁵ *Ethos*, do grego, “modo de ser”, “caráter”, “comportamento”; sua derivação na língua latina, *mores*, é relativo ao costume. Segundo Bosi, o conceito de cultura origina-se de “colo” (do Latim), que significa “eu moro”, “eu ocupo a terra”. Assim, morar, ocupar a terra, são atividades de instalação, de criação, de trabalho e de transformação do real para a permanência de hábitos construídos e legitimados por um *ethos* cultural (BOSI, 1992, p. 11).

sinéctica e simbolicamente, as figuras típicas da região ressaltadas pela força do homem do campo e do mar em pleno contato com a natureza, seus modos de vida e suas habitações. Tratava-se de uma “paisagem que [parecia] ter alguma coisa de histórico, de eclesiástico e cívico” (FREYRE citado por ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 166).

Como exemplo dessa “paisagem”, destacam-se a seguir duas obras de pintores cearenses contemporâneos de Chablotz que partilhavam dessas temáticas e das características nelas recorrentes. A primeira obra (Figura 3) é uma pintura bucólica de Delfino Silva⁶, que retrata em “tons ocres” uma habitação típica do Nordeste brasileiro. A segunda (Figura 4) é uma das mais conhecidas obras de Raimundo Cella (1890-1954), cuja temática evidencia o pescador cearense representado quase como um patrimônio cultural da região, símbolo de força, coragem e disposição para o trabalho duro, valores que integram o *ethos* do homem nordestino. Resguardadas as diferenças técnicas entre as obras, percebe-se a presença comum de elementos formais em suas temáticas em cujas representações vigoram a estética do discurso regionalista nordestino. Ambos os artistas, de um modo geral, souberam interpretar tal discurso e transferi-lo plasticamente para suas concepções artísticas, por meio de uma seleção de imagens e valores culturais organizados em torno de um conjunto de bens simbólicos capaz de representar o lugar e seus habitantes a partir de suas próprias referências.

⁶ Delfino Silva nasceu em Maranguape-CE, em 1906. Fez parte do grupo de artistas que participou do I Salão Cearense de Pintura, promovido pela Sociedade de Cultura Artística em 1937. Participou ainda dos quatro salões de arte promovidos pelo Centro Cultural de Belas Artes, da mostra “Pinturas de Guerra” e do I Salão de Abril (LEITE, 1949).

Figura 3 – “Paisagem com casa”. Delfino Silva, 1942. Óleo s/ madeira, 18,3 x 21,5 cm.



Fonte: Perlingeiro (2003, p. 62).

Figura 4 – “Jangada rolando para a areia”. Raimundo Cela, 1946. Óleo s/ tela, 89 x 130 cm.



Disponível em: <<http://www.mauc.ufc.br/cgibin/acervo/cela/cela1.cgi?pagina=4>>. Acesso em: 25 ago. 2011.

Para as elites políticas e intelectuais que elaboraram o discurso regionalista nordestino, construir uma identidade regional para o Nordeste significava destacar-se das demais regiões do Brasil como a região detentora das raízes culturais do país. O que se almejava com a manutenção dessa ideia era a

construção de uma totalidade político-cultural como reação à sensação de perda de espaços econômicos e

políticos por parte dos produtores tradicionais de açúcar e algodão, e dos comerciantes e intelectuais a eles ligados (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 80).

Nos meios artísticos nordestinos, a melhor forma de externar tal ideário era inserir esse dado político às criações, valendo-se das representações e de toda a conjuntura cultural local, lançando-se:

[...] mão de *topos*, de símbolos, de tipos, de fatos para construir um todo que reagisse à ameaça de dissolução, numa totalidade maior, agora não dominada por eles: a nação. Unem-se forças em torno de um novo recorte do espaço nacional, surgido com as grandes obras contra as secas. Traçam-se novas fronteiras que servissem de trincheira para a defesa da dominação ameaçada. Descobrem-se iguais no calor da batalha. Juntam-se para fechar os limites de seu espaço contra a ameaça das forças invasoras que vêm do exterior. Descobrem-se “região” contra a “nação” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 80).

No arcabouço da arte nordestina, a história e a tradição foram adotadas, consciente ou inconscientemente, pelas artistas como princípios norteadores de toda a produção artística e cultural da região, para legitimar a autonomia dessa estética e a inventividade de seus processos criativos. Isso evitou que os artistas nordestinos se dispersassem em suas individualidades, fato que manteve suas produções dentro de um contexto histórico estabilizado, naturalizado nos cotidianos, nos gestos e nas memórias, reforçado pelo sentimento de pertencimento regional⁷.

⁷ Segundo Ortiz, ao abordar as questões da cultura, a Sociologia considera a tradição e as artes como importantes referências de legitimidade e de dominação. “Tradição e artes surgem, assim, como esferas da cultura, congregando um conjunto de valores que orientam a conduta, canalizando as aspirações, o pensamento e a vontade dos homens. A tradição procura

Chabloz apodera-se desse pertencimento e dessa estética regionais de um modo tão aderente, que, em 1945, organiza juntamente com Antônio Bandeira, Inimá de Paula, Raimundo Feitosa e Chico da Silva a “Exposição Cearense”, na Galeria Askanasy no Rio de Janeiro, retratando os valores culturais de um Ceará primitivo, como se pretendessem prestar uma homenagem à cultura nordestina a partir de um recorte espacial específico capaz de sintetizar a conjuntura da arte da região. O próprio cartaz (Figura 5) da exposição elaborado por Chabloz já anunciava o teor daquela mostra de arte, em que se destaca um desenho (Figura 6), dotado de todas as características plásticas da paisagem cáustica de um Nordeste quente e seco, mas esteticamente belo.

Figura 5 – Cartaz da “Exposição Cearense”, 1945.



Fonte: Perlingeiro (2003, p. 10).

paralisar a história, invocando a memória coletiva como instituição privilegiada de autoridade – ‘os costumes existem desde sempre’ (ORTIZ, 1998, p. 183).

Figura 6 – “Estrada Sobral-Teresina”. Chabloz, 1943. Nanquim e grafite s/ papel, 12 x 17 cm. Desenho que ilustrou o cartaz da “Exposição Cearense”.



Fonte: Perlingeiro (2003, p. 22).

Provavelmente, Chabloz concebeu este desenho (Figura 6) tocado pela realidade da seca nordestina e pelas memórias de sua viagem para o Ceará vindo do Piauí. Pode-se julgar que a escolha de Chabloz de seu desenho para ilustrar o cartaz da “Exposição Cearense” não foi casual, pois sua intenção foi impactar na crítica de arte carioca, uma representação da poética nordestina a partir de seu olhar estético.

Rubem Navarra, um dos críticos de arte mais respeitados no Brasil nos anos 1940, foi quem escreveu o texto da apresentação no catálogo da “Exposição Cearense”, em que faz uma análise da mostra e uma descrição de Chabloz caracterizando-o como:

[...] um pintor que não procura enganar a ninguém com malabarismos de originalidades. Sua honestidade é exemplar. Jogando com os recursos da pintura quase tradicional, ele se exhibe a nu, sem qualquer escudo da ‘arte incompreensível’. Sua pintura não deforma a escala da experiência, está ao alcance do senso comum. É uma arte conscientemente aferrada a seus meios e de

jogo franco com o espectador. Não se preocupando em parecer moderno, mantendo a tradição da pintura sob modelo, assim como ele respeita a ótica natural e se abstém de toda estilização, não pretende tampouco fazer grandes explorações de colorido. Confesso mesmo que o seu maior deleite é o tratamento dos valores, a vibração dos contrastes de luz e sombra. Daí um gosto particular pelo desenho, onde pode entregar-se à valorização pura. Suas figuras correriam o perigo de tornarem-se acadêmicas, não fosse a habilidade do pintor para captar-lhes a profundidade humana (NAVARRA citado por PERLINGEIRO, 2003, p. 12).

Conforme Navarra (citado por PERLINGEIRO, 2003, p. 12), “A figuração dessa humanidade poderia ser uma excelente escola para a renovação da pintura brasileira”. De acordo com o crítico de arte, a descoberta humana feita por Chablos ao tomar contato com o Nordeste, despindo-se de todo fetiche aventureiro para afeição aos aspectos puramente culturais, constituiria uma nova estética. Assim, Navarra conceitua Chablos com um artista racional e acadêmico, mas com uma capacidade intuitiva de captar os estados psicológicos e os valores plásticos de suas paisagens e seus tipos humanos, cujos retratos são:

[...] de uma autenticidade gritante que nos falam de uma legítima raça brasileira curtida ao calor do sol nordestino, tingida pela terra e modelada pelo drama da própria existência [...]. Com os seus retratos de tipos regionais do Ceará, Chablos chama a atenção para esse problema: de que vale quebrarmos a cabeça com procuras abstratas e intelectualizadas de uma pintura blasée, quando nem exploramos ainda a plástica viva da nossa gente? (NAVARRA citado por PERLINGEIRO, 2003, p. 12).

Com essa questão, Navarra chega ao cerne da crítica de Chablos à arte moderna brasileira, que é justamente

o resgate do *ethos* cultural capaz de dotar essa arte de sua autenticidade primitiva e sua verdadeira identidade estética. Possivelmente, ao deixar-se absorver pela estética do discurso regionalista nordestino, Chabloz tenha, enfim, encontrado também sua autenticidade e sua identidade de artista e de crítico de arte.

Palavras finais: as intenções de Chabloz

Ao situar-se entre fronteiras culturais tão díspares, tendo, de um lado, sua cultura europeia e seus conhecimentos acadêmicos e, de outro, um Brasil de uma cultura diversa e, até certo ponto, desconhecida e desprezada por ele, Chabloz sofreu todas as tensões que estes campos ofereciam quando postos em conflito dentro de sua percepção eurocêntrica de mundo. Surpreso com tal realidade, o suíço sentiu-se encorajado para explicitar suas teses e críticas acerca da arte moderna brasileira, que, para ele, apresentava-se como um difícil problema pictórico, cuja causa se conjugava a partir de três grupos de motivos: naturais, psicológicos e históricos, como que querendo negar a existência de uma história e de uma produção de arte com características próprias para o Brasil ou mesmo para a América do Sul (CHABLOZ, 1942).

Chabloz percorreu uma trajetória formativa composta por variadas vertentes que vão desde sua formação filosófica, psicológica, pedagógica e estética do currículo humanista do Instituto Jean-Jacques Rousseau, na Suíça, até um apurado aprendizado técnico-artístico do ensino classicista das academias de arte italianas onde estudou durante a década de 1930, sem contar com suas inclinações para a arte de vanguarda impressionista e para as questões do pensamento intuitivo. Esse caráter intuitivo seria o lado “místico” de Chabloz, ressaltado pelo crítico de arte Lourival Gomes Machado, em seu

artigo “As intenções de Chabloz” (1942), no qual descreve o suíço a partir de três qualidades fundamentais: um Chabloz intencional de múltiplos direcionamentos conceituais e artísticos; um Chabloz racional, “filho de Jean-Jacques Rousseau de Genebra” e um Chabloz “místico”, capaz de sentir a energia das coisas que desenha ou pinta. Para Machado (1942), estas três qualidades conjugam-se “em torno da característica primordial de Chabloz”: a de um indivíduo que “se permite ser um artista que pensa, que expõe e teoriza o próprio métier” (MACHADO, 1942).

Provavelmente, dessa conjunção de características, a que mais se permitiu influenciar pela estética e pela cultura nordestinas tenha sido mesmo seu caráter intuitivo e místico. E, graças aos incidentes e percalços que alteraram a linha de sua trajetória, seu caminho foi interceptado pelas veredas da caatinga nordestina formada por uma “paisagem estranha [de] descarnados arbustos”, que lhe apresentaram por meio do discurso regionalista nordestino a autenticidade primitiva e a verdadeira estética que, segundo Chabloz, faltavam à arte brasileira (CHABLOZ, 1993, p. 18).

A “Exposição Cearense” organizada por Chabloz em 1945 procurou representar esses valores do *ethos* cultural de um Brasil primitivo, mas que dialeticamente se pretendia moderno, cuja intenção central prestou-se a render uma homenagem à cultura nordestina, ao mesmo tempo que buscou revelar uma arte cearense capaz de dar uma nova identidade à arte tupiniquim e servir, como afirmou Navarra (1945), como “[...] uma excelente escola para a renovação da pintura brasileira”.

Desse modo, Chabloz fez sua revelação do Ceará longe das narrativas fabulosas e mitológicas que folclorizavam o Estado – e a pretensa região Nordeste –, partindo de uma mensagem “essencialmente humana e espiritual” em sintonia

com o discurso regionalista nordestino. Talvez as intenções de Chabloz fossem mesmo representar a cultura nordestina brasileira revelando sua estética em estágio primitivo original a partir de sua “Exposição Cearense”, e não somente a partir de uma crítica de arte sobre o problema pictural brasileiro.

Referências

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. *A invenção do Nordeste e outras artes*. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

BAUDELAIRE, Charles. O pintor da vida moderna. In: *Sobre a modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

BOSI, Alfredo. *Dialética da colonização*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

CHABLOZ, Jean Pierre. Arte e cultura: A pintura e o povo I. *O Estado*. Fortaleza, 16 jan. 1944a, ano VIII, n. 2.046, p. 08.

CHABLOZ, Jean Pierre. Arte e cultura: A pintura e o povo II. *O Estado*. Fortaleza, 23 jan. 1944b, ano VIII, n. 2.052, p. 06.

CHABLOZ, Jean Pierre. Arte e cultura: A pintura e o povo III. *O Estado*. Fortaleza, 30 jan. 1944c, ano VIII, n. 2.058, p. 08.

CHABLOZ, Jean Pierre. *Revelação do Ceará*. Tradução de Francisco de Assis Garcia e outros. Fortaleza: Secretaria da Cultura e Desporto, 1993.

CHABLOZ, Jean-Pierre. O Brasil e o problema pictural. *Clima*, São Paulo, n. 8, 1942.

ESTRIGAS. *Arte Ceará: Mário Barata: o líder da renovação*. Fortaleza: Museu do Ceará/SECUL-CE, 2004. (Coleção Outra Histórias, v. 23).

FREYRE, Gilberto (Org.). Vida social no Nordeste. In: *O livro do Nordeste*. Recife: Companhia Editora de Pernambuco, 2006.

LEITE, Barboza. *Esquema da pintura do Ceará*. Fortaleza: Editora Fortaleza, 1949.

MACHADO, Lourival Gomes. As intenções de Chabloz. *Clima*, São Paulo, n. 9, 1942.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1998.

PERLINGEIRO, Max. *Jean Pierre Chabloz 1910-1984: pinturas e desenhos*. São Paulo: Pinakothek, 2003. (Catálogo de exposição).

ENTRE OS MUSGOS

DINAMARA GARCIA FELDENS

Doutora em Educação e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes/SE. Coordena o Grupo de Pesquisa Educação Cultura e Subjetividades – GPECS. Trabalha com os temas da filosofia, arte e cultura.

E-mail: dfeldens@hotmail.com

MARY BARRETO DÓRIA

Mestranda do Curso de Educação da Unit. Pesquisadora do Grupo de Pesquisas Educação, Cultura e Subjetividades, musicista. Trabalha especialmente com os temas da arte, da filosofia da diferença e música.

E-mail: barretodoria@hotmail.com

É somente no ato de criação artística e na medida em que se identifica com esse artista primordial do mundo que o gênio sabe algo da eterna essência da arte; pois nesse estado é então, por milagre, semelhante à perturbadora figura da fábula, que tem a faculdade de voltar seus olhos e se contemplar a si mesma; ele é agora de uma só vez, sujeito e objeto, de uma só vez ator e espectador.

NT (NIETZSCHE, 2008, p. 52)

Estar para a vida como o mar estar para as areias. Beber o horizonte e se fartar de dourados quase lilás enquanto o sol se vai. E amanhecer para que todos os afetos se acordem para beijar a brisa. E enlouquecer e rir e chorar e roçar o grito quase calado de quem contém a vida mesmo quando ela se mostra nas entrelinhas. Ali, entre a pálpebra e o olho. A ponte do corpo de Kafka. O riso quase contido. O corpo quase decente. A vida quase cansada.

O ouvido que não ouve. Houve tempo de amar. A borbulha que não para. Não há tempo de parar. E o amanhecer... E o entardecer... E o encontrar... E parar... E respirar. Ler, sonhar, mesmo com o impossível. E somente ser possível fabular. Histórias mirabolantes que se escuta! E ter a singela mirabolância de aumentar a escuta e torná-la fantástica, quase possível de tão impossível. Rir com a vida.

Havia um gigante paredão de pedra em que o musgo molhado se aconchegou de tanto parar. Um verde quase musgo, aquele verdinho que torna viva a nossa memória. E uma borboleta de um matiz esvoaçante em um bater de asas fez ninho no aconchego macio e úmido do verde musgo. Era primavera, e o sol alaranjava o frescor da tarde que se ia. E os dias passavam entre as noites que dormiam.

E o muro estava ali parado no movimento das frestas que se dava para as vidas em contínuo nascer e morrer. Morria a borboleta, e vinha o casulo, morria o casulo e de novo, a borboleta. E um casulo alimentou um pica-pau que fez ninho nesse macio quase calado. E nem picou o pau nem a pedra. Aninhou-se no gigante muro, alimentou as crias, trouxe sementes. E o musgo umedeceu as sementes e despertou a gema, fez brotar, crescer, dar flor e compor a imagem da pedra de um verde musgo que fez movimento.

Uma natureza viva pontilhando uma certeza morta. E, por dentro, tudo calado. Em que lugar se gargareja sombrias penitências até que o amanhecer se farte de singelas caminhadas. E, por fim, falaremos dos absurdos desse mesmo chão que rasteja a esperança que nunca se deu em contínuos despedaçar. Pare, olhe para frente que, em revoadas, os pássaros ressoam. É por entre os muros que se resguardam as cores esfumaçadas de doces esperanças que peitam e cospem e forjam na noite um revelar de podridão absoluta e guarnecidas de esperanças.

Às frestas nesse muro de pedra, poderão abrigar outros desabrochar de campo aberto. Que racha no tempo em platôs desesperados. De frescor agonizante. De singelas tempestades. Sempre há tempo de dizer. E não podemos resguardar luzes agonizantes e despudoradas. Fendas, crias. Emprenhar. Terra que se dá. Quanto tempo uma espera. Como Deleuze, colocar no saco o que interessa. E fazer filhos. E desfazer. A arte de contar. A arte de conter. De se espalhar em tessituras. Entre as matizes em tons de luz.

Somos verdadeiramente, por poucos momentos, a própria essência primordial e sentimos a apetência e a alegria desenfreada pela existência; a luta, a tortura o aniquilamento dos fenômenos já nos parecem necessários, diante da exagerada profusão de inumeráveis

formas de vida que se pressionam e se acotovelam perante a fecundidade superabundante da vontade universal. (NIETZSCHE, 2007, p. 119)

Arte de amanhecer. De instantes perdidos nas passagens que faz gemer, ainda que a noite na espera da lua nova de céu escuro e estelar haja se escondido. Por entre o olhar. Dizer o que não foi dito é acreditar na reza para ficar invisível. E estar invisível na natureza de uma exuberância vívida. Quisera falar de arte em dismantelo. Quisera dormir no colo da madrugada. E a certeza que tudo permanece nas incertezas.

E a poesia deste aqui. Invisível sim. Fábulas. Acreditar na pele que é mais profunda. Acreditar na arte que é mais corpo. Que invade. Que borbulha. Que mente. Que postula. E segue para que exista... nós, exista nós, exista nós... Essa mesma arte que nos coloca diante do indizível. Que cala. Que grita. E, às vezes, consente. Que afirma. Que duvida. Que enlouquece e permite quem tem medo da loucura estar resguardado na loucura que é *antropo* dela. Confortavelmente? Não, nunca. Talvez por ínfimos instantes. Se a natureza assim permite. Para consolo. Mas talvez a natureza em Nietzsche responda:

Só neste mundo, o fogo do artista e da criança conhece um devir e uma morte, construído e destruído sem qualquer imputação moral, no seio de uma inocência eternamente intacta. E, assim como brincam o artista e a criança, assim brinca também o fogo eternamente vivo, assim constrói e destrói com toda inocência... e esse jogo é o Aion Jogando consigo mesmo. (NIETZSCHE, 2008, p. 53)

Arte que faz rir, do inesgotável. Sempre haverá os que se lançam incondicionalmente a se dar. Ou ser tomado por ela. Como Artaud. E o seu duplo. E assim aonde as margens vêm pro meio. A arte convoca a todos. Arte no manicômio. Nas linhas de fuga. E comer dela. Vinda de lá. Da loucura. Escato-

lógica. Doce. Amarga, singela. Ao sabor dos ventos. Ordem do Cosmos. Magro, assustado. Clamando pela memória para escrever. Os choques que a faz se perder. Agressivo. Não a agressividade da arte. Agressivamente debilitada, desmemoriada.

Mas a arte é redentora. Arrebata. Faz permanecer na fogueira dos livros de Kafka que nem existiu, mas queimou as vísceras de quem tragou este fogo. Da evidência plasmática nos choques de Artaud e de Artur, o Bispo, do Rosário. Desafiando. Desfiando os uniformes de um azul lilás intenso. Costurando a dor que não cabe em si. Cerzindo *o Manto de Apresentação*. Para apresentar às virgens em algum lugar!

Sem sair de lá, da Colônia. Por longos anos, compôs uma obra que se derrama. Que verte lágrimas de quem se prostra diante dela. Dos carrinhos. Aviões. Tabuleiros de xadrez. Costurado. Bicicletas. Palavras, mulheres. Linhas bordando. Linhas fugindo. Na *Cama Nave* dos bordados. Afora, nas Bienais, correndo o mundo. Quem sabe na *Cama Nave*! Costumava, o Artur, dizer ao ser indagado sobre sua origem: “um dia eu apareci!”.

Ou seja, não existindo o mundo fora das mônadas, trata-se de pequenas percepções sem objeto, de micropercepções alucinatórias. O mundo só existe em seus representantes tais como estão incluídos em cada mônada. É um marulho, um rumor, uma névoa, uma dança de poeira. É um estado de morte ou de catalepsia, de sonho ou de adormecimento, de desvanecimento, de aturdimento. É como se o fundo de cada mônada fosse constituído por uma infinidade de dobras (inflexões) que não param de fazer e se desfazer em todas as direções, de modo que a espontaneidade da mônada é como a de um adormecido que rola para um lado e para o outro de sua cama. As micropercepções, ou representantes do mundo, são essas pequenas dobras em todos os sentidos, dobras em dobras,

sobre dobras, conforme dobras, um quadro de Hantai ou uma alucinação tóxica Clérambault. São essas pequenas percepções obscuras, confusas, que compõem nossas macrospercepções, nossas apercepções conscientes, Claras e distintas: uma percepção consciente jamais aconteceria se ela não integrasse um conjunto infinito de percepções que desequilibram a macropercepção precedente e preparam a seguinte. (DELEUZE, 2009, p. 147)

Arte do improvisado, nas minúcias. Na métrica aprimorada de Guimarães Rosa, medindo com régua as palavras e as páginas na perfeição desconcertada dos dizeres matutos. Criar uma transvalorização. Nos começos. Dobrando os começos. Encontros conceituais. Não sujeitos. Conceitos. Não há falta. Criar alucinações em meio às perfeições que ela clama. Clama a todos que se resguarda nas dobras do dismantelo. Jorrandando. Escarnando. Deixando a pele se desdobrando, como a larva do vulcão. Que sai das entranhas. Para fora. E queima. Destrói. E ainda que fria, fertiliza vales, campos, montanhas. Alimento. Sustentação. Terras vulcânicas. Nas palavras do poeta, que sai do povo, queima, fertiliza. Retorna. Amalgama. É dela. Sai dela. Para o outro. Conhecer o outro, a si, a realidade. Encaixar o desejo, no desejo do acontecimento. A liberdade nasce da submissão. Exercício da presença.

Agora, sim! Chegamos ao sancto-dos-sanctos das Águas. A suinã, grossa, com poucos espinhos, marca o meio da clareira. Muito mel, muita bojuí, jati, urucu, e toda raça de abelhas e vespas, esvoaçando; e formigas, muitas formigas marinhandando tronco acima. A sombra é farta. E há os ramos, que trepam por outros ramos. E as flores rubras, em cachos extremos—vermelhíssimas, ofuscantes, queimando os olhos, escaldantes de vermelhas, cor de guelras de traíra, de sangue de ave, de boca e bôn. (ROSA, 1978, p. 102)

Arte que não escapa à própria vida. Ao brutal abandono. Arte que escapa. Que se entranha na filosofia, tornando ela. Tomando ela e sendo ela. Emprenhando-se. Nupiciando-se. Roçando-se. Comendo-se, entrecruzando. Roubando-se. Estética. Entremeios. Entre vícios. Entre comas. De nenhum caminho se elege dores avulsas. Afogados em lágrimas. Em pingos. Em nada. Essa arte. De tudo. Incômoda. Desajustando-se. Dilacerando-se. Porque ela não tem medo. E leva consigo os que se entregam. Sem medo. Sem medo de entregá-la na sala de aula. Sem medo de entregá-la ao pensamento. Na escrita. Nos muros. Esgotos. Circos. Museus. Palcos. E vai rasgando a vida. Dando dessentido à vida. Indo ao encontro da vida. Porque a vida é o exercício da presença, do movimento. Que chora de rir. E rir da dor. Ela, a arte, tira das gavetas todos os segredos. Expõe. Escarna. Desabrocha. Tudo no meio de tudo. Sem fazer sentido. Sentindo. Afetando-se. Sentindo-se.

Beber a brisa. Tragar o verde. Comer o vento. Lamber o som. Das folhas. No assovio do vento, nas rochas. Chamando a poesia. Na diferença. No menor. Que estranha. Que respira em meio a confusões alucinadas nas melhores dores que se volta de um olhar perplexo. Dando voltas e chegando aqui. No mesmo lugar. Arte do dismantelo. Do abandono. O musgo que dando o sinal do equilíbrio da mata, aconchega o despertar das sementes.

Sem ter respostas. Sem fazer sentido. Sem querer pra si. Nem apontar caminhos. Tampouco permanências. Nem tempo, nem espaço. Contornos. Nem métrica, nem rimas. Possível nas métricas e rimas. Nos livros, ou memórias. Oralidade que não teme a soltura e as reticências. Como uma folha que cai ao sabor dos ventos. Em partituras, ou no violão torto do Canhoto, da Paraíba. Escolas de árvores de sombreados ralos em meio a grandes sertões. Áridos. Quentes. Ouvidos pacientes de professoras à escuta de histórias dos cotidianos de me-

ninos e meninas que partilham pequenos saberes peculiares, familiares.

Arte de professorar. De trocar. Atravessar-se. Sem medo de buscar ali mesmo, debaixo das árvores. No sol quente. No matuto. Onde menos se espera encontrar. Naquela professora das primeiras letras, firmando de giz o inusitado naquele quadro de muitos rabiscos. Que nunca se apaga. Firmando por cima, outras letras, outras histórias em dobras. Serpenteando. Em um eterno passeio de trazer e deixar e levar. Experiência do sensível. Arte enquanto vida. Experimentação

A obra de arte abandona o domínio da representação para tornar-se “experiência”, empirismo transcendental ou ciência do sensível. É estranho que se tenha podido fundar a Estética (como ciência do sensível) no que pode ser representado no sensível. É verdade que não é melhor o procedimento inverso, que subtrai da representação o puro sensível e tenta determiná-lo como aquilo que resta uma vez despida a representação (um fluxo contraditório, por exemplo, uma rapsódia de sensações). (DELEUZE, 1998, p. 63)

Escrituras, desejos. Conhecimento enquanto arte. Em estéticas enquanto vida. Sonhos enquanto coragens. Nas regras impostas, em derramamentos surpreendentes. As doces misérias de uma vida sensível. Em desamparo. Que transforma poesia na singela esperança de tornar macia a existência. Sensibilidade que não se aguenta em si. Como aguentar tantos contrastes. Tantos perceptos. Tantos destinos. Tantas diferenças. Sem sentido. Para que fazer sentido! Viver não faz sentido! Ler, ouvir, dançar, ver, sentir. Tudo faz sentindo. Sem ação, sem pensamento, emissão de signos. Sente indo, sente ido. Signos essenciais da arte que afirmam todos os outros. (DELEUZE). A verdade é sempre temporal, é do tempo. É filha dele.

Ora, o mundo da Arte é o último mundo dos signos; e esses signos, como que *desmaterializados*, encontram seu sentido numa essência ideal. Desde então, o mundo revelado da Arte reage sobre todos os outros, principalmente sobre os signos sensíveis; ele os integra, dá-lhes o colorido de um sentido estético e penetra no que eles tinham ainda de opaco (...). É por esta razão que todos os signos convergem para a arte; todos os aprendizados, pelas mais diversas vias, são aprendizados inconscientes da própria arte. No nível mais profundo, o essencial está nos signos da arte. (DELEUZE, 2003, p. 13)

Arte afirmando a vida. Arte como mediação. Pensamento cheio de cores e sabores. Arte grega. A leveza sobre-humana do riso. Portador de uma alegria trágica. Arte trágica. Exercício da presença. No corpo, de novo, o corpo. Arte, pensamento e saberes fazendo núpcias. Emprenhando-se. Simplesmente. Dói de tão que invade. Somente ela transita em todos os espaços. Sem que as vontades decidam. Somente desejo. Arte do desejo. Na pele que é profunda. Negra, pobre, nobre, culta, louca, primitiva, menor, gigante, partida, inteira. Nas escolas, corredores. Nas casas, quintais, esquinas. Museus, concertos, cadernos. Colos, aconchegos, respiros, cadencias. Abandonos. Nas telas, cinemas. Histórias. Nos palcos.

Em vales e rios e sombras e luz. Em átomos que as palavras escorregam como gosmas. Gemendo de gozo. Educar deveria ser um gozo. Como a arte. Um gozo em dismantelo. Uma réstia de sol. O mesmo sol que abarca o mundo. Que sobe pela espinha. E entorpece o pensamento. E faz sentir os rios de comichão dentro da vulva penetrada. Que incha e acata o aconchego febril do colo suado depois da cópula. Corpos cansados. Dormentes. Entregues. Revigorados. Dispostos ao outro dia.

Arte que se desintegra. Em necessidades. Arte que habita o tempo, e o tempo respira em blocos permitindo que o

invisível possa compor a vida. Compor na vida. O tempo é a imagem móvel da eternidade. Como se o Tempo debaixo da sua árvore sagrada, acolha todos os pedidos. Compositor de destinos, inventivo, contínuo. Tempo, tempo, tempo, tempo... Vou te fazer um pedido!

Nietzsche explode,

“O mundo mesmo não é nada mais que arte”.

“El arte y nada más que el arte! Es lo que más posibilita la vida, lo que más seduce a vivir, el gran estimulante de la vida.

El arte como única fuerza superior contraria a toda voluntad de negacion de la vida, como

El anticristianismo, el antibudismo, el antinihilismo por excellence.

El arte como redención del que conoce- del que vê, que quiere ver que quiere vere el carácter terrible e problemático de la existencia, del que conoce tragicamente.

El arte como redención – del que obra-del que nos solo vê el carácter terrible e problemático de La existencia, sino que lo vive, lo quiere vivir, del hombre trágico e guerrero, del héroe.

El arte como redencion del que sufre – como camino a los estados em que el sufrimento es querido, transfigurado, divinizado, em que el sufrimento es una forma del gran éxtasis! (NIETZSCHE, 2007)

Assim como a arte, a experimentação, os sentidos/signos estão entrelaçados no acontecimento da vida e de seu acaso, percusso: Viver como se cada instante da vida fosse retornar eternamente. O amor ao fato, o amor ao acontecimento, amor fati. É amar a vida com o máximo de intensidade. Dar a força, o peso, a potência, a intensidade do momento que se vive. O tempo não tem começo nem fim, ele é circular, é cíclico. Para Nietzsche, o que importa é afirmar eticamente o eterno retorno: afirmo a vida integralmente como eu vivi e

gostaria de viver do mesmo modo outra e outra vez. Alegria e o trágico. A alegria provocada pelo eterno retorno. Tarefa sobre-humana. O homem que se supera e tem a coragem de dizer com qualquer acontecimento da vida: Pois, se isso é a vida, outra vez a vida!

Essa ideia de que a vida retorna eternamente como uma hipótese enunciada ficcionalmente, poeticamente e não conceitualmente. Mentira poética. Não a verdade. Mas a ficção, a hipótese que procuram pôr em cena o desafio ético. Nossa vontade de potência. Em vez de avaliar a vida, é a vida, em última instância, que avalia. Portanto, a arte como força afirmativa.

Uma filosofia de afirmação da vida. Um saber alegre, um pensamento que defende a alegria de viver. Alegria incondicional com a vida. Com a realidade. Uma forma de expressão eminentemente artística. Por meio de uma linguagem poética. Uma aprovação jubilatória da existência. Educar com a vida. Educar enquanto arte. Estética da vida. Poesia. Ciência poética do saber que só existe em meio às cores em degradê que explode da água que a luz faz caminhos. Do brilho transparente. Da negra noite cintilante, misteriosa, sutil, intensa. Flor magenta que atrai os bisouros, querendo polén, néctar, alimento. Aquele verde musgo, acolhendo a permanência.

O apanhador de desperdícios

MANUEL DE BARROS

Uso a palavra para compor meus silêncios.

Não gosto das palavras

fatigadas de informar.

Dou mais respeito

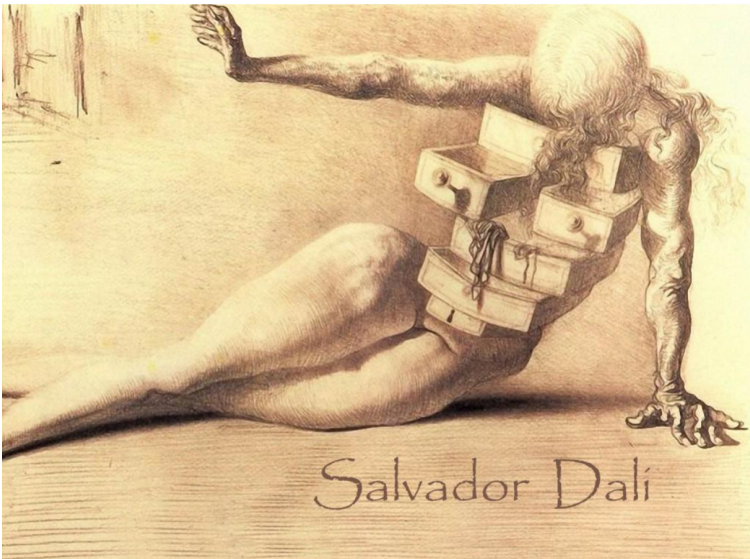
às que vivem de barriga no chão

tipo água pedra sapo.

Entendo bem o sotaque das águas

Dou respeito às coisas desimportantes

*e aos seres desimportantes.
 Prezo insetos mais que aviões.
 Prezo a velocidade
 das tartarugas mais que a dos mísseis.
 Tenho em mim um atraso de nascença.
 Eu fui aparelhado
 para gostar de passarinhos.
 Tenho abundância de ser feliz por isso.
 Meu quintal é maior do que o mundo.
 Sou um apanhador de desperdícios:
 Amo os restos
 como as boas moscas.
 Queria que a minha voz tivesse um formato
 de canto.
 Porque eu não sou da informática:
 eu sou da invencionática.
 Só uso a palavra para compor meus silêncios*



**Nada mais que arte. Arte... que possibilita a vida.(NIETZSCHE)
 Dali, dali, dali, dali.....**

Referências

BARROS, Manuel. *Memórias Inventadas*. São Paulo: Planeta do Brasil, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs 4: Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. *A Dobra*. São Paulo: Editora Papirus, 2009.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

NIETZSCHE, F. *O nascimento da tragédia*. São Paulo: Editora Escala, 2008.

NIETZSCHE, F. *Estética y Teoria de Las Artes*. Espana: Editora Editorial Tecnos, 2007.

ROSA, J.G. *Sagarana*. Rio de Janeiro: Editora José Olímpio, 1978.

O REFLEXO ARTÍSTICO EM LUKÁCS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

RAFAELA MARIA TEIXEIRA TEÓFILO

Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará – PPGE/UECE. Pesquisadora-Colaboradora do Instituto de Estudos e Pesquisas do Movimento Operário da Universidade Estadual do Ceará – IMO/UECE. Bolsista da FUNCAP.

E-mail: rafamteixeira@yahoo.com.br

JOSÉ DERIBALDO GOMES DOS SANTOS

Doutor em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central da Universidade Estadual do Ceará (Feclesc-UECE) e do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará – PPGE/UECE. Bolsista de estágio pós-doutoral da CAPES.

Email: deribaldo.santos@uece.br

Introdução

Conduzimos este capítulo no propósito de delinear, introdutoriamente, a função ontológica do complexo da arte e o modo como esta se efetiva no solo social. Pretendemos entender como a arte atua enquanto um dos reflexos superiores que, mediante teleologias secundárias, interage na subjetividade dos indivíduos com seu gênero. Este empreendimento esteia-se na urgência contemporânea, sob o atual embrolho teórico-prático que envolve a chamada “arte/educação”, a fim de esclarecer a forma particular autêntica do reflexo artístico operar na formação do sujeito, desvelando, dessa maneira, sua mediação típica, antropomórfica, no processo de individuação dos sujeitos.

A fim de expor a peculiaridade do reflexo artístico e sua finalidade para o desenvolvimento humano, elegemos como melhor curso para este desígnio as investigações de Lukács (1982, 2012) acerca da gênese, da estrutura, do desenvolvimento, e da especificidade da arte. Esta escolha embasa-se na perspectiva onto-genética do esteta húngaro, cuja defesa fundamental entende ser possível apreender a gênese, o desenvolvimento, a autonomização e o papel desse reflexo para a evolução histórica social.

Esclarecer, de antemão, para evitar erros de perspectiva por parte dos leitores que o estudo realizado neste capítulo configura-se como um primeiro esboço de exposição acerca *Estética* de Lukács (1982). Considerando-se que o empreendimento de uma compreensão satisfatória desta obra, requisita, diante da sua densidade filosófica, um estudo mais prolongado e com rigor sistemático tanto em intensidade como em sua extensão, o que escapam a natureza da presente proposta.

Nossa investigação se referencia, principalmente, no primeiro tomo da *Estética* de Lukács (1982), bem como no estudo deste texto realizado por Tertulian (2008) e por Celso Frederico (2005). Interessante mencionar que a tradução aqui utilizada foi produzida pelo grupo de estudos *Estética de Lukács: Trabalho, educação, ciência e arte no cotidiano do ser social*, desenvolvido no seio do Instituto de Estudos e Pesquisas do Movimento Operário da Universidade Estadual do Ceará – IMO/UECE coordenado pelo professor Deribaldo Santos.

O complexo da arte em Lukács

Lukács (1982), com alicerce na fundamentação onto-marxista, contrapõe à estética o estudo idealista da arte, o qual a apresenta como um fenômeno apriorístico inerente à essência humana. O esteta acentua de maneira oposta a esta perspectiva que a arte não pode ser definida previamente como um fenômeno inato, imutável, pois sua essência será sempre mediada pelas tendências históricas da humanidade. De tal modo, defende, segundo argumenta Frederico (2005), a historicidade social da produção e recepção estética, afirmando que elas emergem em um determinado período histórico, como uma necessidade humana. Portanto, para Lukács (1982), este reflexo jamais poderia ser considerado como uma prática inata do ser social, ou mesmo do ser orgânico, como afirmara Darwin ao ressaltar que a espécie humana herdou as capacidades artísticas de sua fase pré-humana, presentes nos animais superiores.

Embasando-se nos *Manuscritos* de 1844¹, obra em que

¹ Frederico (2005, p. 69) alega que o contato de Lukács com esta obra, no ano de 1930, como também, com os “Cadernos Filosóficos de Lênin”, resultaram em uma retificação de sua fundamentação teórica marxista. Em suas palavras: “o contato com os Manuscritos econômicos-filosóficos do jovem Marx forneceu-lhe, como vimos anteriormente, os elementos teóricos para romper definitivamente com o hegelianismo de história e cons-

Marx (2010, p. 110) ratifica que os sentidos humanos são conformados historicamente, ou seja, que “a formação dos cinco sentidos é um trabalho de toda história do mundo até aqui”, Lukács depreende que o despontar do reflexo artístico atende “por funções no processo de autodesenvolvimento da espécie humana” (FREDERICO, 2005, p. 93), e, por esse motivo, a questão mais importante de suas investigações consiste em identificar as funções pelas quais a arte se engendra na vida cotidiana.

A partir desse pressuposto, compreendemos mais claramente o percurso ontológico da *Estética* de Lukács e a relevância que ele atribui às investigações da gênese artística ao julgar que a função e a estrutura das objetivações humanas podem ser esclarecidas mediante sua gênese e forma peculiar de manifestar-se na história social. Por isso, o filósofo destaca ser imperioso elucidar o

[...] lugar do comportamento estético na totalidade das atividades humanas, das relações humanas com o mundo externo, assim como a relação entre as formações estéticas que assim surgem, sua estrutura categorial (forma, etc.) e outros modos de relações com a realidade objetiva (LUKÁCS, 1982, p. 11).

Para esse filósofo, a criação artística é uma forma particular de reflexo do homem sobre o seu entorno, que emerge da vida cotidiana, por meio da substancial mediação do trabalho, constituindo-se de acordo com sua peculiaridade, para atender a uma necessidade social específica.

Lukács (2012) acentua, no entanto, em sua famosa introdução aos escritos estéticos de Marx e Engels de 1945, que

ciência de classe [...]. De sua primeira leitura da obra juvenil de Marx, Lukács reteve a concepção da realidade como uma totalidade estruturada e, em assim fazendo, admitiu a existência de uma dialética objetiva diferente da mera interação entre sujeito e objeto”.

não foi ele a inaugurar a discussão sobre a teoria do reflexo no campo da estética. Essa questão já se apresentava como central em Aristóteles, integrada apenas consecutivamente às demais elaborações sobre a estética. Contudo, a teoria do reflexo, só tornou-se conhecida posteriormente. Lukács (2012) utiliza o exemplo da peça teatral “Hamlet”, em que Shakespeare caracterizou o reflexo como uma concepção capaz de exprimir a essência da produção da arte. Com base nas inferências sobre investigações acerca do reflexo consciente em Marx, Lukács (1978, p. 10) depreendeu que a gênese teleológica emergiu casualmente enquanto característica do novo ser, constituindo-se em uma singularidade humana substancial para todos os processos sociais, visto que “todo evento social decorre de posições teleológicas individuais”. Para esse autor, portanto, no materialismo histórico dialético, a teoria do reflexo também se apresenta como cerne, na medida em que, neste princípio, toda conquista consciente do mundo externo é considerada um reflexo do real.

Fiel a essa perspectiva basilar para o marxismo, Lukács (1982) destaca que o reflexo da realidade se caracteriza no modo universal e no fundamento de todas as interações humanas, em que se origina da necessidade e liberdade humana de se adaptar e transformar o mundo exterior, por meio da atividade consciente e criadora do trabalho, posto que, desde os primórdios, o mundo objetivo exige as esferas do ser biológico e, sobretudo, do ser social uma adaptação a sua imensidão – “extensiva e intensiva” – por meio da seleção inconsciente de um reflexo.

O surgimento e as diferenciações dos tipos de reflexo da realidade desenvolvem-se, desse modo, pela imposição do mundo material, o qual exige dos seres uma adaptação à sua infinitude externa. Não obstante, conforme observa Lukács (1982), a adaptação dos animais ocorre de maneira qualitativamente diferente da adaptação humana, uma vez que aque-

la se realiza de forma imediata e exclusivamente fisiológica, como um epifenômeno do movimento causal natural. O processo adaptativo se altera essencialmente com o salto ontológico para o ser social, passando a ser realizado por meio da mediação de uma atividade consciente – teleológica – sustentada inicialmente na liberdade de escolhas intuitivas. Essas escolhas individuais se orientam por intermédio das determinações sociais particulares, construídas historicamente pelos indivíduos. Por isso, a liberdade humana de escolhas entre as possibilidades postas, no intuito de suprir as necessidades concretas, coloca à objetividade um peso subjetivo que se expressa por meio do reflexo do real e determina-se, em última instância, pelo ordenamento do trabalho.

A evolução das forças produtivas, simultaneamente à divisão social do trabalho, possibilita ao homem refinar seus sentidos e habilidades, desenvolvendo, assim, capacidades superiores que são continuamente complexificadas, para que eles sejam capazes de dar respostas às novas exigências sociais. São estas imposições sociais que conduzem os homens a deliberarem os reflexos, perante sua adaptação ao mundo, confrontando, de tal modo, o presente com o passado e com o futuro. No processo adaptativo crescente, surgiram então os diferentes tipos de reflexos. Sobre esse surgimento, leiamos as palavras de Lukács (1982, p. 22):

A diferenciação é, portanto – acima de tudo nos terrenos da ciência e da arte – um produto do ser social, das necessidades nascidas dele, da adaptação do homem a seu entorno, do crescimento de suas capacidades em interação com a necessidade de estar cada vez mais à altura de novas tarefas. Estas adaptações ao novo têm que se realizar diretamente no indivíduo humano fisiológica e psicologicamente, porém desde o primeiro momento cobra uma generalidade social, porque as

novas tarefas, as novas e modificadoras circunstâncias, têm uma natureza geral (social) e não admitem variantes subjetivo-individuais mais que no marco do ambiente social.

Nesse sentido, a evolução da esfera do ser biológico, seu desenvolvimento e salto até o ser social – por meio da atividade consciente do trabalho – estabelecem orientações e determinações fundamentais para a diferenciação e especificação dos reflexos, os quais se movimentam, assim como a totalidade material, pelas determinações unitárias do real, com autonomia relativa própria e dependência ontológica do trabalho. Lukács expõe, em suas últimas obras teóricas, a tese fundamental conforme Tertulian (2008, p. 198), de que “cada manifestação da subjetividade humana se encontra condicionada, de múltiplas formas, por suas relações concretas com a realidade objetiva”.

De acordo com Frederico (2005), o esteta toma como impulso o arcabouço teórico de Marx para firmar que toda atividade humana – os diversos tipos de reflexos – sustenta-se na síntese da relação entre subjetividade e objetividade. Logo, a conformação dos reflexos superiores também se assenta na relação sujeito-objeto – interioridade-exterioridade –, contudo, nesse nível, essa relação assume “características especiais” e específicas competentes a cada tipo de reflexo. De acordo com esse autor, na perspectiva ontológica do marxismo, essa interação ineliminável tem sua gênese e desdobramento no trabalho. Nas palavras de Frederico (2005, p. 98):

inicia-se na vida material dos homens, com o trabalho: a atividade prática que separou o homem da natureza, que transformou esta em objeto da atividade humana e, conseqüentemente, fez do homem um sujeito.

Tertulian (2008), por seu turno e com outras palavras, confirma o que diz Frederico (2005). Isto é, que Lukács con-

cebe o reflexo estético como uma oposição de subjetividade-objetividade, não obstante, verifica-se neste como escreve Tertulian (2008, p.199), “um caso limite da relação sujeito-objeto, uma forma evoluída e especificamente modificada da relação primária sujeito-objeto”. Lukács (1982), sobre essa questão, afirma que a relação sujeito-objeto do reflexo artístico apresenta-se de forma “símil” ao princípio idealista geral, no sentido de que, tanto o objeto estético quanto a recepção deste, enquanto reflexo antropomórfico depende essencialmente do sujeito para efetivar-se.

No entanto, há uma diferença substancial que estabelece uma justa oposição, entre o fundamento da teoria estética em Lukács e outras derivadas do princípio idealista. Essa oposição solidifica-se por razão deste último, de modo geral, acomodar a relação sujeito-objeto inerente à arte e aos demais reflexos antropomórficos, bem como em todos os reflexos humanos particulares, a exemplo do reflexo científico – essencialmente desantropomórficos. Explicaremos adiante, sumariamente, a diferença entre estes dois tipos de reflexos (antropomórfico e desantropomórfico), bastando evidenciar aqui, que esta antinomia de princípios direciona as duas concepções de mundo para caminhos opostos.

Mediante o axioma apresentado acima, observamos que, para analisar a particularidade do reflexo artístico, Lukács apoia-se no prisma materialista do reflexo do real e, por intermédio dessa perspectiva, supera dialeticamente as teorias apriorísticas da arte, ao compreender que a atividade artística se institui pela práxis humana no desenvolvimento de sua história social. Constatando, desse modo, como bem esclarece Tertulian (2008, p. 199), que a

autoconstituição da subjetividade, o desenvolvimento progressivo das aptidões e capacidades humanas estão em relação de concrecência com os atos de manipulação e de dominação da realidade objetiva.

Como consequência ao avanço de suas investigações “ontogenéticas” sobre a evolução social das objetivações estéticas, o esteta húngaro desvela notavelmente que “os princípios e elementos estruturais”, gêrmens da objetivação da arte, já se encontravam postos no mundo objetivo (FREDERICO, 2005, p. 99). Destarte, unicamente por intermédio do ato do trabalho, foi possível deslocar estes elementos estruturantes – denominados por Lukács (1982) de “formas abstratas” – do mundo natural para o cotidiano humano.

Podemos exemplificar este argumento baseando-se, ainda, na explanação de Frederico (2005, p. 100) sobre a conformação do ritmo. Partindo da estética lukacsiana, o autor assevera que esta forma, enquanto um dos modos abstratos da arte, “nasce como uma característica especificamente ontológica do ser social” e configura-se, inicialmente, em “um reflexo condicionado no sentido de Pavlov, um reflexo adquirido pelo exercício”, no qual auxilia o processo de trabalho e complementa a objetivação para torná-la mais eficiente. Celso Frederico (2005, p. 100) ratifica, além do mais, que

O trabalho, como a arte, é uma atividade teleológica, mas nele, o ritmo é apenas um mero coadjuvante, um auxiliar do processo de transformação visado (basta pensar aqui nas primitivas canções do trabalho). É somente no reflexo artístico que o ritmo torna-se uma finalidade evocadora. Ele, então, é trazido para, assim, revestir conteúdos próprios da arte feita pelo homem e para o homem. Estamos, agora, diante de uma manifestação da autoconsciência humana: a invenção do ritmo na estética é uma criação humana e, também, uma criação verdadeira e real, contrariamente ao universo fantasmagórico da religião.

Com o aporte desse autor acerca da origem do ritmo e do processo que o conduz à consciência artística, desenvolvi-

do por Lukács, depreendemos que esse elemento já integrava o mundo concreto precedentemente à sua utilização objetiva, visto que, segundo Lukács, o cotidiano é repleto de inúmeros processos rítmicos, internos e externos ao homem, a saber: os batimentos do coração; a respiração; as estações do ano; dia e noite; etc. A intervenção da atividade do trabalho possibilitou, portanto, que esses movimentos se tornassem fatos conscientes, categorias estéticas abstratas elevadas ao campo social. Conforme Frederico (2005, p. 100), Lukács demonstra na *Estética* que o “ritmo inaugura a sua história no processo de hominização e segue diversificando-se, conforme o avanço das relações entre o homem e natureza”. O ritmo, desse modo, torna-se uma abstração consciente ao deixar de ser mero auxiliar de um fim posto pelo trabalho, convertendo-se, por conseguinte, em um reflexo teleológico evocativo com fim em si mesmo (LUKÁCS, 1982).

Assim como o ritmo, as demais formas abstratas (simetria, proporção e ornamentística), constituem-se, primitivamente, enquanto reflexos inconscientes do real, que se deslocam de uma forma natural/animal, por intermédio da atividade social do trabalho, para, inicialmente, complementar e aperfeiçoar esta mesma prática objetiva. Sobre isso, Frederico (2005) afirma que tais formas complementares da atividade vital transformam-se, inicialmente, em reflexos formais do real, abstrações “destituídas de mundo”, na medida em que ocorre o desenvolvimento paulatino da práxis e, consecutivamente, da consciência do sujeito ativo, deslocando-se paulatinamente da imediatez prática para soerguerem-se como categorias artísticas evocativas, com relativa autonomia, de acordo com suas peculiaridades.

Tertulian (2008, p. 213) revela que Lukács comprova esta tese ao sinalizar que o ritmo, assim como as outras “formas primárias da atividade estética”, assume ulteriormente uma função diferente da operada no processo prático do trabalho, visto que

as práticas mágicas, os rituais, as cerimônias vão largamente fazer apelo aos ritmos, não somente para a evocação de diferentes ações práticas coroadas com sucesso, mas também para amplificar os sentimentos (de prazer, de alegria, de segurança de si) ligados à presença do ritmo.

Neste ínterim, os ritmos passam a preservar “um senso imanente, um poder evocativo e emocional imediato, tornam-se manifestações autônomas de certas disposições de espírito” (TERTULIAN, 2008, p. 214).

De modo semelhante ao desprendimento do ritmo, a simetria e a proporção soerguem-se do processo utilitário do trabalho quando estabelecem uma atuação mediada por um “valor evocativo”. Vejamos as palavras de Tertuliam (2008, p. 217) sobre esse debate:

Nesse momento é que as regularidades e os paralelismos, a simetria e a proporção, descobertos a favor do progresso técnico, começam a representar, como uma visão materializada do poder humano, uma expressão de consciência de si e adquirem dessa maneira, uma dimensão nova, diferente da dimensão estritamente utilitária, uma dimensão evocativa, que vai a par com a acentuação da consciência de si; nesse momento, pois, se operaria o deslocamento gradual da perspectiva utilitária para a perspectiva estética.

Entendemos de modo conseqüente que a ornamentística, enquanto “uma das formas iniciantes mais típicas da atividade estética” (TERTULIAN, 2008, p. 218) possui um elo imediato com “o prazer humano de se enfeitar” e constituir-se em um reflexo peculiar, conformado em si mesmo, orientado para a evocação por meio das formas abstratas elementares do reflexo, expostas sumamente aqui. Contudo, essa objetivação artística primitiva, conforme apresenta Frederico (2005, p. 101), só surge concretamente,

como uma refiguração sensível e perceptível de uma essência sem mundo, de uma forma vazia, geométrica, a serviço de um conteúdo determinado perseguido pelo artista

quando estes elementos ultrapassam o limite da utilidade, ou seja, quando o estético se “afasta” do meramente agradável, do útil.

A partir dessa fundamentação, inferimos, ademais, que a ornamentística é um dos fundamentos basilares da conformação do princípio estético (LUKÁCS, 1982), em que o desprendimento da utilidade instantânea foi fundamental para que o belo transcendesse ao momento imediato do trabalho e da vida cotidiana, passando, dessa maneira, a evocar “sentimentos humanos,” para posteriormente converter-se em um reflexo artístico (FREDERICO, 2005).

Além disso, para perfazer-se, a arte utiliza as faculdades sociais da imitação e da mímica que, segundo Frederico (2005), estão presentes no mundo social desde os primeiros sinais de comunicação e seguem complexificando-se e tornando-se cada vez mais mediadas conforme as forças produtivas avançam. Com o constante avanço social, o conteúdo do real e sua forma de transmissão modificam-se e afastam-se, progressivamente, da imediaticidade; conseqüentemente, a linguagem passa a ocupar-se não só do conteúdo que deve ser transmitido, mas também do sentimento que sensibilizará o receptor do ato comunicativo, ou seja, da “função evocadora” que os conduzem aos sentimentos.

Alicerçados nas investigações de Frederico (2005) sobre o uso dessas faculdades inseridas na linguagem, constatamos que o homem utilizará tanto o “sentido unívoco (reflexo correto da realidade)”, designado como o conteúdo da transmissão, quanto a capacidade de “evocar sentimentos”, em que recorre ao apelo à sensibilidade do receptor, para objetivar o

reflexo artístico. Observamos ainda que a magia e a religião usam estes dois elementos de modo análogo à arte e, no entanto, esta última diferencia-se paulatinamente com a intensificação do processo evocativo.

Lukács (1982) busca demonstrar com suas análises sobre o surgimento e a separação das diversas formas de reflexos espirituais que a religião e a arte têm suas gêneses vinculadas à magia e surgem tal como esta, enquanto reflexos antropomorfizadores indiferenciados. Tertulian (2008, p. 207) sinaliza que aquele esteta revela que os reflexos antropomórficos emanaram da necessidade ineliminável do homem

restaurar teleologicamente o mundo para sua própria condição humana, para situar a totalidade dos fenômenos e experiências com relação a seus próprios impulsos e aspirações.

Todavia, ao longo do desenvolvimento humano não linear, suas objetivações seguiram direções distintas, primeiramente, com a separação do reflexo artístico da magia.

A elevação do reflexo antropomorfizante à arte ocorre precisamente segundo as inferências de Tertulian (2008, p. 207), “quando não se encontra mais apelo à transcendência nas representações do mundo destinadas a figurar a perturbação ou o equilíbrio do ser”, ou seja,

quando o grau de conformidade do mundo com as aspirações humanas aparece sob os traços da estrita imanência, como o resultado de uma relação dialética equilibrada entre objetividade e subjetividade.

A magia e a religião, dessemelhante da arte, ficam fixas à dualidade da imitação, visto que ambas acreditam na verdade transcendente de suas elaborações, considerando-as superiores à objetividade do mundo material. Portanto,

na magia e também na religião, existe o duplo movimento de atribuir o estatuto de realidade ao transcendente e exigir, do destinatário da mensagem, a crença nessa realidade e a correspondente fé (FREDERICO, 2005, p. 103).

De outro modo, no complexo da arte, “segundo um rumo oposto, entende o seu reflexo apenas como reflexo, como algo fictício que se fecha num círculo, num sistema centrado em si mesmo” (FREDERICO, 2005, p. 103). Ao refigurar a realidade objetiva, a arte não se apresenta enquanto verdade em si, mas como um reflexo subjetivo desta que, no entanto, busca revelar aproximadamente o mundo em sua imanência. Dessa maneira, Frederico (2005, p. 102) faz a seguinte advertência:

Como o trabalho, o reflexo artístico pressupõe uma apreensão fiel dos elementos que realmente compõem o mundo exterior. Mas, por outro lado, o seu caráter evocador exige a intensificação daqueles traços que na própria realidade permanecem esmaecidos. Portanto, o reflexo artístico não é uma mera cópia do real, mas uma transfiguração deste para o mundo próprio dos significados humanos. Se o reflexo próprio ao trabalho já pressupõe uma certa diferenciação do mundo real, o reflexo artístico, em sua transfiguração antropomorfizadora, vai mais além.

De acordo com suas análises genético-sistemáticas, Lukács (1982) salienta que inicialmente os diversos tipos de reflexos realizavam-se “numa base indiferenciada”, de forma direta e imediata com as atividades práticas e que, só posteriormente, desprenderam-se do “chão cotidiano” como formas típicas, elevando-se ao plano teórico. Com base nas elaborações do esteta húngaro, entendemos, portanto, que a atividade artística se objetiva conforme sua peculiaridade, antes

mesmo da constituição de uma consciência estética, uma vez que, para ser relativamente autônoma, exige necessariamente um desprendimento do cotidiano indiferenciado e uma ruptura (relativa) com a vida prática.

Partindo do fundamento lukacsiano (1982), compreendemos, por conseguinte, que foi necessário um longo período evolutivo para os reflexos se firmarem e operarem enquanto formas particulares relativamente independentes, pois esse processo de separação do cotidiano geral e comum efetuou-se lentamente de forma desigual e contraditória. Conforme Lukács (2012), as atividades espirituais de acordo com a seara em que atuam – especialmente a arte – conquistaram uma autonomia relativa concreta tardiamente, possibilitada apenas por intermédio da essencial evolução e divisão social do trabalho. Contudo, o esteta húngaro adverte, apoiado em Marx, que esta autonomia jamais será absoluta, pois, em última instância, é o trabalho como base econômica que guardará o momento preponderante. Como escreve o esteta;

[...] cada campo, cada esfera de atividade se desenvolve espontaneamente – por obra do sujeito criador – vinculando-se de modo imediato às suas criações precedentes e desenvolvendo-as ulteriormente (LUKÁCS, 2012, p. 15).

Apoiado em Marx, Lukács (1982) assevera que a ininterrupta divisão social do trabalho foi fundamental e imperiosa para o surgimento e aperfeiçoamento dos variados reflexos sociais, por assegurar, já nos estágios iniciais, um subsequente aprimoramento da prévia-ideação e da objetivação, como também a conquista de um incipiente grau de ócio para os indivíduos, permitindo, assim, que refletissem mais adequadamente sobre seu entorno e sobre si mesmos, sobre suas ações práticas e condição humana. Por esse prisma, compreendemos, então, que os modos diferenciados de refletir a realidade, a

exemplo da ciência e da arte, refletem a mesma totalidade real ou nas palavras de Lukács (1982, p. 11):

o mesmo solo cotidiano”, não obstante, cada complexo reflete e opera a seu modo singular, com movimentos e determinações próprios, ou seja, “o comportamento cotidiano do homem é o começo e ao mesmo tempo o fim de toda atividade humana.

Dessa maneira, suas pesquisas revelam que a arte, assim como a ciência e a religião, tem seu princípio na vida cotidiana dos homens – em sua práxis – como uma conformação do reflexo superior. Para melhor exemplificar essa constatação, Lukács (1982) compara o cotidiano com um rio e faz analogia com o aforismo atribuído a Heráclito de Éfeso, “é impossível entrar no mesmo rio duas vezes”. As águas já são outras e nós já não somos os mesmos”. Nas palavras de Lukács (1982, p. 11-12):

Se representarmos a cotidianidade como um grande rio, pode ser dito que dele se desprendem em formas superiores de recepção e reprodução da realidade, a ciência e a arte, e essas se diferenciam e se constituem de acordo com suas finalidades específicas, e alcançam sua forma pura nessa especificidade – que nasce das necessidades da vida social – para logo, em consequência de seus efeitos, de sua influência na vida dos homens, desembocar novamente na correnteza da vida cotidiana.

Conforme nosso entendimento do exposto por Lukács (1982), é o cotidiano que apresenta o conteúdo e a forma para a construção do reflexo artístico, é nele que se apresentam os problemas que dão vida às objetivações dos grandes artistas, e é somente para ele que estas objetivações retornam, proporcionando uma meditação singular e insólita sobre a vida. Convém pontuar, entretanto, por meio das inferências de

Lukács (1982), que, para o reflexo da arte se compor em um dos gêneros da universal relação dos indivíduos com o mundo externo, ou seja, um segmento dos diversos tipos de reflexos humanos do real, consubstancia-se como um complexo tardio no processo de evolução do homem, quando relacionado à conformação do reflexo científico; pois, para se desenvolver e separar-se do cotidiano e das práticas mágicas como uma forma específica de refletir a realidade, demanda maior desenvolvimento das técnicas de trabalho e de abstrações mais complexas. Isto é, requisita que a objetividade e a subjetividade social encontrem-se em um grau de evolução superior.

Para especificar as características gerais do reflexo estético, Lukács (1982) relaciona-o, durante toda a sua obra, ao reflexo científico, demonstrando que este, diferente daquele, atua com base no princípio desantropomórfico, visto que busca desprender-se de todas as determinações sensitivas e intelectuais da consciência subjetiva e refletir, assim, os objetos materiais, suas conexões e movimentos da maneira como “são em si”, revelando, desse modo, que a existência dos objetos independe da consciência humana. Como consequência dessa característica, esclarece o esteta que o reflexo da ciência se desenvolve e se separa do cotidiano heterogêneo, constituindo-se como forma particular, de modo precedente ao reflexo artístico, posto que a objetividade “mundana” impõe ao ser social a necessidade de conhecer o mundo objetivo para capacitar-se a intervir corretamente sobre ele, ante a ameaça de perecer, caso fracasse.

Já o reflexo estético, como já reiteramos, opera enquanto complexo antropomórfico, porque “parte do mundo humano e orienta-se para ele”; resulta das experiências do homem consigo mesmo e com a natureza, dessa forma, sua gênese relaciona-se com as necessidades humanas internas, subjetivas. Todavia, Lukács (1982, p. 323) observa que o princípio estético

não se trata de um reflexo puramente subjetivista, porque preserva a “objetividade dos objetos”, e requer uma “reprodução o mais fiel possível da realidade objetiva”. Porém, “o critério da verdade estética não coincide necessariamente com o grau de dita aproximação [científica]”, uma vez que neste reflexo a objetividade é representada humanamente por intermédio das “referências típicas humanas” (LUKÁCS, 1982, p. 323).

De acordo com Frederico (2005), Lukács afirma que Hegel já apontava que a arte, enquanto “manifestação sensível de espírito”, apresenta uma determinada verdade, pois revela a “aparência sensível” do mundo como conteúdo de uma verdade objetiva. Para Hegel, a arte é uma representação do real que expressa a realidade de maneira mais profunda do que a exposta no cotidiano, pois esse campo, por seu caráter imediatista, oculta a essência dos fenômenos, revelando apenas sua aparência superficial. Aprofundando as concepções do filósofo alemão, Lukács (1982) confirma que os reflexos superiores da arte e da ciência revelam à consciência um mundo homogêneo, desvelado dos mantos fantasiosos. Já o reflexo realizado na vida cotidiana expõe uma imagem predominantemente descontinua e hermética e, por esse caráter, não possibilita em seu cerne imediato um reflexo para além dos fenômenos imediatos.

De acordo com o entendimento de Frederico (2005), Lukács demonstra que o reflexo do cotidiano se localiza entre os reflexos antropomórficos da arte e o desantropomórfico da ciência, por isso, caracterizou aquele reflexo como “fecundo ponto médio”, como a “consciência do homem comum”, em que possibilita aos homens o conhecimento da imediaticidade fenomênica do mundo. Por conseguinte, Lukács aponta o reflexo cotidiano, enquanto uma consciência do senso comum, e os reflexos da ciência e da arte que permitem um reflexo mais apurado para além da aparência, como formas de consciência superiores. Apoiando-se nessa fundamentação, exposta suma-

mente aqui, podemos asseverar que Lukács tipifica o comportamento do homem “comum”, ou seja, aquele que realiza o reflexo cotidiano, como homem inteiro, e aquele que, com base no aprimoramento de suas capacidades, alcança concretamente os reflexos superiores, denomina de homem inteiramente².

Apontamentos conclusivos

Tratando-se de uma investigação inaugural e considerando as suas limitações, não poderemos aprofundar aqui estas últimas categorias, mas apenas indicá-las, em consequência da sua importância. Entretanto, é fundamental ressaltar que os diferentes tipos de reflexo não se excluem ou se realizam mecanicamente, senão que se movimentam de maneira dialética e contraditória, logo, o reflexo cotidiano ou a capacidade de desenvolver e obter um reflexo puro jamais serão eliminados do metabolismo social do homem. Como bem coloca Araújo (2013, p. 70) ao enfatizar “que o homem inteiro e o homem inteiramente vivem em uma dialética insuprimível no imediato do cotidiano”. E, com base em Frederico, a autora avança, dizendo que depurado das ‘impurezas’ e acidentes da heterogeneidades próprias do cotidiano, o homem inteiro é capaz de estabelecer uma ascensão do cotidiano, assim, “[...] o sujeito é fincado ao gênero humano de modo inteiramente, acercado pelo conhecimento, que, uma vez estabelecido, institui fruição intelectual e espiritual”. (LUCÁKS *apud* FREDERICO, 2005, p. 113).

Acerca dessa relação unitária dos reflexos, Lukács (1982, p. 46) expõe que as “diferenças qualitativas entre os reflexos da realidade” e “suas elaborações mentais” não “es-

² Para aprofundar no entendimento sobre estas categorias, consultar o estudo de dissertação da pesquisadora Adele Araújo: *Estética em Lukács: Reverborações da arte no campo da Formação humana* (2013); ou mesmo, a obra de Lukács: *Estética 1 – La peculiaridad de lo estético* (1982).

tabelecem uma dualidade rígida e insuperável, como costumemente pressupõe a epistemologia burguesa [...]. Dessa forma, segue indicando que [...] a diferenciação, incluindo seu mais alto nível qualitativo, é produto da evolução social da humanidade”. Portanto, assevera que as diferenças entre os reflexos e as relativas autonomias dos complexos da ciência e da arte são relacionadas “às necessidades imediatas da cotidianidade, [e] sua ruptura com os hábitos mentais, produzem-se para melhor servir a essas necessidades” (LUKÁCS, 1982, p. 46). Além disso, acentua que,

mesmo o cientista mais consciente e claro no seu fim, está inserido na sua própria cotidianidade, como também, para o cientista a mediação da cotidianidade é a via pela qual influem as forças básicas da formação social que vive (LUKÁCS, 1982, p. 62).

Em conformidade a essa perspectiva, entendemos, sem qualquer hesitação, que o reflexo da arte se ergue da vida cotidiana para atender às necessidades internas da humanidade, e, por intermédio desse reflexo, os indivíduos são conduzidos a elevarem suas consciências da aparência disforme cotidiana do mundo. Concordando, dessa maneira, com a assertiva de Frederico (2005, p. 113) quando infere que,

na fruição estética, o indivíduo depara-se com a figuração homogeneizadora, mobilizando toda a sua atenção para adentrar nesse mundo miniatural, despojado dos acidentes e variáveis que geram as descontinuidades do cotidiano.

Esse processo de conscientização da essência “mundana”, efetivado nos reflexos superiores, ainda conforme Frederico (2005), é caracterizado por Lukács como “mundo homogêneo”. O esteta húngaro demonstra que este decurso de percepções depuradas também se realiza no reflexo da arte, quando este

efetiva um adentramento na realidade e consubstancia uma “intensificação do real”, possibilitando ao homem transgredir de sua singularidade e reconhecer a sua genericidade humana.

Compreendemos em suma, com base na exposição empreendida até este ponto, que Lukács diferencia o reflexo cotidiano dos reflexos superiores, observando que estes últimos, enquanto reflexos sublimantes da consciência superficial, surgem e desenvolvem-se nos marcos históricos da vida cotidiana e, para ela, retornarão deixando-a mais ampla e rica. Por isso, Lukács reitera constantemente que o mais importante em suas investigações estéticas é revelar a “função exercida pela arte no cotidiano”.

A excepcional pesquisa ontológica de Lukács, nas palavras de Tertulian (2008, p. 232), “religa o plano da vida prática ao da criação artística” qualificando, de tal modo, a arte enquanto um reflexo humano que se consubstancia historicamente na vida cotidiana, como um reflexo superior fundador de um “mundo próprio” conformado às mais profundas necessidades humanas. O esteta húngaro sustenta, portanto, conforme Frederico (2005, p. 110), que a práxis artística retorna a esta mesma cotidianidade, “produzindo nesse movimento reiterativo uma elevação na consciência sensível dos homens”.

Por meio dessa principiante pesquisa sobre as investigações estéticas de Lukács, inferimos que o reflexo artístico possui a potencialidade de produzir um mundo em conformidade com a vida humana, ao transformar o mundo “em-si” em um mundo “para-nós”. Dessa maneira específica, o reflexo estético permite ao ser social atingir uma autoconsciência e, assim, reconhecer-se como criador de sua própria existência humana (FREDERICO, 2005). Entendemos, pois, que a arte se caracteriza como uma objetivação de afirmação ontológica, a qual permite a autoconsciência dos indivíduos enquanto parâmetros do gênero humano, por isso, a produção artística é um momento decisivo de confirmação das objetivações humanas criadas pelo homem.

Concluímos, nessa direção, sob o aporte de Frederico (2005), que o reflexo artístico se fundamenta no mundo humano e, mediante às objetivações estéticas, “evoca” a consciência do homem acerca de sua generidade. Por conseguinte, com o movimento dialético de retorno ao cotidiano, enriquece permanentemente a vida subjetiva e objetiva, a totalidade social, gerando continuamente novas tendências para a humanidade. Sustentamos, portanto, em concorde com Tertulian (2008, p. 114), que, ao “refletir sobre a vida cotidiana dos homens, a arte produz um enriquecimento espiritual da humanidade,” impulsionando, de modo singular, a reeducação dos sentidos do ser social, “fazendo-o transcender a fragmentação produzida pelo fetichismo da sociedade mercantil”.

Referências

ARAÚJO, Adéle. *Estética em Lukács: reverberações da arte no campo da formação humana*. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2013.

FREDERICO, Celso. *Marx, Lukács: A arte na perspectiva ontológica*. Natal: EDUFRN, 2005.

FISCHER, Ernst. *A Necessidade da Arte*. Tradução de Leandro Konder. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.

LUKÁCS, Georg. *As bases ontológicas do pensamento e da atividade do homem*. Temas de Ciências Humanas, número 4. Tradução de Carlos Nelson Coutinho, São Paulo: Livraria Editora Ciências Humanas, 1978.

LUKÁCS, Georg. Introdução aos escritos estéticos da Marx e Engels. In. Marx, Karl, 1818-1883 *Cultura, arte e literatura: textos escolhidos / Karl Marx e Friedrich Engels*; tradução de José Paulo Netto e Miguel Makoto Cavalcanti Yoshida.-2. ed. – São Paulo: Expressão Popular, 2012.

LUKÁCS, Gyorgy. *Estetica 1 – La peculiaridad de lo estético*. Traducido por Manuel Sacristán. Barcelona: Ediciones Grijaldo, 1982.

MARX, Karl. *Manuscritos econômico-filosóficos*. Trad. Jesus Raniere. São Paulo: Boitempo Editorial, 2010.

TERTULIAN, Nicolas. *Georg Lukács: etapas de seu pensamento estético*. Trad. Renira Lisboa de Moura Lima. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

TEÓFILO, Rafaela. *A natureza essencial dos complexos da arte e da educação: uma análise ontológica preliminar para a compreensão crítica do paradigma da arte/educação*. (Monografia) Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2014.

REFRESH: DA IMAGEM RETINIANA AOS AMBIENTES MESOTÓPICOS DE EDGAR MASSUL

PEDRO CABRAL SANTO

Doutor em Belas Artes, especializando-se nas áreas expressivas afectas à instalação e à vídeo-instalação. Estudou Pintura e Escultura nas Faculdades de Belas-Artes de Lisboa e Porto. Desenvolve uma intensa e reconhecida atividade como artista plástico e comissário de exposições. Atualmente, é docente convidado na Universidade do Algarve e membro integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação.

E-mail: apcsantos@ualg.pt

Figura 1 – Edgar Massul, Teu Espelho, 2013-14.



Aferir do ponto de vista fisiológico o(s) processo(s) que se encontra(m) imbricado(s) com o “acto de ver” e sua relação com a produção artística tem tido, nos últimos anos, um interesse crescente compartilhado por diversas áreas do conhecimento.

Na realidade, os factores de ordem fisiológica, nomeadamente aqueles que estão presentes na retina aquando da recepção da luz, seja a partir da incidência directa dos raios luminosos ou por meio da sua reflexão por via das superfícies que se encontram adstritas a tudo o que faz parte do meio circundante¹, constituem-se como genuínos indicadores de um longo e árduo caminho. O ambiente retiniano é, por isso,

¹ A luz propaga-se em comprimentos de ondas e é medida em nanómetros (nm). No ambiente retiniano, os limites da percepção ao estímulo luminoso oscilam entre os 380nm e os 780nm e representa apenas uma pequeníssima parcela desse mesmo espectro.

determinante, por um lado, para a descodificação da própria diversidade luminosa receptiva e, por outro, no que se refere ao lugar que ocupa e respectivo contributo para a formação de um imenso dispositivo óptico. Dispositivo apto para seleccionar, focar, processar e averiguar as “imagens oriundas do mundo exterior”, fornecidas por meio dos dois olhos, imagens que, em um primeiro plano, afiguram-se decididamente retiniana.

Estamos decididamente a evocar um percurso, um trajecto², cuja finalidade é, em parte, pôr-nos em contacto com a matriz do sistema de visão e a forma como funciona, particularmente no tratamento da informação responsável pela formação de uma imagem. Imagem que não pode ser dissociada desse mesmo percurso, que ao limite a vai tentar “estabilizar” – entre a retina e o cérebro, existem um conjunto de condições, ocorrências e condicionantes extremamente eficazes nesse tratamento da imagem, acabando por possibilitar *a posteriori* a sua formação.

Michel Imberb, no texto *La rétine et son fonctionnement*,³ descreve-nos detalhadamente a “mecanicidade” do papel que a retina desempenha em todo este processo: um lugar privilegiado face ao que se está a ver, tendo em consideração o que, momento a momento, é foco da nossa atenção em particular. Esse lugar, que Imberb designa por meio ou ambiente retiniano, povoado de células foto-receptoras (cones e bastonetes⁴)

² O processo em causa, capaz de transformar sinais químicos em eléctricos, prolifca, desse modo, específica informação fisiológica. Informação que se encontra espraiada por uma autêntica rede, vasta de conectores neuronais, possibilitando, desse modo, e por meio da utilização de vários mecanismos de selecção e depuração face ao que está disponibilizado, às condições necessárias à estabilização e à formação da imagem. Tudo está dependente da singular intensidade luminosa presente na retina e que gere o processo momento a momento.

³ IMBERB, Michel, “La rétine et son fonctionnement”, in *Science & Vie*, n.º 216, Sept. Paris: Excelsior Publications, 2001.

⁴ Cones e bastonetes são células fotorreceptoras que povoam a retina, especializadas na detecção da luminosidade e responsáveis pela libertação

é, na realidade, um “estrado”, em que uma intensa *performance* foto-sensorial ocorre ininterruptamente. Com a ajuda da córnea, da pupila e do cristalino, conseguimos “produzir” uma projecção óptica, um recorte visual que, na verdade, deve este formato ao facto de ser obtido em função do lugar estratégico que os dois olhos ocupam e que ocorre na região posterior do nosso sistema ocular. O sistema é muito semelhante ao de uma câmara fotográfica – em vez do diafragma, é a íris do olho que regula a entrada da luz, adaptando-se a ela.

No texto *Inner Vision: an Exploration of Art and the Brain*, da autoria de Semir Zeki, a imagem retiniana no seu estado puro resulta, desde logo, das condições peculiares acima citadas, condições que se encontram no interior da retina humana, nomeadamente em termos de sensibilidade à luminosidade, mas também no que se refere à área que cada um de nós consegue perceber com os dois olhos,⁵ a partir de um corrente enquadramento e dos seus limites,⁶ dirigido a

de moléculas que transportam a referida informação até ao cérebro. O olho humano possuiu cerca de 6 milhões de cones e 120 milhões de bastonetes. Os cones existem sobretudo na fóvea (parte central da retina) e são responsáveis por uma acuidade visual de grande eficiência no que se refere à percepção das cores, das formas ou dos volumes, por exemplo. Com os bastonetes, temos uma sensibilidade à luz muito superior à dos cones (cerca de 150 vezes), e seu número é também muito superior (125 milhões). Concentram-se maioritariamente na periferia da retina, embora também se encontrem distribuídos por toda a retina, e permitem uma enorme sensibilidade ao brilho e ao movimento, em particular. (Cf. NEWELL, Franck, *Ophthalmology, principles and concepts*, S.T. Louis: Mosby Yearbook, 1991).

⁵ Facto que se deve à visibilidade proporcionada por cada olho, em que apenas se “percebe” a parte inferior e central da totalidade do campo visual observado. O encaixe do nariz no rosto tem obviamente a ver com o desempenho, condicionando à própria visão. É o cérebro que junta e remonta a informação proveniente dos dois olhos, transformando-a num recorte visual, assemelhando-se a uma óptica, produzindo profundidade, estereoscopia.

⁶ Informação fornecida pelos dois olhos, sem movimento do corpo ou do rosto.

um determinado assunto em um dado momento,⁷ etc. Nesse contexto, a “visão interior” de que Zeki nos fala resulta de vários factores, e o factor fisiológico é apenas um passo, contudo muito importante, por exemplo, para podermos aferir o grau de acomodação da retina na reacção à luz reflectida por uma pintura como um dos factores que nos leva a “aderir à mesma” em maior ou menor grau, etc. Contudo, também sabemos que, apesar desse acto performativo realizado pelo ambiente retiniano ser responsável pela condições iniciais e necessárias da formação da imagem retiniana, da imagem visual, o processo não se esgota aqui. Esta área de formação e de conhecimento encontra-se em permanente actualização, e ainda existem muitas zonas misteriosas no conhecimento do modo como as imagens se formam entre a retina e o córtex visual.

Ainda de acordo com Zeki, a natureza da formação da imagem retiniana é muito mais rica e variada do que se pensa, pois está dependente da forma como funciona o dispositivo ocular quando associado à designada Visão Central e à Visão Periférica,⁸ sistemas que vão desempenhar um papel

⁷ Estamos sempre a “afinar” a informação que permanentemente é percebida, apesar de, por vezes, surgir a necessidade de suspender esse mesmo processo. A razão desta suspensão prende-se com uma necessidade “imperiosa” – um momento que necessita de máxima atenção (ex: detectar a forma de um objecto que se encontra longe, ou a contemplação de um “ambiente” que nos distrai literalmente da compreensão da realidade, como quando “olhamos” de forma fixa para zonas específicas do enquadramento visual como o céu, o mar...).

⁸ O dispositivo ocular contém três regiões (fóvea, parafóvea e perifóvea) que desempenham funções diferentes. Cada uma das regiões procura processar a informação que o estímulo luminoso fornece e que se estabelece numa graduação que vai entre aquilo que é mais visível e menos visível. Na fóvea, extrai-se a informação relevante do estímulo, enquanto que, na parafóvea, percepção-se os limites da fóvea, mais ou menos 6° do ângulo visual. A perifóvea, lugar onde a percepção é muito fraca e onde a leitura do estímulo quase é nula, mas as variações de brilho e de movimento são captadas.

fundamental na riqueza e variedade da formação da imagem retiniana. É justamente na abundância de sinais químicos e eléctricos, extraordinariamente eficazes, que os sistemas (periférico e central) são capazes de produzir que, provavelmente, encontra-se a chave da natureza da imagem retiniana. Por um lado, a Visão Central, cuja utilização reside na necessidade de eleger um momento particular, privilegia o centro da retina, ou seja, a fóvea com a utilização maioritária dos cones que, ao produzirem uma imagem rica em detalhes, promovem, desse modo, informação nítida e suficientemente esclarecida acerca do que se está a perceber. Por outro, em condições de fraca visibilidade, é a periferia da retina, onde se encontram maioritariamente os bastonetes, células muito sensíveis à luz, que é responsável pela percepção em condições de falta de acuidade visual, produzindo impulsos que darão origem a uma imagem pouco nítida e sem cor, mas relevante face ao brilho e ao movimento.

Este “teatro” proporcionado pela visão fotópica (diurna) e pela visão escotópica (nocturna) fornece-nos um leque de experiências abundante e diverso, enfrentando e “afrontando” múltiplas condições de luminosidade. Assim como os limites perceptivos que estão presentes na própria recepção da luz – onde entra em campo o sistema designado por mesotópico, uma etapa entre o fotópico e escotópico, capaz de nos oferecer ainda outras possibilidades, muito para além das mencionadas: nomeadamente, podermos perceber em condições extremas, onde a acuidade visual é frágil no que se refere ao reconhecimento de pequenos pormenores, detalhes, escalas, etc.

Mas, como afirmamos, a formação da imagem não está só dependente dos factores fisiológicos. Sabemos que, feitas as contas, a informação adquirida por via dos factores fisiológicos, acompanhadas das suas propriedades, representa

apenas parte do problema. Por isso, é importante perceber a importância que ele ocupa, nomeadamente, a forma como a informação é processada no interior do nosso córtex cerebral, oferecendo-nos, desse modo, pistas para podermos entender o modo como outras faculdades entram e tomam lugar no aparecimento e formação global da imagem – esta é a pergunta chave – se quisermos, o “Santo Graal” da percepção visual, como afirma Paillard⁹.

Frank Werblin e Botond Roska¹⁰ fazem parte de um restrito grupo de investigadores cujo labor assenta na descodificação da forma como a retina processa a informação inicial, como a “trabalha” face à necessidade de contribuir para a produção de uma imagem. Werblin e Roska descobriram que as células ganglionares,¹¹ responsáveis pelo transporte dos sinais electroquímicos oriundos das células fotorreceptoras (cones e bastonetes), não funcionam apenas como receptores químicos, mas começam *in loco* a produzir outro tipo de trabalho, por meio de uma veloz troca de informação sináptica, as ganglionares conseguem produzir um *preview* de pequenas imagens pré-formadas e enviá-lo ao cérebro, informação verdadeiramente surpreendente. Segundo Werblin e Roska, esse *preview* assemelha-se a pequenos “filmes”, mais concretamente cerca de doze e muito diferentes entre si. No fundo,

⁹ Cf. PAILLARD, Jacques, *Brain and Space*, Boston: Oxford Science Press, 1991.

¹⁰ Cf. Frank Werblin; Botond Roska, “Des films sur la rétine”, in *Pour la science*, 356, 06/2007, pp. 54-60.

¹¹ As células ganglionares, por meio dos seus axónios (as extremidades dos neurónios que produzem os impulsos eléctricos para transporte da informação), constituem o que se designa por nervo óptico. Os cones e os bastonetes que ocupam os campos fotorreceptores da retina (com o aumento e diminuição da luminosidade) vão libertando moléculas com informação detalhada sobre os índices de luminosidade, e são as células ganglionares, a par das bipolares, que recebem e gerem, de forma diferente, esses sinais.

o que vai ser analisado a partir de uma triagem já realizada, uma primeira selecção que é produzida pelas capacidades involuntárias das células presentes na retina, cuja função é fazerem corresponder sinais específicos a determinadas características do que está a ser percebido, a saber: o contorno dos objectos; a identificação cromática ou a sua direcção em movimento, etc. Todos esses pormenores, ainda, segundo Werblin e Roska, “amoldam” na retina algo que se pode associar a uma “pré-linguagem visual natural”. Por um lado, dada a natureza ainda rudimentar, do ponto de vista visual,¹² dos aspectos referentes às cenas observadas e, por outro, por se tratar efectivamente de linguagem fisiológica, dotada de um vocabulário e de uma sintaxe. Essa relação de grande proximidade entre a imagem retiniana e a imagem visual, relação simbiótica, em que uma não vive sem a outra, assegura, acima de tudo, o funcionamento de um processo complexo que, apoiado em um vasto conjunto de ligações neuronais, é capaz de filtrar e seleccionar tudo aquilo a que se tem acesso por meio da simples percepção – o desenho que emerge espelha uma autêntica autoestrada, uma rede “infinita” de estímulos, “um caminho que pensa” (Kipman)¹³.

A retina, em todo este processo, desempenha um papel especial com os seus receptores químicos face ao que é per-

¹² Margaret Livingstone, a esse respeito, tem produzido imensa teoria sobre a ligação entre os factores fisiológicos com as várias opções plásticas: formas, cores, texturas, movimento, etc., procurando perceber o pacto que a “informação” vai recebendo entre o olho e o córtex visual. Livingstone diz-nos ainda que, dentro e fora da Representação, existem muitas semelhanças no que se refere à construção da imagem, a par de outros factores que não têm a ver só com o legado fisiológico. (Cf. LIVINGSTONE, Margaret S., *Vision and Art: The Biology of Seeing*, New York: Harris N. Abrams, Inc., 2002.).

¹³ Cf. KIPMAN, Simon-Daniel, “La perception piégée par la pensée”, In *Science & Vie*, Hors-série, Les Cinq Sens, May. Paris: Excelsior publications S.A, 1975.

cebido por meio das propriedades luminosas¹⁴ e, ao mesmo tempo, do papel de uma autêntica cambota¹⁵.

Este sofisticado laboratório químico, na verdade, pode ser considerado a guarda avançada de um intrincado sistema de auto-defesa humano, que contribui eficazmente para a sobrevivência da espécie, bem como também para muitas outras funções, como é o caso da sua relação com o imprevisível campo da Representação. Assim, o ambiente retiniano, em conjunto com o sistema de visão, fornece-nos os limites fisiológicos da percepção, que oscilam entre o imperceptível e o muito visível, entre aquilo que é a zona de quase sombra e o hiper-contraste. A imagem retiniana, desde a sua formação até à sua estabilização, vai ainda ter em evidência as características do observador, do seu ambiente químico particular e também do lugar onde se encontra, pois, se é no interior da sua retina que a percepção da realidade passa primeiramente a ser decodificada, essa decodificação está impregnada pelo enquadramento, pelo fluxo luminoso e respectiva intensidade. O *puzzle* fica completo se lhe adicionarmos, também, as condições proporcionadas por aquilo que é exterior ao dispositivo óptico, como é o caso dos focos de iluminação.¹⁶ A súmula

¹⁴ O nervo óptico formado pelas células ganglionares, é o caminho que permite a deslocação da variedade de informação até ao cérebro, caminho que não é senão um imenso laboratório químico-físico que, por meio de impulsos eléctricos, vai analisando constantemente, e ininterruptamente tudo o que é percebido.

¹⁵ A cambota é um eixo com várias reentrâncias que transforma o movimento recíproco, geralmente de êmbolos que lhe estão ligados por bielas, em movimento concêntrico, transmitindo-o a outros elementos acoplados. Muito usada na indústria automóvel.

¹⁶ Por exemplo, a utilização da imagem em movimento projectada em uma superfície bidimensional plana implica que a intensidade do foco luminoso vai ter um papel determinante. Os projectores de luz usados no cinema apresentam uma oscilação entre 1 milhão e milhão e meio de cd/m² no ecrã, permitindo, desse modo, que a nossa visão fotópica seja activada. Neste complexo processo, entra em campo o glutamato. Estamos a falar de um neurotransmissor que, por via dos cones e em concordância

desses factores, interiores e exteriores, é responsável pela(s) singularidade(s) presente(s) na imagem retiniana.

Para além dos conteúdos presentes na produção das obras – e que não estão em análise, por agora – os artistas plásticos, desde sempre, têm tirado partido dessas características, desenvolvendo estratégias e procedimentos que visam ao controle da iluminação na produção, disseminação e instalação das obras. Quando falamos em controle, referimo-nos ao que é envolvido na feitura das obras (materiais, suportes, técnicas, entre outros), como também os problemas inerentes à sua instalação, considerando todas as questões relacionadas com o espaço e as suas características, enfim as condicionantes que envolvem o ambiente em geral. Podemos observar estes procedimentos em um conjunto de manifestações artísticas diversas (de pintura, escultura, fotografia, instalação, vídeo-instalação, entre outras.) produzidas de forma a fazer da luz o alvo de um controle acentuado, proporcionando ora ambientes muito escurecidos ou, pelo contrário, acentuadamente iluminados artificialmente. Assim, podemos condicionar um espaço, um lugar em particular por forma que seja necessário usar a visão escotópica (que é activada entre os 10^{-6} e os 10^{-2} *lumens* e com prevalência dos bastonetes) ou a mesotópica (gerando, para isso, um compromisso entre ambos os sistemas, uma penumbra que despolete brilho suficiente para, por exemplo, podermos ver um simples objecto, como iluminado pela Lua) ou ainda a fotópica (activada entre os 10^{+2} e os 10^{+5} *lumens*, com preponderância dos cones, fornecendo-nos uma alta definição em termos de cores e de formas). Estes valores e estas fronteiras que envolvem a percepção são muito

com o estímulo luminoso, muito forte ou muito fraco, vai estimular as designadas células sensoriais bipolares, células que geram um processo de “polarização” foto-receptor que designa então os sistema de visão a usar (Cf. IMBERT, Michel, “La rétine et son fonctionnement”, in *Science & Vie*, n. 216, Sept., 2001, pp. 26-27).

ténues, e a sua evocação apenas pretende abranger, de uma forma básica, as tipologias que acompanham o modo como vemos e que usamos consoante a oportunidade. Obviamente que desse imenso conjunto perceptivo fazem parte as de natureza artística – a actividade artística tira partido da forma como controla a propagação e disseminação da luz em função dos seus propósitos, contrariando as expectativas, ou seja, contrariar a iluminação natural do(s) ambiente(s).

Em 1959, o pintor Frank Stella¹⁷, participou de uma exposição intitulada *Sixteen Americans*, no Museu de Arte Moderna (MoMA), em Nova York. *Sixteen Americans* foi particularmente importante, desde logo, para a sedimentação da geração da Nova Abstracção norte-americana, assim como para o aparecimento na cena artística internacional de outros autores fortes, como foi o caso de Louise Nevelson, Jay DeFeo ou Robert Rauschenberg.

O trabalho de Stella foi notável a todos os níveis. De forma inovadora, Stella apresentou trabalhos produzidos em suportes como o alumínio, o aço, materiais com capacidade de reflectir e absorver a luz (e de a propagar) de forma muito diferente do que acontecia (no caso da pintura) com as telas de pano tradicionais, a par de tintas e vernizes oriundos do mundo industrial, da indústria automóvel, do vestuário e também de formatos diferentes dos tradicionais quadrados, triângulos ou rectângulos. Importante foi também a forma como manipulou a luz dos espaços expositivos em torno dos seus

¹⁷ Frank Stella (1929), pintor norte-americano, notabilizou-se entre a adesão e recusa do expressionismo abstracto. O seu trabalho de cariz pictórico, embora envolvido com a abstracção (Nova Abstracção), nunca deixou de estar, em geral, relacionado com as problemáticas da arquitectura, do espaço, da modelação da luz, etc. (Cf. GOLDBERGER, Paul, *Frank Stella: Painting into Architecture*, New Yorker: Metropolitan Museum of Art, 2007). Na actualidade, Stella é considerado um dos maiores pintores vivos, granjeando um respeito endeusado. Em 2004, o Metropolitan Museum of Art dedicou-lhe uma enorme retrospectiva.

trabalhos, tirando partido dos novos suportes que, em conjunto com os efeitos gerados pela manipulação da intensidade luminosa, salientavam o contorno das pinturas, intensificando o grau de contraste entre as cores ou “apagando-as”, gerando um efeito de “levitação”.

Snails Pace with Vari-Lites: Painting as Performance,¹⁸ de 1995-9, da autoria do pintor David Hockney,¹⁹ é outro trabalho de cariz pictórico, o qual duas pinturas complanares, de pendor abstracto, em que evolui um variado conjunto de formas geométricas de cores vibrantes e suaves contornos, que enche a retina numa explosão cromática habilmente “arrumada” pelo artista.

A pintura, que ocupa a parede e o chão, é “bombardeada” com focos de luz, de diferentes intensidades e de ângulos diferentes, que assim completam o trabalho e, ao mesmo tempo, produzem uma autêntica *performance*, resultante da interferência entre as cores da pintura e a variação luminosa. O resultado é deveras “mágico”, pois o efeito é capaz de produzir emoções sem fim nos espectadores, espanto retiniano quanto baste, que se faz sentir por meio das subtis vibrações de tons que se espraiam por entre as fronteiras coloridas das formas.

O trabalho *Tall Ships* é outro caso extraordinário em que se tira partido destas singularidades presentes no dispo-

¹⁸ Esta obra foi apresentada pela primeira vez em Washington DC. No interior de uma *black box*, uma enorme pintura vai mudando de cor face à variação da intensidade luminosa e do espectro do fluxo luminoso. O resultado é literalmente uma explosão sensorial, onde, de 9 em 9 minutos, ocorrem sensações de movimento, de alterações cromáticas e de formas, no aparecimento de texturas, etc.

¹⁹ David Hockney (1937), pintor e autor de inúmeros textos sobre o *métier* artístico, tem desenvolvido uma carreira notável, a todos títulos, cruzando diversas áreas expressivas, questionando os seus limites. O corpo de trabalho desenvolvido nos últimos 40 anos tem sido vasto e diverso, com incorporação da instalação, da fotografia e de outros novos media.

sitivo ocular, cuja autoria é da responsabilidade de Gary Hill, realizado em 1992²⁰.

Hill propõe-nos uma complexa instalação. Um espaço paralelepípedo com cerca de 25 metros de comprimento por 6 de largura. Este corredor, totalmente escurecido a negro, no seu interior, contém, ao longo das suas paredes 16 telas de retro projecção. Cada tela é activada por sensores de movimento aquando da aproximação dos espectadores, projecções que, quando activadas, mostram figuras (16) de homens, mulheres e crianças em tamanho natural, que parecem sair do interior das paredes, iniciando um pequeno percurso que vem na direcção do espectador até se imobilizarem. O facto de as figuras evoluírem no profundo escuro sugere também a tridimensionalidade das figuras e do espaço. À medida que o espectador vai activando as projecções, as figuras acabam por cercar literalmente os espectadores. Na realidade, é preciso esperar alguns minutos para que os bastonetes sejam activados, gerando uma reacção ocular sem quase ausência de luz²¹.

Gary Hill desenvolveu este projecto levando em consideração a forma como o ambiente retiniano funciona. Com a visão escotópica, conseguimos detectar o movimento lateral, levando-nos imediatamente a focar pontos e temas de interesse. Nesse sentido, Hill tirou partido da visão escotópica, nomeadamente da sensibilidade ao brilho e ao movimento,

²⁰ Gary Hill faz parte da segunda geração norte-americana que abraçou a imagem em movimento na produção artística. O seu trabalho tira proveito das especificidades desta imagem e também de factores fisiológicos que são determinantes para a percepção. As suas vídeo-instalações são, por isso, intrigantes, misteriosas. A par de Bill Viola, Hill é uma figura de proa no que se refere à utilização da imagem em movimento no específico contexto das artes plásticas.

²¹ O ecrã branco do cinema “debita” luz suficiente para activarmos a nossa visão fotópica, embora o ambiente geral seja nocturno. No trabalho de Hill, devido às retro projecções serem feitas em telas negras, a luz que emana está no limite dos cd/m² necessários para activar os cones, surgindo então uma solução de compromisso entre os sistemas.

mas também da visão fotópica, pois a luz emanada pelas retroprojeções, devido às propriedades materiais das telas de projecção, produz uma claridade de fronteira entre a activação dos bastonetes e dos cones, um espaço misto, que provoca no espectador uma sensação de insegurança, aguçando os sistemas de alerta.²² Hill propõe-nos ainda uma experiência muito diferente daquela que temos em uma sala de cinema, onde também se trabalham as questões do controle de luz face ao que se pretende mostrar. Contudo, Hill não quer uma experiência colectiva, nem “fisicamente passiva” – antes uma poderosa experiência “emotiva-fisiológica”.

Por fim, o magnífico trabalho intitulado *Teu Espelho*, de Edgar Massul²³, introduz-nos em um autêntico “sortilégio límbico”. Em um espaço cúbico escurecido, Massul construiu, junto a uma das paredes e longitudinalmente, um pequeno lago com forma rectangular (400x1000cm) ladeado por margens feitas de areia do mar. Nas duas pontas extremas do pequeno lago, o artista colocou blocos de gelo (empilhados) que iniciavam um suave degelo. Vários momentos pontuam, de forma diferente, acções que se vão desencadeando na instalação. Mas começemos pelo princípio. O local foi alvo de um controle afinado por forma a termos acesso a zonas quase totalmente escurecidas e outras iluminadas. O manuseamento da luz fez-se apenas usando um foco de luz, um projector de lâminas, dispositivo muito usado nos domínios do teatro, cuja capacidade reside em apenas iluminar, em termos de recorte,

²² Hill procura, sobretudo, uma “paridade sensorial” entre os corpos das criaturas e o corpo do espectador, uma “espécie” de equivalência fisiológica-motora. (Cf. SARRAZIN, Stephen, “Gary Hill, Mean What You Move”, In *Flash Art*, N. 173, Nov/ Dec Milan: Editorial Executive and Advertising Offices, 1994.).

²³ Edgar Massul tem desenvolvido nos últimos 20 anos um trabalho exemplar, onde combina diversos suportes e médias na produção de singulares e fortes ambientes visuais. (<http://www.edgarmassularchive.org/>).

aquilo que se quer, devolvendo a tudo o que está ao seu redor uma penumbra de quase sombra total. No caso, esse foco foi apontado ao meio do lago e, dessa forma, esbatendo tudo o resto.

Os blocos de gelo empilhados ao iniciarem o seu degelo vão salpicando o lago, gerando ondas que se movem em órbitas circulares e projectam em um imenso ecrã na parede que se encontra perpendicular ao lago. Massul provoca um grande espectáculo retínico. Este trabalho foi, pois, realizado na compreensão da riqueza do processo fisiológico inerente à nossa percepção – facto que une Massul a muitos outros artistas –, permitindo aceder a uma exploração da forma como percebemos “determinadas” imagens e também de como elas funcionam do ponto de vista fisiológico.

Exploração que levanta importantes questões, que nos ajudam a compreender melhor as várias dimensões da imagem visual, tanto a partir do específico contexto fisiológico, como, naturalmente, nas suas ligações à produção artística.

Referências

AUMONT, Jacques. *L'œil interminable: cinéma et peinture*. Paris: Séguier, 1989.

_____. *Les théories des Cinéastes*. Paris: Nathan, 2002.

_____. *L'image*. Paris: Nathan, 2001.

DEBROISE, Anne. Ces illusions qui nous trahissent. In: *Science & Vie*, n. 216, 09/2001.

DORTIER, Jean-François. La perception, une lecture du monde. In: *Les grands dossiers des sciences humaines*. n. 7, Jun/Juil/Août, 2007.

FRANCASTEL, Pierre. *Imagem, Visão e Imaginação*. Lisboa: Edições 70, 1983.

- GOLDBERGER, Paul. *Frank Stella: Painting into Architecture*. New Yorker: Metropolitan Museum of Art, 2007.
- GREGORY, R. L. *The Intelligent Eye*. London: Weidenfeld & Nicolson, 1970.
- GROSS, Charles G. *Brain, Vision, Memory – Tales in the History of Neuroscience*. Massachusetts: The MIT Press, 1999.
- HOCKNEY, David. *That's the way I see*. Singapore: Thames and Hudson, 1999.
- _____. *Secret Knowledge, Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*. New York: The Penguin Group, 2006.
- IMBERT, Michel. La rétine et son fonctionnement. In: *Science & Vie*, n. 216, Sept., 2001.
- LIVINGSTONE, Margaret S. *Vision and Art: The Biology of Seeing*. New York: Harris N. Abrams, Inc., 2002.
- NEWELL, Franck. *Ophthalmology, principles and concepts*. S.T. Louis: Mosby Yearbook, 1991.
- PAILLARD, Jacques. *Brain and Space*. Boston: Oxford Science Press, 1991.
- PERSIAUX, Renaud. La Mémoire. In: *Les grands dossiers des sciences humaines*, n. 7, Jun./Juil./Août, 2007.
- QUASHA, George; STEIN, Charles. Tall Ships. In: *GARY HILLS PROJECTIVE INSTALATIONS*. New York: Barrytown, LTD, 1997.
- KIPMAN, Simon-Daniel. La perception piégée par la pensée. In: *Science et Vie*, Hors-série, Les Cinq Sens, May. Paris: Excelsior publications S.A, 1975.
- KOUWENHOVEN, Bill. The Impermanence of Memory. In: *Afterimage*. V.33 N. 1, Jul./Aug. New York: Visual Studies Workshop, 2005.
- WADE, N.J. *Perception and Illusion: Historical Perspectives*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers, 2005.

WERBLIN, Frank; ROSKA, Botond. Des films sur la rétine. In: *Pour la science*, 356, 06/2007.

ZAHM, Olivier. Savage Thoughts. In: *Flash Art international*. N. 171. Milan: Editorial Executive and Advertising Offices, 1993.

ZEKI, Semir. Comment le cerveau construit les couleurs. In: *Science & Vie*, Hors-série, Les Cinq Sens, May. Paris: Excelsior publications S.A, 1975.

ZEKI, Semir. *Inner Vision: an Exploration of Art and the Brain*. New York: Oxford University Press, 1999.

SARRAZIN, Stephen. Gary Hill, Mean What You Move. In: *Flash Art*. N. 173, Nov/Dec. Milan: Editorial Executive and Advertising Offices, 1994.

SCARBOROUGH, James. Robert Irwin, Vagaries of Perception. In: *Flash Art*, N. 176, May/Jun. Milan: Editorial Executive and Advertising Offices, 1994.

ROBINS, Kevin. *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. London: Routledge, 1996.

STELLA, Frank. *Working Space*. Cambridge: Harvard University Press, 1986.

INVESTIGAÇÃO EM ARTE: ASPECTOS METODOLÓGICOS, TEMÁTICAS E LINGUAGENS*

* Este capítulo tem por base um trabalho apresentado no XXII EPENN (2014), com o título Um Estudo sobre a Produção do GT Educação e Arte do EPENN: Aspectos Metodológicos, Temáticas e Linguagens Artísticas.

JOSÉ ALBIO MOREIRA DE SALES

Doutor em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Pós-Doutorado em Ciências da Educação na Universidade do Porto, em Portugal. Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Licenciado em Arte e Educação pela Faculdade Grande Fortaleza (FGF). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Diretor do Centro de Educação da UECE. Pesquisador do CNPq na área de Educação. Líder do Grupo de Pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História – IARTEH.
E-mail: albio.sales@uece.br

TÂNIA MARIA DE SOUSA FRANÇA

Doutoranda em Educação pelo PPG/UECE. Mestre em Educação pela UECE. Especialista em Dinâmicas Grupais na Escola e na Empresa (UNIFOR) e em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas (UnB), com formação em Coordenação de Grupos Operativos (Pichon-Rivière) e em Treinamento e Desenvolvimento Pessoal e Grupal na Abordagem Gestáltica. Graduada em Serviço Social pela Universidade Estadual do Ceará (UECE).
E-mail: taniamsfranca@hotmail.com

GARDNER DE ANDRADE ARRAIS

Doutorando em Educação PPG/UECE (CAPES). Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação – PPG/UECE. Especialista em Didática pela UECE. Licenciado em Arte e Educação pela Faculdade Integrada da Grande Fortaleza – FGF. Graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará-UECE. Professor da Universidade Federal do Piauí – UFPI. Associado a Federação de Arte Educadores do Brasil – FAEB. Membro do grupo de pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História – IARTEH.
E-mail: gardner.arrais@aluno.uece.br

Introdução

Este trabalho trata do mapeamento da produção científica em educação e arte com foco nos aspectos metodológicos, tomando como base de dados as comunicações orais realizadas no Grupo de Trabalho 24 – Educação e Arte (GT-24), do Encontro de Pesquisa Educacional do Norte e Nordeste – EPENN, nos anos de 2009, 2011 e 2013. O recorte temporal justifica-se pelo fato de que o GT-24 foi criado em 2009. A criação do GT seguiu os trâmites legais dentro da ANPED. Em 2005, por ocasião da 28ª Reunião Anual, pesquisadores que tinham na sua prática a interface entre educação e arte e participantes de outros GTs se reuniram para discutir de forma mais concreta a possibilidade de formação de um Grupo de Estudo (GE) para a área.

As discussões e as reflexões perduraram por todo o ano de 2006, com o apoio de entidades não acadêmicas, culminando com a criação do GE na 29ª Reunião Anual da ANPED. Conforme histórico do GT (ANPED, 2008, p. 3), a criação do GE

partiu do entendimento que cabe à ANPED, como entidade participativa nos meios políticos e acadêmicos e comprometida com o coletivo e com a produção científica da área educacional, abrigar de forma séria e consistente este tipo de debate.

Com a consolidação da produção científica no decorrer dos anos de 2007 e 2008, em 2009 o GT Educação e Arte começa a existir.

O mesmo documento (ANPED, 2008) registra que, na 30ª Reunião da ANPED, em 2007 e na 31ª Reunião, em 2008, o

GE apresentava um número expressivo de comunicações e pôsteres. Vejamos os números de 2007 e 2008, respectivamente:

Em 2007 [...], foram recebidos 4 pôsteres e 36 comunicações, totalizando 40 trabalhos recebidos. Foram “aprovados” 28 – 14 para apresentação e 14 como excedentes; e 12 foram “reprovados” (8 comunicações e 4 pôsteres). Houve um recurso, mas, após nova análise, se manteve a reprovação do mesmo. (p. 7)

[...] recebemos para avaliação no ano de 2008, 32 trabalhos no total, sendo que 29 comunicações e 03 pôsteres. Como resultado da avaliação, tivemos 19 comunicações aprovadas, das quais 5 excedentes e mais 2 pôsteres; e 10 comunicações e 2 pôsteres reprovados. (p. 10)

Com a proximidade da 22ª edição do EPENN, em 2014, quarto encontro em que o GT Educação e Arte funciona, ampliaram-se as possibilidades de apresentação de pesquisas e relatos de experiência voltados ao tema educação e arte. Na condição de participantes de um programa de pós-graduação em educação, empenhados em estudar a produção em arte e educação, decidimos realizar um levantamento dos trabalhos, com foco nos aspectos metodológicos, temáticas e linguagens artísticas, explicitados nos textos apresentados pelos pesquisadores do GT, a fim de identificarmos mudanças, tendências e as possíveis contribuições das pesquisas para a relação entre educação e arte, oportunizando um debate reflexivo. A pergunta que orientou o estudo foi: o que explicitam os textos apresentados nos EPENNs sobre as metodologias, temáticas e linguagens artísticas, que subsidiaram as investigações e reflexões?

Iniciamos apresentando uma visão geral da produção do GT-24, em seguida, vem a análise das linguagens artísticas que mais aparecem como objeto de pesquisa e depois as temáticas mais recorrentes. O texto está organizado em três partes: o caminho percorrido, onde descrevemos como realizamos o

levantamento e o aporte teórico que nos serviu de base para compreensão da produção em análise. A segunda parte diz respeito aos achados após o mapeamento, que estão divididos em aspectos gerais do GT, temáticas-ocorrências das palavras-chave, aspectos metodológicos, e, por fim, tratamos das tendências e possíveis contribuições nas considerações finais.

O percurso metodológico do estudo

A metodologia que subsidiou esta reflexão apoiou-se na pesquisa documental, tendo como suporte o conceito de pesquisa

como atividade básica da ciência na sua indagação e construção da realidade, alimento da atividade de ensino e atualização frente à realidade do mundo, vínculo entre pensamento e ação (MINAYO, 1994, p.17).

Tomamos como princípio a ideia de pesquisa como mediação para conhecer, considerando como afirma Luckesi (1992, p.18), que conhecer é a "elucidação da realidade", a pesquisa atualiza nossa visão frente à realidade do mundo e nos faz perceber tudo em uma totalidade cósmica e dinâmica.

Segundo Matos e Vieira (2002, p.40), a pesquisa documental trabalha com dados que ainda não receberam tratamento analítico, "encontram-se ainda em seu estado original e por isso podem ser reelaborados de acordo com a finalidade da pesquisa e criatividade do pesquisador". Considera, dentre outras fontes, documentos oficiais, relatórios e artigos, que foram fontes pesquisadas nesse mapeamento.

Partindo dessa ideia, a pesquisa que ora apresentamos problematizou: Quais as temáticas mais recorrentes no GT Educação e Arte? Quais as metodologias mais utilizadas? Que linguagens artísticas aparecem nestas produções? Para que tendências metodológicas a produção aponta? As pesquisas

têm contribuído para ampliar entendimentos e interfaces da relação educação e arte?

Ao concordar com Gamboa (2013, p. 87), que “as perguntas são as locomotivas do conhecimento” e que elas estabelecem uma relação dialética com as respostas, foi que, na tentativa de encontrar respostas para as indagações, iniciamos os estudos a partir de uma consulta à base de dados digitais (CD-ROM), disponibilizados pelo EPENN a cada evento. Copiamos os arquivos dos trabalhos relativos ao GT-24 para um banco de dados próprio, em seguida, organizamos os resumos das comunicações orais em planilhas eletrônicas, divididas por ano, correspondentes às edições do evento. Optamos por não analisar os resumos dos pôsteres, pois pretendemos aprofundar alguns aspectos da análise, em trabalho posterior e, para isso, precisaremos ler os trabalhos na íntegra, e os textos dos pôsteres nos anais só apresentam os resumos.

Após a leitura de cada resumo, organizamos as planilhas, acrescentando os seguintes campos: título da comunicação, palavras-chave, instituição de ensino superior, abordagem de pesquisa, metodologia, instrumento de coleta, autores apresentados como referencial teórico, relação com o ensino de arte, tanto para termos uma visão da totalidade como para facilitar a análise dos dados. Podemos ver a síntese desse resultado no item mapeamento da produção. Em seguida, realizamos um tratamento quantitativo das informações levantadas por meio de tabelas e análise qualitativa de algumas categorias. Para essa análise, aproximamo-nos do discurso do sujeito coletivo (DSC), por ser definida como “expressão do pensamento de uma coletividade, que culmina com um discurso-síntese” (LEFREVE & LEFREVE, 2010, p. 25) e por ser:

[...] uma técnica de tabulação e organização de dados qualitativos, desenvolvido por Lefevre e Lefevre no fim da década de 90, e tem como fundamento a teoria da

Representação Social. O DSC é um discurso-síntese elaborado com partes de discursos de sentido semelhante, por meio de procedimentos sistemáticos e padronizados.

Para a utilização do DSC, seguimos as orientações de Leitinho e Dias (2013, p.6), ao fazerem uma adaptação para a pesquisa que realizaram, trazem a ideia de ancoragem ou ideias centrais, que gerarão um discurso-síntese. Na nossa compreensão, as ancoragens centrais foram as linguagens artísticas, as temáticas mais recorrentes e os aspectos metodológicos, e, a partir das ideias individuais, geramos um discurso-síntese da coletividade acadêmica do GT de Educação e Arte.

Foi este o caminho seguido neste estudo da produção do GT Educação e Arte. Consideramos este trabalho relevante, mesmo com as limitações existentes, por oportunizar uma reflexão do que está sendo produzido e contribuir, assim, para o fortalecimento e a valorização da interface entre as duas áreas.

Mapeamento das produções

Aspectos gerais do GT-24: distribuição dos trabalhos e linguagens artísticas

No Quadro 1, apresentamos a quantidade de trabalhos por evento. Nos anos de 2009, 2011 e 2013, recorte temporal desta pesquisa, foram aprovados 81 trabalhos no GT-24 Educação e Arte. Destes, 28 foram aprovados em 2009; 37 em 2011; e 16 em 2013. Em comparação aos outros grupos de trabalho, tem pouca representatividade, no entanto, se considerarmos o tempo de existência do GT e o número de pesquisadores envolvidos com pesquisa em arte, a quantidade de comunicações é bastante significativa. Preocupou-nos o fato de, em 2013, ter havido uma diminuição da quantidade de trabalhos aprovados para o GT Educação e Arte.

Quadro 1 – Quantidade de comunicações orais por ano, no GT-24 Educação e Arte

EPENN	CIDADE	ANO	QUANTIDADE DE TRABALHOS (GT-24)
XIX EPENN	João Pessoa – PB	2009	28
XX EPENN	Manaus – AM	2011	37
XXI EPENN	Recife – PE	2013	16
TOTAL DE RESUMOS ANALISADOS			81

Fonte: Elaboração própria.

O Quadro 2 mostra a distribuição dos trabalhos por Estado. Observamos que nos Estados do Ceará, Bahia e Rio Grande do Norte ocorre a maior concentração de trabalhos, 63% do total, seguidos pelos outros estados com menores quantidades. Identificamos, porém, que os Estados de Sergipe e Alagoas não enviaram nenhum trabalho para o GT-24, nesses três eventos, fato que nos causa curiosidade: não acontecem pesquisas em educação e arte nesses estados ou as produções estão pulverizadas em outros GTs? Observamos, ainda, que, embora seja um evento de pesquisadores do Norte e Nordeste, dois pesquisadores de estados do Sul marcaram presença no GT. Vale salientar que, fora o Norte e o Nordeste, que se associam e fazem um único evento, chamado EPENN, cada uma das outras regiões do Brasil possui as suas reuniões, que informalmente são chamados de Anpedinhas.

Quadro 2 – Distribuição dos trabalhos por Estado

ESTADO	QUANTIDADE
Ceará	20
Bahia	17
Rio Grande do Norte	14
Pernambuco	9
Paraíba	6
Piauí	2
Maranhão	1
Pará	7

Amazonas	2
Santa Catarina	1
Rio Grande do Sul	1
Não identificado	1
Total de trabalhos	81

Fonte: Elaboração própria.

Para ratificar o que foi escrito no item anterior, o Quadro 3 apresenta a distribuição por região. Em análise da distribuição dos trabalhos por região, o Nordeste desponta como responsável por 85% das comunicações aprovadas no GT-24, seguido do Norte, com 11% das comunicações e do Sul, com 2,5%. Podemos ainda indagar: por que a produção do Norte é pouco representativa? Não se pesquisa sobre educação e arte nesta região? Está faltando sistematização das pesquisas? Falta articulação dos programas de pós-graduação? Poderíamos indagar ainda se esse fato tem a ver com o lugar onde aconteceram os eventos, no entanto, o XX EPENN aconteceu em Manaus-AM, na Região Norte. São algumas questões que precisam ser discutidas, para estímulo da produção em educação e arte.

Quadro 3 – Distribuição dos trabalhos por Região

REGIÃO	QUANT.
NORTE	9
NORDESTE	69
SUL	2
Não identificado	1
TOTAL	81

Fonte: Elaboração própria.

No Quadro 4, é possível perceber que aproximadamente 57% dos trabalhos apresentados se enquadram em uma das linguagens da arte: artes visuais, música, dança, teatro e literatura. Esta última compreendida como do campo da arte, embora possa estar presente em outros GTs, uma vez que a

literatura pode estar enquadrada como língua portuguesa. Encontramos, ainda, 43% que ou não identificaram a linguagem no resumo ou podem ser classificados como temas gerais em educação e arte, porque também não estava explícita a linguagem escolhida. Além disso, alguns trabalhos tem interface com a Arte, mas são temas transversais e não estão dentre as linguagens reconhecidas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN e pelos cursos de licenciatura em Arte. Alguns dos trabalhos assim classificados afirmam estar fazendo arte ou inovação pedagógica ou, ainda, inovações tecnológicas e, por isso, autodefinem-se como investigação em arte.

Quadro 4 – Ocorrência das linguagens artísticas

LINGUAGEM	QUANT. DE OCORRÊNCIAS
Não identificado, temas gerais ou linguagens variadas	35
Artes Visuais	11
Música	11
Dança	8
Teatro	7
Literatura	9
TOTAL	81

Fonte: Elaboração própria.

Encontramos, como era esperado, uma quantidade maior de comunicações sobre artes visuais e música, cada uma com onze (11) comunicações, seguidas de nove (9) sobre literatura, oito (8) sobre dança e sete (7) sobre teatro. Afirmamos que estes resultados em relação às artes visuais e à música eram esperados, pois entendemos que ambas possuem uma tradição no ensino das artes na história do Brasil, e o ensino da música recebeu o reforço, por ter se tornado linguagem obrigatória, com a alteração da LDB pela Lei Nº 11.769, de 18 de agosto de 2008. O número de trabalhos na linguagem Artes Visuais cresceu de 3, em 2009, para 6 em 2011 e, em

2013, caiu para 5 trabalhos. Na linguagem Música, os trabalhos passaram de 5 em 2009, para 6 em 2011 e diminuíram para 3 em 2013.

As temáticas: ocorrências das palavras-chave

Analisando as palavras-chave dos resumos das comunicações orais, destacamos a maior recorrência de alguns termos, que nos encaminham para temáticas de estudo e estão apresentadas no Quadro 5, organizado da palavra de maior recorrência para a de menor.

Quadro 5 – Organização das palavras-chave por quantidade de ocorrências

Palavra/temática	Quantidade de ocorrências	Derivações
Arte	52	Arte brasileira, arte-educação, arte e educação, arte moderna, arte na pedagogia, crítica de arte, professor de arte e ensino de arte.
Formação	24	Formação de professor, formação docente, formação de contadores de história, formação de arte-educador, formação de pedagogo e políticas de formação docente.
Ensino/aprendizagem/ensino de arte	24	
Cultura	17	Cultura popular, interculturalidade, cultura negra, cultura afro-brasileira, patrimônio artístico-cultural.
Estética	10	Educação estética, experiência estética, estética do cotidiano, estética modernista e alfabetização estética.
lúdico/ludicidade/brinquedo/brincadeira	8	
Humanescência	3	

Fonte: Elaboração própria.

Analisando o quadro, percebemos que **arte** é uma categoria ampla, que acolhe tanto os conteúdos específicos, quanto áreas de conhecimento, estabelecendo interface com educação, formação de professor e ensino de arte. Essa amplitude é explicada por Barbosa (1998, p. 16):

Através das artes, temos a representação simbólica dos traços espirituais, materiais, intelectuais e emocionais que caracterizam a sociedade ou o grupo social, seu modo de vida, seu sistema de valores, suas tradições e crenças. A arte, como uma linguagem presentacional dos sentidos, transmite significados que não podem ser transmitidos através de nenhum outro tipo de linguagem, tais como as linguagens discursiva e científica.

Quanto à segunda palavra mais recorrente – **Formação**, com as suas derivações, demonstra a sintonia da produção com um tema atual de estudo. Entretanto, lembramos: o GT-08 Formação de Professores também congrega os trabalhos sobre formação de professores de Arte. Com a mesma quantidade de ocorrências, ou seja, 24, encontramos **Ensino/aprendizagem/ensino de arte**, apontando para a preocupação com o fazer na escola.

As temáticas seguintes – **cultura** com 17 ocorrências e **estética** com 10 ocorrências evidenciam um conteúdo mais específico da Arte. A primeira traz a diversidade em que podemos refletir a cultura. A presença da segunda demonstra uma preocupação com a educação estética. Nesse sentido, a interlocução entre Educação, Arte e Cultura favorece o entendimento de que a “educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo, começando pelo reconhecimento e apreciação da cultura local.” (BARBOSA, 1998, p. 13)

Barbosa (2011) alerta para o fato de que, apesar do preconceito “que envolve qualquer assunto ligado à educação

neste país, já existe um *corpus* de pesquisa constituído sobre ensino-aprendizagem de arte produzido no país”. Esta afirmação justifica o nosso trabalho de mapeamento da produção sobre educação e arte no EPENN.

Aspectos metodológicos

Antes de adentrarmos nos achados dos aspectos metodológicos propriamente ditos, é relevante abriremos uma reflexão sobre os resumos, que, conforme o Quadro 6, apresentam fragilidades nas informações metodológicas, comprometendo, assim, a percepção do trabalho.

Quadro 6 – Demonstração da quantidade de resumos que explicitam questões de pesquisa

Ano	Local/ Instituição	Comunicações/resumos	Resumos não explicitam questões relacionadas a pesquisa	Resumos explicitam pelo menos um dos aspectos metodológicos: abordagem, modalidade e instrumento de coleta
2009	João Pessoa/ UFPB	28	20	8
2011	Manaus/ UFAM	37	8	29
2013	Recife/ UFPE	16	10	6
	Total	81	38	43

Fonte: Elaboração própria.

Este mesmo fato pode ser notado em relação ao aporte teórico, considerando que somente em alguns resumos são trazidos os autores citados, porque, por meio deles, dá para se ter uma suposição do quadro de referência que serve de base. Dos 81 resumos, apenas 20 apresentam os autores de

referência, o que representa cerca de 24% da produção apenas. Nos resumos analisados, foram explicitados apenas os seguintes autores: Maffesoli, Paulo Freire, Emília Ferreiro, Marta Durante, Ricardo Japiassu, Maria Lúcia Pupo, Flávio Desgranges, Augusto Boal, Cagliari (2001), Teixeira (2005), Orlandi (2008), Bachelard, Porpino (2006), Nóbrega (2005), Merleau-Ponty, Porto (2005), Wosien (2000), Jung (2002), Gil (2005), Cury (2005), Lima (2006), Barbosa, Martins, Nóvoa, Nunes, Pimenta, Ostrower e Félix Guattari.

Esta reflexão já foi realizada por Silva *et al* (2013, p.22) ao fazer para o XXI EPENN/2013 o estado da arte do GT-08 Formação de Professores, quando diz:

O cenário preocupa e traz à tona a advertência de “pobreza teórica” efetuada por André *et al* (2011). Malgrado a pertinência do alerta, evocamos, mais uma vez, a exiguidade de caracteres destinados à sistematização do resumo, de modo que nem sempre há possibilidade de clarificar o aporte teórico balizador da investigação socializada, não significando isto que ele não exista. Nesse sentido, tornar mais explícita a exigência de clarificação do referencial teórico nas orientações do Encontro pode contribuir para que os participantes deem mais visibilidade a esse elemento fundamental no processo de produção do conhecimento.

A nossa reflexão privilegiou a análise dos aspectos metodológicos, porque acreditamos que, na explicitação destes, podem estar as pistas para a compreensão da interface entre educação e arte, enquanto campo de produção de conhecimento. E também se é possível saber quais as modalidades de pesquisa mais utilizadas e seus instrumentos de coleta de dados. São esses aspectos que passamos a analisar agora. A abordagem de pesquisa explicitada pelos resumos foi a qualitativa, reforçando a tendência da abordagem de pesquisa mais

utilizada hoje nas ciências sociais e humanas. Esta abordagem, de acordo com Minayo (1994, p. 21):

[...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Isto permite fazer múltiplas conexões, interpretações, relações com os diferentes contextos vividos pelo sujeito. (BOGDAN; BIKLEN, 1991).

Quanto às modalidades, percebemos uma diversidade – bibliográfica, documental, de inspiração etnográfica, pesquisa-formação e história de vida. Algumas modalidades despontam na pesquisa em Educação, tais como a pesquisa-ação, incluindo a pesquisa colaborativa e a pesquisa-formação, que tem sido aplicadas nas pesquisas em Arte e sobre Arte. Levantamos como pressuposto que essa recorrência se deve a busca de um diálogo entre pesquisador e objeto.

Nos instrumentos de coleta, encontramos alguns tradicionais: observação participante, entrevista e questionário. Outros instrumentos, consideramos inovações – oficina, seminários, coleta de memórias. Como lemos somente os resumos, não temos informações sobre a aplicabilidade desses instrumentos, mas reconhecemos a importância de um estudo mais detalhado sobre essas possibilidades, adentrando na formas de utilização. O quadro, a seguir, denuncia essa realidade.

Quadro 7 – Demonstrativo da abordagem, modalidade, instrumento de coleta

Ano	Abordagem Qualitativa	Modalidade	Instrumentos de coleta
2009	4	Bibliográfica Inspiração/aproximação etnográfica Pesquisa-ação Documental	Entrevista Oficinas
2011	19	Mapeamento Bibliográfica e documental Campo História oral Pesquisa-ação Histórica Colaborativa Pesquisa-formação e história de vida etnográfica	Seminários Relatos de experiência Entrevista semi-estruturada Observação participante Questionário entrevista
2013	2	História de vida Estudo de caso Bibliográfica Grupo focal Sociopoética Pesquisa-ação/etnometodologia Biográfica Documental	Coleta de memórias Observação Entrevista Oficina de contação Grupo focal

Fonte: Elaboração própria.

Entendemos que, para construir o caminho metodológico no campo da Educação e da Arte, na inter-relação dessas duas áreas do conhecimento, necessitamos de um conceito de ciência que não fragmenta o conhecimento, que busca a totalidade dos fatos, que une arte e ciência, porque essa separação entre as duas é produto recente da cultura ocidental. Acolhemos, para elucidar a questão, o que diz Read (2001, p.12) “a Arte é representação, a ciência é explicação – da mesma realidade”. Em uma visão mais psicológica, Duarte Jr. (1998, p. 75) afirma que “os caminhos da razão são traçados pelo compasso das emoções”.

Consideramos, entretanto, importante nesse momento reforçar o conceito de arte segundo Ostrower (1998, p. 25) como “uma linguagem natural da humanidade”.

Sendo assim, podemos dizer que tanto a arte quanto a educação são complexas na sua essência, porque, como atividades/experiências privativas dos seres humanos, são transgressoras, transformadoras, fazem as próprias regras, incomodam, criam e recriam, entram em contato com o sensível do ser. Pensando assim, como olhar para esse objeto de investigação com as lentes monológicas reducionistas? Como buscar um enquadramento único no caminho metodológico? A busca de novas formas de perceber esse objeto de investigação, garantindo a criatividade na pesquisa é uma necessidade.

No entanto, é preciso inserir a criatividade na pesquisa com critérios, que são adquiridos pelo estudo das modalidades e suas peculiaridades. “É preciso se ter conhecimento das qualidades, adaptabilidade e versatilidade das ferramentas para depois manipulá-las”. (ZAMBONI, 2001, p. 46)

Com suporte nessa reflexão, trazemos como possibilidades metodológicas a multireferencialidade, a bricolagem e a A/R/Tografia. As duas primeiras se apresentam em uma perspectiva interdisciplinar. Tanto a multireferencialidade quanto a bricolagem buscam compreender o objeto na sua complexidade, estabelecendo múltiplas conexões. Kincheloe (2007, p.16) afirma que a bricolagem está relacionada aos estudos culturais, diz que ela “destaca o relacionamento entre as formas de ver de um pesquisador e o lugar social de sua história”.

A terceira é uma modalidade de pesquisa educacional baseada em arte, evidenciando a inter-relação entre artista/pesquisa/professor e a escrita, porque a A/R/Tografia “é uma forma de representação que privilegia tanto o texto (escrito) quanto a imaginação (visual), quando eles se encontram

em momento de mestiçagem ou hidridização” (DIAS; IRWIN, 2013, p. 25). Diz ainda o mesmo autor que

a A/R/Tografia busca o sentido denso e intenso das coisas e estuda formatos alternativos para evocar ou provocar entendimentos e saberes cujos formatos tradicionais da pesquisa não podem ou não conseguem possibilitar”.

Considerações finais

As reflexões possíveis neste momento, tendo por base os dados consultados e as nossas experiências como produtores de trabalhos para o EPENN, é de que a produção do GT Educação e Arte é bastante complexa e diversificada. Dentre as temáticas explicitadas, as que aparecem com maior recorrência são aquelas que tratam de fenômenos educativos identificados com os campos de estudo que podemos chamar de Arte, Cultura, Formação de Professores, Estética e Ensino de Arte, com uma gama de variações. Essa variedade evidencia que os estudos e práticas na confluência entre Educação e Arte caracterizam-se pelo trânsito da educação como fenômeno social, mas trata também da educação escolar.

Em relação às linguagens artísticas, concluímos que linguagens como a música e as artes visuais prevalecem, talvez por estarem associadas aos cursos de licenciaturas mais antigos. Não é possível uma reflexão mais pertinente sobre a ausência de trabalhos identificados com a linguagem do teatro e da dança. A escassez de cursos de licenciatura ou a existência de outras formas de apresentar a produção da área podem ser pistas. Contudo, o que identificamos foi a persistência de uma espécie de nebulosidade no que se refere ao entendimento da Arte como área de conhecimento e do ensino de Arte. Há pouca clareza ou uma espécie de dificuldade na compreensão da Arte como disciplina e campo do conhecimento com

conteúdos, objetivos e, portanto, com possibilidades de trazer para a interface educação e arte novos métodos e objetos de investigação. Há ainda muitas produções que poderiam estar caracterizadas como temas transversais da cultura ou da história, de acordo com as orientações dos PCN Arte que se autodefinem como pesquisa no âmbito do GT Educação e Arte.

Na análise das metodologias de pesquisa, prevalece nas produções a abordagem qualitativa na pesquisa em arte. Nesse particular, chamou-nos a atenção o fato de as pesquisas não terem citado modalidades contemporâneas, como a A/R/Tografia ou a bricolagem. Outro fato que merece destaque é a insuficiência ou fragilidade em relação às informações sobre metodologia, que chegaram mesmo a comprometer a análise dos trabalhos. Deixando à parte o juízo de valor, podemos dizer que estas indefinições podem ser pistas para a compreensão da afirmação e das contradições que permeiam a organização deste GT.

Quanto às modalidades de pesquisa, há uma diversidade – bibliográfica, documental, de inspiração etnográfica, pesquisa-formação e história de vida, dentre outras. Algumas dessas modalidades despontam na pesquisa em Educação, tais como a pesquisa-ação, incluindo a pesquisa colaborativa e a pesquisa-formação, que têm sido aplicadas nas pesquisas em Arte e sobre Arte, que se coadunam com as características dialógicas da arte.

Alguns instrumentos de coleta de dados consideramos inovações no campo da pesquisa em educação e que fazem confluência com a Arte, tais como a oficina, o seminário e a coleta de memórias.

Concluimos a reflexão afirmando que a produção em Educação e Arte no EPENN evidencia variedade de metodologias, de temáticas e de linguagens artísticas, fato que sinaliza positivamente no sentido de amadurecimento das discussões sobre educação e arte nas regiões Norte e Nordeste e, portanto,

em nosso país. No entanto, para conquistarmos a qualificação desejada pelo GT Educação e Arte do EPENN, precisamos atentar-nos para as escolhas e critérios de pesquisas nele apresentadas, para que possamos afirmar a produção dos pesquisadores de arte no âmbito da educação, contribuindo para uma educação estética de qualidade, em espaços escolares e não escolares.

Referências

- ANPED. Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação. *Histórico do GT-24 Educação e Arte*. 2008. Disponível em: <www.anped.org.br> Acesso em: 13 abr 2014.
- BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos utópicos*. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BARBOSA, Ana Mae (Org.). *Arte-educação: leitura no subsolo*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. *Investigação qualitativa na educação*. Porto: Porto Editora, 1991.
- DIAS, B. e IRWIN, R. L. *Pesquisa Educacional baseada em arte: a/r/tografia*. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013.
- DUARTE JÚNIOR, F. *Fundamentos Estáticos da educação*. 5 ed. São Paulo: Papirus, 1998.
- GAMBOA, S. *Projetos de pesquisa, fundamentos lógicos: a dialética entre perguntas e respostas*. Chapecó: Argos, 2013.
- KINCHELOE, Joe L. Introdução – O poder da bricolagem: ampliando os métodos de pesquisa. In: KINCHELOE, Joe L.; BERRY, Kathleen S. *Pesquisa em Educação – conceituando a bricolagem*. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- LEFEVRE, F.; LEFEVRE, A. M. C. *Pesquisa qualitativa levada a sério*. [internet]. Disponível em: <http://www.fsp.usp.br/~lefevre/Discurso_o_que_e.htm> Acesso em: 15 maio 2014.

LEITINHO, M.; DIAS, A. M. I. *Estado da arte dos estudos curriculares nas regiões Norte e Nordeste*. e mentário de disciplinas, temáticas investigativas e contribuições à área. Trabalho encomendado e apresentado no XXI EPENN. Disponível em: <<http://www.epenn2013.com.br/encomendados.html>> Acesso em: 12 abr 2014.

LEFEVRE, F.; LEFEVRE, A. Maria. *Pesquisa de Representação social: um enfoque quali quantitativo*. Brasília-DF: Liber Livros Editora. Série pesquisa. Vol. 20, 2012.

LUCKESI, C. C.; PASSOS, E. S. *Introdução a filosofia*. Salvador: Centro Editorial e Didático da UFBA, 1992.

MATOS, K. S. L.; VIEIRA, S. L. *Pesquisa educacional: o prazer de conhecer*. 2. ed. rev. e atual. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2002.

MINAYO, M. C. de S. (org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1994.

SILVA, Silvina Pimentel; NÓBREGA-THERRIEN, Silvia Maria; FARIAS, Isabel Maria Sabino. *Produções sobre a formação de professores no EPENN: análise do período 2003 a 2011*. Trabalho encomendado e apresentado no XXI EPENN. Disponível em: <<http://www.epenn2013.com.br/encomendados.html>> Acesso em: 16 abr 2014.

OSTROWER, Fayga. *A sensibilidade do intelecto*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

READ, H. *A educação pela arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2001.

ESCULTURA/CIDADE: UMA RELAÇÃO AMPLIADA NO ÂMBITO DA CONTEMPORANEIDADE

NANCI SANTOS NOVAIS

Doutora pelo Programa Correntes Experimentais na Escultura Contemporânea do Departamento de Escultura da Universidade Politécnica de Valencia-Espanha. Artista Plástica. Professora da Escola de Belas Artes, Nível Associado II. Mestra em Artes pela EBA/UFBA.

E-mail: nanci.novais@ufba.br

A relação escultura e cidade. Origem e história

Na história das cidades, sempre existiu o monumento¹ como uma demanda social, significativo da relação de cada momento no tempo e no espaço. Primeiro, materializado em dólmens, estelas, tótems, os monumentos eram colocados ao longo dos caminhos para orientar e proteger os viajantes. Com a mitologia grega, este arquetipo passa a ser representado na figura de Hermes, o Deus protetor dos caminhos.

Esta ideia de proteção e orientação agregada aos monumentos escultóricos perdura por todo o período medieval, só no Renascimento, com a desvinculação do sagrado do profano e a divisão entre o presente e o passado, entendido como tempos diferenciados, o monumento perde sua conotação religiosa, ganhando um significado cultural ao estilo grego-romano, assumindo, a partir daí, o papel de testemunho da história das cidades.

Figuras 1, 2 e 3 – Coluna de Marco Aurélio. Roma, 176 /192 dC. Monumento para comemorar as vitórias do Imperador nas guerras germânicas, fatos narrados em relevo na coluna de 30m de altura.



¹ Em sua etimologia, a palavra monumento – em latín, monumentun – deriva do verbo monare ou monio, que significa revelar, sinalar ou advertir.

Por muitos séculos, o monumento escultórico tradicional demarcou os espaços da cidade, testemunhando o que aí se fez e o que ali ocorreu. Atos ou acontecimentos que marcantes na vida de uma cidade eram impressos para sempre em figuras feitas de pedra ou bronze. Eram, em sua maioria, propostas estatais impostas pelo governo, obras de artes ordenadas e financiadas pelo Estado, em que a função principal era a comemoração e geralmente eram concebidas de acordo com as condições do espaço determinado para sua construção, como descreve Baudelaire:

Ao atravessar uma grande cidade com muitos séculos de civilização, nossos olhos são levados ao alto, pois nas praças, nos ângulos dos caminhos, personagens imóveis, maiores que aqueles que passam a seus pés, nos contam em linguagens muda as fastuosas lendas de glória, da guerra, da ciência e do martírio. Algumas mostram o céu a que sempre aspiraram, outras designam a terra, de onde se alçam, agitam ou contemplam o que foi a paixão de suas vidas e que resultou em seu emblema; um instrumento, uma espada, um livro, uma arma... O fantasma de pedra se apodera de nós por alguns minutos, e nos obriga em nome do passado, a pensar nas coisas que não são desta terra. (BRISSAC, 1998, p. 130).

Assim, desde o alto de seus pedestais, eles orientavam aqueles que passavam pelas ruas, buscando seu caminho ou “*encarnavam a alma da cidade como fatores da memória coletiva que figuraram suas imagens.*”² Para isso, seguia todo um padrão e estilo de apresentação, buscando o destaque no lugar onde estava. Em virtude desta lógica, Rosalind Krauss definiu o monumento com as seguintes palavras:

² ARANTES, O. Arquitetura simulada. O olhar. In: Brissac Peixoto, Nelson: **Paisagens Urbanas**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo y Ed. Marca D'Água, 1988.

[...] é uma representação comemorativa. Se assenta em um lugar concreto e fala em uma língua simbólica sobre o significado ou uso do lugar. Dado que funcionam em relação com a lógica da representação e do objetivo, as esculturas só ser *figurativas* e verticais, e seus pedestais partes importantíssimas da estrutura dado que servem de intermediários entre o espaço real e o signo que representa. (KRAUSS, 1986, p. 298)

Com a crise da lógica do monumento, que ocorre a partir de finais de século XIX, o monumento entra no período do qual poderíamos chamar de “sua condição negativa” uma espécie de deslocalização, de ausência de habitat, uma absoluta perda de lugar.

Quando em seu Monumento Balzac, o escultor Auguste Rodin fundiu escultura e pedestal em um único bloco, no final do século XIX, foi o responsável pela primeira grande transformação do monumento: a perda do pedestal. Rodin não só baixou o monumento ao solo, mas também realizou uma aposta radical; introduziu a visão do artista na criação das imagens destinadas a permanecer na memória coletiva. Impondo assim, um estilo pessoal ele rompe com as convenções formais e com os cânones estilísticos do monumento tradicional.



Figura 4 – Rodin. Monumento a Balzac. 1897.

A escultura na cidade moderna: Obra pública / espaço privado

Quando, nas primeiras décadas do século XX, anuncia-se o período da arte moderna, um período da produção escultórica que opera em relação com esta perda de lugar, produzindo o monumento como abstração, o monumento funcionalmente deslocado e fundamentalmente autorreferencial, duas características da escultura moderna no espaço da cidade, revelando sua condição nômade, e então sem significado e sem função.

A escultura no espaço público começa a ser reconhecida por um certo caráter simbólico, expressivo, derivado do uso de novas técnicas e novos materiais (ferro, aço inoxidável, isopor, fibra de vidro) e, por meio da representação de seus próprios materiais ou do processo de sua construção, representa sua própria autonomia. Este novo poder de representação gerou a possibilidade de estruturar os elementos simbolizadores da cidade.

A cidade construída pelo Movimento Moderno anula completamente o espaço público, e este se dilui em avenidas de trânsito e grandes zonas verdes sem personalidade e sem qualidade. Nesse cenário, a relação da escultura com o âmbito urbano/ público não tem nenhum sentido, as obras são colocadas no espaço sem estudo prévio, sem expresividade, demonstrando uma total incompatibilidade com as formas arquitetônicas modernas. Pois os critérios modernistas, como a liberdade do artista, o espírito instintivo ou a unidade e exclusividade da obra não contemplam nem o lugar nem os interesses do público, ignorando os conteúdos, a audiência e o processo de aquisição de especificidade do ambiente.

Este contexto impediu o artista modernista desenvolver projetos que atualizassem o debate na rua entre o simbólico e o funcional. Sem o estudo do lugar, as esculturas foram simples-

mente ampliadas, saindo do atelier do artista para o espaço público, ignorando o entorno tal como o entorno também a ignorava.

Com isso, a escultura, na modernidade, perde seu espaço no ambiente urbano e se torna subordinada a entornos de edifícios consolidados, não atraem a atenção nem demarcam o lugar de onde são implantados, pois não estabelecem nenhuma relação com o entorno, podendo estar em qualquer lugar, mas bem parecem estar perdidas ou abandonadas.

Em 1937, o memorial de Tirgu-jiu, proposto por Brancusi, quis recuperar para a escultura o protagonismo no espaço aberto da cidade. Brancusi projetou uma série de esculturas em uma só estrutura monumental, um conjunto que está relacionado ativamente com a paisagem. Esta foi a primeira tentativa de abrir o espaço a um projeto escultórico monumental na modernidade, segundo as palavras de Rosalind Krauss (1986, p. 253),

até então nenhum escultor moderno foi capaz de trabalhar a grande escala como mera ampliação de pequenos objetos como fizeram Picasso, Calder, Henry Moore e Debuffet, que apresentavam suas maquetes projetadas a grandes dimensões que muitas vezes não correspondiam adequadamente ao lugar de implantação da obra, tanto em relação ao seu conteúdo plástico como a proporcionalidade.

Figura 5, 6 e 7 – Brancusi. Porta do Beijo, Mesa do silêncio, Coluna sem Fim. Parque Targu-jiu. Conjunto escultórico. 1937-1938.



Na busca de solucionar a abertura do espaço da cidade aos artistas modernistas, formula-se toda uma programação destinada a um novo enfoque de reabilitação da escultura no espaço público, com esta intenção, é criada em 1961 a “Lei da Praça.”³ Artistas, como Picasso, Jean Arp, Joan Miró, David Smith, Henry Moore, Isamu Noguchi, entre outros artistas modernistas, sofreram os efeitos negativos desta Lei, uns porque suas obras se manifestavam impotente frente ao local de implantação, outros por sua evidente inadequação ao meio, como comenta Richard Serra (1980, p. 226)

as esculturas de Noguchi Y Calder não funcionavam por razões similares. Elas não tem nada a ver com os contextos onde estão situadas. Elas foram feitas no atelier e levadas ao local. Elas são deslocadas, “homeless”, objetos ampliados que diz: Nós representamos a arte moderna.

Mas é na segunda metade dos anos de 1960⁴ que a historiografia da arte pública identifica um momento decisivo na evolução da relação escultura/cidade. É um tempo de reação e reabilitação renovadas, a escultura, que já havia descido do pedestal, é obrigada a escapar das tradicionais definições centradas na autonomia e autorreferencialidade do movimen-

³ Esta Lei criada em New York, tinha como obrigatoriedade oferecer bonificações aos construtores que incluíam em seus projetos arquitetônicos espaços abertos que se convertessem em pequenas praças ou pátios, para que os escultores pudessem projetar suas esculturas.

⁴ As rupturas produzidas ao largo desta década que culmina na seguinte, não só provocaram a busca de novas linguagens artísticas, como também a expansão das formas artísticas, e muito especialmente a importância do contexto no qual vai exibir a obra de arte. Nesta situação, a paisagem, em sua aceitação mais ampla, converteu-se no entorno imediato da intervenção: a paisagem rural com marca de um mundo relegado e a paisagem urbana como constatação e aceitação de um mundo tecido no entramado das cidades. E é precisamente daí de onde parte uma clara reflexão sobre a cidade como detonante e como moldura de uma arte urbana que terá em conta tudo o que constitui a cidade, desde sua estrutura arquitetônica e urbanística até sua condição social, passando pelas condições históricas, geográficas, e meteorológicas que as caracterizam.

to moderno e, por meio de sua própria negação à escultura, amplia sua relação com o espaço da cidade.

A escultura no campo ampliado: Novos comportamentos, novos conceitos e definições

A partir dos anos sessenta, é visível a corrida para novas buscas no âmbito da práxis artística, especificamente para a superação da condição objetual e autônoma da obra de arte, abrindo caminhos para um tipo de trabalho processual contextual, dinamizando a interação da arte com o mundo real e, dentro dele, com a paisagem urbano.

Entre os anos de 1960 e 1970, surge uma nova geração de artistas como Oldenburg, Smithson, Christo, Richard Serra, Richard Long entre outros, que, mediante à busca de uma relação mais ativa e radical entre escultura, lugar e significação, propõem projetos dos quais não somente se preocupam com o lugar em si, mas também com as referências topográficas, urbanas e sociais como parte constituinte da obra. Nas palavras de Daniel Zarza, estes artistas “reclamam o atuar sobre a paisagem mesma, inscrever-se nela como ator, com risco de não ser mas mediadores.” (ZARZA, 1998, p. 31).

As razões para explicar este salto são variadas: desde a vontade dos artistas de darem uma resposta crítica ao sistema comercial do mundo da arte, encabeçado pelas galerias, até o desejo utópico de restabelecer, uma vez mais, os vínculos entre arte e vida, passando pelo propósito de familiarizar e aproximar o cidadão da arte, sem deixar de lado a vontade de fazer mais humanas e habitáveis as cidades despersonalizadas do Movimento Moderno.

A partir de então, a escultura pública começa a reorientar o conceito de lugar, interpretado por Lucy R. Lippard como um “espaço social com um conteúdo humano” pelo que reclama

uma arte comprometida com os lugares sobre a base da particularidade humana dos mesmos, seu conteúdo social e cultural, suas dimensões práticas, sociais, psicológicas, econômicas, políticas...⁵.

Nesse sentido, a arte se conecta com as problemáticas sociais e estreita criticamente seus laços com a política. O artista, segundo a classificação de Suzanne Lacy, “pode comportar-se como experimentador, informador, analista ou ativista.”⁶

Assim, espaço, espaço público, lugar, *site specific*, escultura pública, intervenção urbana, arte pública, instalação, arte urbano, o contra-monumento são termos citados quando falamos das expressões artísticas na cidade nas últimas décadas, que, para um melhor esclarecimento e distinção entre elas, expomos aqui suas definições baseadas em estudos e publicações específicas sobre o tema.

Começamos por definir os termos “espaço urbano”, “lugar” e “espaço público”. Entendemos como **espaço urbano** o conjunto de características físicas que acotam uma zona determinada, **lugar** como um fragmento de espaço concreto e característico com qualidades e sinais de identidade particulares. Como se refere J. Maderuelo:

Agora sentimos a necessidade não só de melhorar a “qualidade de vida”, mas de voltar a carregar de significado o espaço urbano no qual vivemos para convertê-lo em “lugar”, salvá-lo do tédio, ou seja, fazendo entranho, significando diferenças qualitativas com respeito a outros lugares, para que os cidadãos o sintam seu. (MADERUELO, 1994, p. 34).

⁵ LIPPARD, R. Lucy. Mirando alrededor: dónde estamos y podríamos estar. En VV.AA., Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2001, p. 54.

⁶ LACY, Suzanne. Citado por Paloma Blanco en el artículo Explorando el terreno en VV.AA., Modos de hacer. Arte Crítico, esfera pública y acción directa. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2001. p. 34.

O **espaço público** é o espaço onde acontecem os eventos históricos, políticos e sociais, as relações pessoais, os trânsitos, os encontros, ou seja, tudo o que rodeia o cidadão como elemento social. Longe de ser homogêneo, deve garantir o acesso a todos e comportar divisões, fragmentações, conflitos, hierarquias. Deve também comportar a construção de novas subjetividades e identidades. O espaço público não pode ser visto como dado externo as práticas discursivas e sociais.

Figura 8 – Smithsom em campo de ação, 1973.



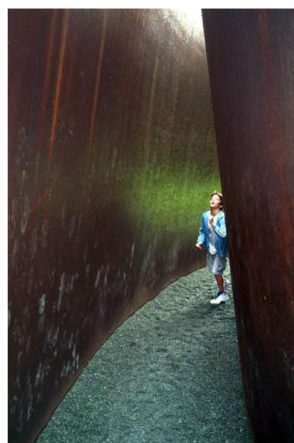
É Robert Smithson quem primeiro define o *site-specific* quando afirma que “é uma questão de extrair conceitos de informações existentes a partir de suas operações diretas” e que “não se impõe, mais sim se expõe o lugar, seja este interior ou exterior”. (SMITHSON, 1969).

Um dos procedimentos mais adotados por uma intervenção é o *site specific*, que justamente propõe enfatizar a relação entre arte e lugar, rememorando ou questionando o que ocorre ou ocorreu neste lugar.

O termo *site specific* é usado quando a obra é pensada e realizada para ocupar um espaço determinado e concreto. Assim, a obra só tem significado no lugar onde foi concebida.

da, aproveitando as condições físicas, ambientais, sociais ou histórica do lugar e relacionando-se com suas dimensões, materiais, texturas e cores, captando um determinado carácter e motivo próprio ou alguma propriedade física do espaço ou de seus habitantes.

Figura 9 – Richard Serra. My curves Are Not Mad by. Dallas, 1987.



Para Richard Serra⁷, a função estética de suas peças serve para refletir a atenção dos espaços físicos que ocupam. “No

⁷ Richard Serra, escultor americano que, a partir dos anos setenta, dedica-se a trabalhar com esculturas para espaços urbanos, aplicando o conceito de *site specific* expressa com clareza este tipo de atuação para ele “A escala, as dimensões, localização de uma obra sujeita a um lugar estão determinados por uma topografia de seu lugar de destino – seja este de carácter urbano, uma paisagem ou um recinto arquitetónico. Os trabalhos passam a formar parte do lugar e modificam sua organização, desde sua percepção, meus trabalhos nunca decoram, ilustram ou reproduzem um lugar. O singular dos trabalhos feitos para um espaço determinado consiste em que tenham sido projetados para um lugar específico, que dependem dele e são inseparáveis dele. A escala, dimensões e localização de uma escultura resultam da análise das condições ambientais específicas de um contexto dado. A análise preparatória de um lugar dado considera não só suas propriedades formais, mas também suas características sociais e políticas. (...) . A reorientação da percepção e do comportamento requer um estado crítico da própria forma de apreender um lugar. Os trabalhos referidos a um lugar provocam ante tudo um diálogo com o entorno.”

que estou interessado é em revelar a estrutura, conteúdo e caráter de um espaço e um lugar mediante a definição de uma estrutura física através dos elementos que emprego...”⁸

Todo e qualquer procedimento de arte que intervem no espaço público da cidade é chamado de **intervenção urbana**. Assim, a **intervenção urbana** é toda ação praticada no espaço urbano por meio de qualquer procedimento da arte contemporânea: *site specific*, escultura pública, contra-monumento, arte instalação, arte urbano, performance, arte público. O objetivo de uma intervenção é criar tensão na trama urbana, buscando suscitar novas visibilidades e tatibilidades do lugar e principalmente questionar o ato de ver, propondo a não neutralidade, assim como provocar atitudes no espectador, destituindo de sua posição passiva, neutra e distante.

Arte urbano se define como arte que se desenvolve no contexto da cidade e para seus habitantes.

A **escultura pública** é a escultura criada para espaços abertos da cidade com base em necessidades concretas a partir das vozes dos cidadãos, da paisagem, do entorno, do marco histórico, do lugar, etc. Como afirma o artista Siah Armanjani (ARMANJANI, 1995, p. 36). “A escultura pública não é tão só uma criação artística mas uma produção social e cultural embasada em necessidades concretas”.

O artista Siah Armanjani é conhecido por suas referências teóricas e práticas no campo da escultura pública, onde ele trabalha no polo oposto ao monumento clássico. A obra de Siah Armanjani oferece um serviço à sociedade nos espaços comuns, como jardins, pontes, pontos de encontros ou espaços para a leitura. Suas obras públicas são reconhecíveis como esculturas/arquiteturas.

⁸ TAYLOR, Brandon. *Arte hoy*. Akal ed. / *Arte en Contexto 1*. Madrid, 2000. p: 136.

Figura 10 – Escultura ponte. Ferro, luz. 375m x 114m.



Fonte: Siah Armanjani. Irene Whitney Hixon Bridge. Minneapolis, EUA, 1988.

O termo “arte pública” tem estado associado por muito tempo à escultura monumental e às grandes pinturas murais produto das ideias e das ilustrações. Na contemporaneidade, denomina-se **arte pública** as criações artísticas de âmbito público que nos narram sobre a história do lugar ou sugerem algum elemento destacado pertencente à experiência coletiva dos cidadãos que convivem nele, sobretudo, as criações com aportações sociais à consciência coletiva.

Os temas que suscitam interesse entre os artistas que trabalham com a arte pública são variados, vão desde o histórico, o político, o sexual, o multicultural até a experiência própria do artista na esfera pública. De acordo com o estudo feito por Silvia Molinero⁹, estes temas são definidos a partir de suas características.

⁹ MOLINERO, Silvia. La temática en el arte público. Trabajo de investigación. Universidad Politecnica de Valencia, Escuela de Bellas Artes (2003). p. 7, 8.

No tema do **histórico**, encontramos as criações que propõem a recuperação de algum aspecto esquecido ou abandonado do contexto para resgatá-lo e fazer visível a sociedade sem memória.

No **político**, encontram-se os trabalhos que expõem de maneira crítica ou fazendo denúncias sobre alguns problemas sociais a raiz do uso das leis políticas surgidas no país realizado.

No tema do **sexual**, é explorada a situação de gênero embasada na noção de diferença e identidade, até o que embasa seu discurso crítico a margem do gênero do artista. O feminino, o masculino e o homossexual são temas estudados com base na reivindicação e protestos: a igualdade de sexos, a discriminação econômica, social, política ou laboral.

O **multicultural** é o tema que absorve as manifestações das culturas latinas e afroamericanas e suas reivindicações principais: a integração social e a discriminação racial.

Nas **experiências próprias**, surgem criações que propõem lugares de encontro onde se podem experimentar situações pouco comuns que convidam a reflexão por meio de intervenções. Assim, os artistas empenhados em uma arte pública que integre uso e sentido desenvolvem estes projetos no sentido de construir o coletivo e não esquecer que somos seres de experiências.

Existem também aquelas propostas de esculturas que não valorizam o contexto onde estão. São as esculturas denominadas **Plop-sculptures** (conhecidas como esculturas captalun), esculturas que surgem do nada, tanto poderiam estar nesse espaço como poderiam estar em outro qualquer, sem nenhum compromisso com o lugar, o que, em muitos casos, passa a significar uma agressão à sensibilidade do espectador. Estas esculturas surgem entre os anos sessenta e setenta, originadas da política do 1%, financiadas pelos governos com a

intenção de subvencionar a artistas na execução ou reabilitação de obras de carácter público. Intuie-se o encargo e a direção de quem solicita o trabalho por isto é duvidoso o critério da seleção e da localidade da obra. Eduardo Chillida foi um dos que participaram nestas colaborações.

Figura 11 – Eduardo Chillida. Ferrro, 1975.



Ademais, para as denominações aqui relacionadas, existem outras denominações que consideram estas atuações no espaço público, tais como Arte de Contexto, Arte em lugar específico, Arte político, Arte ativista, Arte anti-monumental etc. Com todas estas expressões da arte na esfera pública na contemporaneidade, nasce o termo Artista Público, artista que desenvolve sua atividade criativa em e para o espaço público.

Assim, a grande vitalidade da linguagem escultórica na contemporaneidade, ao contrário da mobilidade da escultura moderna, está nesse potencial do domínio do espaço. Os artistas contemporâneos sustentam a não autonomia de suas instalações, nem a fixação deles, em que não devem ser livres das mudanças sem a relação com o espaço e o tempo. Um trabalho *in situ*.

Para Rosalind Krauss¹⁰, estas propostas de arte realizadas nos anos sessenta e setenta são explicadas mediante quatro amplos termos:

1. A própria escultura;
2. Os espaços sinalizados, situando as obras “Spiral Jetty” de Robert Smithson- 1970, “Doble Negative” de Michael Heizer- 1969, as intervenções de Christo e Richard Long;
3. As obras em *site* de Robert Smithson;
4. As estruturas axiomáticas de intervenções no espaço arquitetônico, como as reflexões de Robert Morris, Cal André, Richard Serra y Bruce Neuma.

Rosalind Krauss fala de um campo expandido que situa a obra entre o que é “paisagem” e “arquitetura” e sua negação “não arquitetura” e “não paisagem”. Assim, a **escultura** compreende a não paisagem e a não arquitetura; **os espaços sinalizados** compreendem a não paisagem e a paisagem; **as construções em um espaço** o qual é determinado no campo da paisagem e da arquitetura, e as **estruturas axiomáticas** constituíam a arquitetura e a não arquitetura.

Este esquema de Krauss sobre a expansão da escultura nos anos 60 e 70 é completado por José Luís Brea em seu artigo “Ornamento y Utopia – Evoluções da escultura nos anos 80 e 90”, em que ele apresenta um esquema similar com o propósito da continuidade ao estudo nas duas décadas seguintes. Em suas reflexões, Brea incide nos aspectos que se referem tanto a contextualização social e histórico como aqueles que se referem à semântica mesma da forma escultórica e à sua dimensão significativa e comunicativa.

¹⁰ Por meio deste estudo, Rosalind Krauss escreve o ensaio “A escultura no campo expandido”, publicado em 1979 na Revista October e, mais tarde, em 1985, é reescrito em seu livro “The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths”.

Nesse sentido, ele trata as práticas sociais desenvolvidas em contextos urbanos, relacionados com os sujeitos dessa experiência, e a ocupação específica dos espaços de distribuição social da informação, ou seja, o eixo dos “usos públicos”, a dimensão em que as formas se constituem já como signos, como linguagens, como objetos de comunicação intersubjetiva, cruzando a tridimensionalidade ao eixo da forma de Krauss. Gerando, dessa forma, a relação natureza e escultura ou terra e mundo.

O eixo estabelecido por José Luís Brea transfigura a forma em linguagem, em veículo de comunicação e interação entre sujeitos de conhecimento e experiência, fazendo como polos as referências à Comunidade de Comunicação de Habermas – esfera do diálogo público e na Razão Pública como a definida por John Rawls:

em definitiva, falamos da esfera pública na qual o diálogo aberto e racional entre os sujeitos de conhecimento se postula todavia último fundamento legitimador de toda atividade social, intersubjetiva, de toda praxis comunicativa. (BREA, 1996, p. 45).

Fazendo um estudo mais expandido que o de Rosalind Krauss, Brea conclui suas análises colocando as diferentes práticas artísticas contemporâneas, fazendo uma relação mútua entre elas, acentuando as transformações formais, usos e relações contextuais com o tecido social desde aquele impulso entrópico que Smithson reconhecia nos novos monumentos, a arte realizada para parques e jardins públicos, todos os projetos da land art e do earthworks, as práticas artísticas que tornam por objeto o tecido mesmo da cidade: desde aquelas que se definem em uma ordem de quebra programático da instituição museística como espaço escindido da vida cotidiana, até aquelas que participam da própria organização urbanística ou aquelas que orientam sua potência ao desmascaramento das relações sociais e inclusive se atribuem a tarefa de sua transformação.

O estudo de Brea se apresenta em um movimento de expansão, em forma de espiral, aberto às transformações futuras, assim, hoje o papel da escultura na paisagem, seja da cidade ou da natureza, vai além de sua presença no espaço. Sua função é criar diálogos, provocar discussões e reflexões, ou seja, criar distintas formas de promover a relação obra/cidade/homem.

Exemplos disto são as esculturas monumentais dos artistas Eduardo Catalano¹¹, na cidade de Buenos Aires, Jaime Plensa¹² e Anish Kapoor no Parque Milênio, inaugurado em 2004 na cidade de Chicago nos Estados Unidos, a mesma cidade que abriu seu espaço para Claes Oldenburgo implantar seus primeiros trabalhos contra o monumento tradicional nos anos sessenta.

Figura 11 – Eduardo Catalano. Escultura cinética. Buenos Aires, Argentina. 2002. Alumínio e aço inoxidável. 20m de diâmetro.



¹¹ Eduardo Catalana, escultor argentino autor de escultura cinética que abre e fecha de acordo o tempo na cidade. Criada para ser um ícone da cidade de Buenos Aires, Argentina.

¹² Jaime Plensa, artista plástico espanhol, em suas palavras: *“Está em minha vontade penetrar a natureza física e conceitual do espaço entrando, e formando parte de sua memória, para devolver a comunidade que habita instrumentos suficientes para a reflexão que permitm apropriar-se de novo dol lugar”*.

As criações artísticas no espaço da cidade que nos falam da história do lugar ou que aportam algum elemento referente à vida dos cidadãos que convivem nele são criações cada vez mais comprometidas com a realidade, valorizando o lugar e o receptor das obras e, por isso, trabalham com temas intimamente relacionados com a identidade e a cotidianidade do público, despertando importantes aportações sociais à consciência coletiva.

Estas obras se completam com a participação do público, pois tanto a obra de Plensa como a obra de Kapoor convidam o cidadão a entrar e descobrir-se na cidade. E, olhando as superfícies espelhadas, tanto na água da fonte de Plensa como no nítido reflexo no aço inoxidável na peça de Kapoor, o espectador é tomado como parte de suas peças e, ao mesmo tempo, parte da vida da cidade. As obras, além do caráter relacional, aproximam as pessoas, funcionam como monumentos na medida em que reflete o cidadão como o herói das megálpolis contemporâneas.

Figuras 12 e 13 – Jaume Plensa. Fuente Crown. Parque Milênio, Chicago. USA. 2004.



Na Porta Celestial, escultura do artista indiano Anish Kapoor, as noções de identidade da cidade são interpretadas em distintas escalas na estrutura da obra. Um corpo sólido de 110 toneladas de peso, 20 metros de largura e 10 metros de altura convida o espectador a entrar em seu volume, em que o entorno da cidade é refletida com tanta nitidez em sua superfície que nos vemos em si ve a si mesma frente a Chicago.



Figura 14 – Anish Kapoor. Puerta Celestial. Parque Milênio, Chicago, USA, 2004.



Assim, frente ao generalizado complexo americano de não ter história, o Parque Milênio se origina desde seu próprio contexto, pois, por meio das atuações das esculturas em

seu espaço, abrange as escalas urbanas da cidade tanto como as cidades abrangem seus habitantes, o que faz dele um parque que pertence a cidade em sua totalidade, contribuindo para a construção de sua identidade e de sua história.

O processo criativo do artista da arte no espaço público se diferencia de outros por avaliar de maneira detalhada o lugar antes de intervir, valorizando os aspectos históricos, sociais e físicos, como a arquitetura, o mobiliário urbano, a iluminação ou a jardinagem etc. Como disse Rosalin Deutsche:

O artista produtor da arte pública não é um espectador da vida social, ele torna-se um sujeito produtor, dilacera tenções, conecta fragmentos descontínuos, expõe as contradições e a historicidade dos lugares da arte.¹³

Os criadores da arte pública que atuam em áreas sociais são ideológicos, políticos, com vontade crítica e combativa de contestação, expressam-se por meio de grande variedade de suportes, como performances na rua com o propósito de fixar a atenção dos cidadãos em denúncias por discriminação da raça, do sexo, classe social, orientação sexual e outros.

Concluindo, o que os artistas querem na atualidade é liberar a arte pública do gueto limitado pelos parâmetros do discurso estético, inclusive do discurso estético crítico, e reditá-lo parcialmente como um marco do discurso urbano crítico, sempre com a vontade de congrega para propor e solucionar problemas da vida cotidiana, articular respostas urbanas, conferir significados estéticos e funcionais ao contexto local, carregado de especificidade e, inclusive poder expressar discursos sociais e políticos críticos. Por fim, uma arte participativa, diretamente relacionada com o espaço, com o lugar e principalmente com as pessoas que vivem neste lugar.

¹³ DEUSTSCHE, Rosalin. Citada por Nancy Princenthal, en el catálogo Poéticas del lugar. Arte Público en España. Lanzarote, Fundación Cesar Manrique, 2001. p. 44.

Referências

ARANTES, O. Arquitetura simulada. O olhar. In: BRISSAC, Nelson Peixoto. *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Ed. Senac São Paulo y Ed. Marca D'Água, 1988.

ARMAJANI, Siah. Manifiesto. La escultura pública en el contexto de la democracia norteamericana. In: ARMAJANI, Siah. *Espacios de lectura*. Catálogo de exposição. Museo d'Art Contemporani: Barcelona, 1995. p. 36.

BREA, José Luiz. Ornamento y utopia. Evoluciones de la escultura en los años 80 y 90. In: *ARTE: PROYECTO E IDEAS*. N. 4. Ed. UPV, Valencia. Mayo, 1996. p. 45.

BRISSAC, Nelson Peixoto. *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Ed. Senac São Paulo y Ed. Marca D'Água, 1988.

KRAUSS, E. Rosalind. La escultura en el espacio expandido. In: *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editora, 1986. p. 293.

LIPPARD, R. Lucy. Mirando alrededor: dónde estamos y podríamos estar. In: VV.AA. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2001. p. 54.

LACY, Suzanne. Citado por Paloma Blanco en el artículo Explorando el terreno. In: VV.AA. *Modos de hacer. Arte Crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2001. p. 34.

MADERUELO, Javier. *Arte público*. Huesca. Diputación de Huesca. Huesca, 1994. p. 16.

MOLINERO, Silvia. *La temática en el arte público*. Trabajo de investigación. Universidad Politecnica de Valencia, Escuela de Bellas Artes, 2003. p. 7, 8.

SERRA, Richard. *Catálogo del Museo Nacional Centro de Reina Sofía*. Madrid, 1991. p. 12.

TAYLOR, Brandon. *Arte hoy*. Madrid: Akal ed., 2000. p. 136.
(Arte en Contexto 1)

ZARZA, Daniel. *Urbanísmos*: En torno a la escultura. Catálogo
“Ciudades sin nombres. Comunidad de Madrid, 1998. p. 31.

A EDUCAÇÃO NA ERA DA REPRODUÇÃO E DA COMUNICAÇÃO DIGITAL: UMA REFLEXÃO A PARTIR DE UMA FERIDA NARCÍSICA INFLIGIDA SOBRE O PROFISSIONAL DA EDUCAÇÃO

ANTÓNIO MANUEL BERNARDO LOPES

Doutor em Cultura Inglesa pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Professor Adjunto da área científica de estudos ingleses do Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve. Investigador junto do Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies (FCHS-UNL e FLUP). Tem participado regularmente em projetos europeus na formação de professores. É ainda representante para Portugal da EUROCALL, European Association for Computer-Assisted Language Learning.

E-mail: alopes@ualg.pt

Introdução

Em 1917 Sigmund Freud identificou três grandes feridas narcísicas que haviam deixado profundas marcas na Humanidade, deitando por terra a sua arrogância e a sua ilusão de grandeza. A primeira, deixada pela Revolução Copernicana, arrancou o Homem do centro do Universo e arremessou-o para a sua periferia. A segunda infligiu Darwin, ao provar que o *Homo Sapiens* era apenas mais uma espécie de entre as muitas que povoam o planeta Terra, sujeita às mesmas leis naturais da evolução que os demais seres vivos. A terceira teria sido infligida pela própria psicanálise, ao provar o Homem não era sequer capaz de exercer o controlo sobre o espaço limitado da sua psique. Tais feridas teriam obrigado a Humanidade a uma reavaliação radical daquilo que ela significa para si própria e da sua posição no mundo. Mais tarde, Pierre Bourdieu reclamou para a sociologia uma quarta ferida narcísica ao atribuir a esta ciência a capacidade de desafiar a noção de autodomínio da humanidade, provando que o ser humano mais não era mais do que um produto social e pondo em causa o estatuto de “criador” que o ser humano sempre reivindicou para si (BOURDIEU; WACQUANT, 2002, p. 132).

O presente texto socorre-se precisamente da metáfora freudiana da “ferida narcísica” para discutir o modo como um dos fatores mais determinantes na construção do(s) significado(s) de Humanidade, a *educação*, se encontra desafiada—embora não necessariamente ameaçada—por mais outro avanço da ciência, desta vez no campo da Inteligência Artificial. Ao se

reequacionar o papel da educação e do educador perante contextos emergentes de inovação tecnológica em que o ser humano perde a exclusividade do exercício do intelecto, somos forçados a admitir a transitoriedade e o caráter histórico dos modelos educativos vigentes nas sociedades contemporâneas—assentes na existência de sistemas de educação nacionais e de um conjunto de instituições e práticas seculares (a escola pública, o professor, a disciplina, a aula, etc.), que assumimos como tendo alcançado um relativo grau de estabilidade. Os desenvolvimentos registados na arquitetura computacional mais avançada obrigam-nos a desconstruir esse conjunto, em particular a figura do professor, porquanto pela primeira vez com ele compete a máquina, do mesmo modo como no início da Revolução Industrial os artífices viram os seus ofícios ancestrais ameaçado pelo engenho movido a vapor.

Para discutirmos estas questões, discorreremos primeiramente sobre dois exemplos de aplicação de Inteligência Artificial no campo da educação, em particular na área das línguas, apresentados no decurso de uma conferência internacional na Holanda em 2014. Registamos depois as primeiras reações do público e partimos daí para eventuais comparações que se podem estabelecer, salvaguardando as devidas distâncias históricas e sociais, com o movimento Luddita no coração da Inglaterra industrial no início do século XIX. Tentamos uma resenha das dinâmicas sociais e económicas da Revolução Industrial, mormente as resultantes da interação entre tecnologia, matérias-primas e competências, para melhor nos situarmos, por via de diferentes aproximações, no contexto histórico presente. Por fim, citamos os princípios enunciados por Walter Benjamin sobre a natureza da arte face às transformações induzidas pela tecnologia para, por via de um exercício analógico, procurarmos perceber através da problematização até que ponto a essência do ser humano conseguirá ser

preservada nos processos educativos face aos últimos desenvolvimentos da Inteligência Artificial.

Uma quinta ferida narcísica?

Sala cheia. Apesar de ser uma tímida manhã de sábado, a larga maioria dos conferencistas que participam na EUROCALL 2014 em Groningen afluem para a primeira sessão plenária do dia para ouvir John de Jong, Vice-Presidente Sênior da Pearson English e Professor da Universidade de Amsterdão, um nome de referência no campo da avaliação em línguas e um dos académicos envolvidos no *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas*.

A conferência da EUROCALL (*European Association for Computer-Assisted Language Learning*) é um dos fóruns de maior projeção mundial nos domínios do ensino e da aprendizagem de línguas assistidos por computador. Todos os anos reúne largas centenas de conferencistas de todo o mundo (incluindo uma participação significativa dos EUA, China, Japão, Índia) que vêm para apresentar e debater os últimos desenvolvimentos tecnológicos e pedagógicos na área, chegando mesmo a entrar em esferas aparentemente distantes do tema central como sejam jogos de vídeo, mundos virtuais e aplicações móveis. Para a promoção de estudos nestas áreas, a Associação publica ainda as revistas *ReCALL* e *EUROCALL Review*, as quais todos os anos acolhem centenas de propostas de artigos para publicação.

Trata-se, portanto, de uma audiência bem informada e crítica aquela que acolhe de Jong, cuja palestra, com seu título algo inócuo—“Innovative Items – Measuring Something More or Different”—, irá incidir sobre algumas das questões mais controversas da problemática da relação entre tecnologia e educação. De facto, de Jong, voluntária ou inadvertidamente,

prepara-se para infligir dois golpes na audiência. O seu propósito é mostrar até que ponto a tecnologia pode auxiliar nos processos de aprendizagem da língua – *aprendizagem*, note-se, e não *ensino*. Afirma: “A avaliação por teste existe para que as pessoas aprendam”. No entanto, essa tecnologia implica algo de muito maior alcance do que a questão prática da avaliação de conhecimentos por parte dos alunos. Enquanto de Jong se fica pela exposição de natureza técnica dos novos processos de avaliação, deixando mal disfarçando um discurso laudativo sobre a exaustividade, o rigor e a eficiência das aplicações informáticas, aquilo que pretendemos discutir aqui são precisamente as implicações futuras no campo da educação.

Primeiro golpe

Começa por colocar em cima da mesa a questão da qualidade da avaliação e da testagem assistidas por computador, pondo em causa a pertinência dos métodos ainda largamente utilizados, os quais passam por sistemas automatizados de classificação de testes de escolha múltipla, ou de processos de deteção de erros ortográficos, de redundâncias ou de falhas na chamada *mecânica* da língua (atuando sobretudo ao nível da morfologia e da sintaxe) em composições redigidas por alunos. Atendendo à complexidade de fatores de que se reveste a produção de um texto escrito, de Jong conclui que uma avaliação feita com base neste tipo de abordagem será sempre limitada, não explorando todas as potencialidades que atualmente a informática disponibiliza.

Até este momento, a audiência nada vê de extraordinário e sente que o terreno lhe é favorável: a máquina surge aqui apenas um meio auxiliar do professor de língua, poupando-o a tarefas repetitivas e intelectualmente estéreis na avaliação dos alunos, pelo menos no que se refere aos aspetos mais

mecânicos da linguagem humana articulada. Nesse sentido, tal como se apresenta, este tipo de testagem automática também será extensível com a mesma eficácia à matemática e às ciências exatas e naturais.

Porém, a esfera das humanidades parece permanecer impenetrável à vigilância eletrônica da máquina. O discurso, na complexidade de sentidos que vai tecendo, na construção de significados que vai erigindo; o discurso enquanto expressão da sensibilidade e do intelecto, enquanto manifestação do conhecimento do mundo, enquanto manifestação de um estilo eivado de preocupações estéticas, seria sempre algo que permaneceria fora do reino da máquina, intocável por qualquer lógica computacional, apenas acessível à compreensão humana e, portanto, apenas por ela avaliável.

A análise e avaliação qualitativa de um discurso, mesmo do ponto de vista exclusivamente linguístico, não se esgota, aliás, em questões de concordância, de obediência às regras gramaticais, de correção da estrutura sintática, etc.. Vai muito mais longe do que isso: detém-se também no plano conceptual e ideacional, examina a urdidura argumentativa, as correlações lógicas, a coesão lexical, penetra nos sentidos em que o humano se encontra a si mesmo e com os quais constrói a sua compreensão do mundo, percorre o trajeto referencial desenhado pelo autor, reconhece as alusões intertextuais, etc.. Nas palavras de Paul Ricoeur, referindo-se ao pensamento de J. L. Austin nesta matéria, a análise linguística deverá sempre incidir “na estruturação de uma experiência e do sentido de uma experiência”, mais do que “uma recolha de giros de frases e idiomas” (RICOEUR, 1988, p. 22). O olhar sobre a língua e sobre a sua realização concreta na forma de discurso acarreta sempre consigo a compreensão da dimensão *vivida* do ser humano, a capacidade de apreensão do sentido *no* enunciado, e aí—seríamos levados a concluir sem hesitações—apenas outro

ser humano usufruiria das funções cognitivas e emocionais para aceder a esse nível de compreensão.

No entanto, de Jong vem turvar este cenário de exclusividade de competências intelectuais de que o humano se arroga o único detentor. A páginas tantas, alude a um projeto desenvolvido pela Pearson de nome *Intelligent Essay Assessor*TM (IEA), que se apresenta como “uma ferramenta *online* para classificação automática de ensaios submetidos por via eletrónica” (PEARSON, 2010; minha tradução), mas as suas capacidades ultrapassam largamente qualquer conceito de senso comum que tenhamos de ferramenta, ou utensílio ou instrumento. Para se avaliar um ensaio académico, seja em que domínio for, é preciso ir mais além da mecânica da língua. O IES chama a si a capacidade de analisar e avaliar seis traços essenciais da escrita para além dos aspectos já referidos da ortografia, da gramática ou da redundância: as ideias, a organização, as convenções, o encadeamento frásico, as escolhas lexicais e a voz. Por outras palavras, o programa não se limita a examinar a dimensão formal da língua: percorre, é certo, a estrutura de superfície do texto, mas vai mais longe ao mergulhar no conteúdo, naquilo a que Ricoeur se refere quando fala em termos de “estruturação” da “experiência” e do “sentido” dessa experiência.

Baseado numa capacidade extraordinária de processamento informático, o IEA recorre a uma combinação de Análise Semântica Latente (LSA, na sigla inglesa) (baseada na álgebra linear) e outros métodos usados em reconhecimento de voz, linguística computacional e a processos estatísticos aplicados na Inteligência Artificial. A LSA é de tal forma eficaz que é capaz de identificar e assinalar mesmo aquelas tentativas de plágio mais elaboradas que passam pela substituição total do léxico e modificação da estrutura sintática da frase original. Uma frase como “a intervenção cirúrgica é frequentemente re-

alizada por uma equipa de médicos” é lexical e sintaticamente diferente de “muitas vezes, vários cirurgiões estão envolvidos numa operação” (diferentes vocábulos e expressões, mudança da voz passiva para a voz ativa, etc.). Todavia, ideacional e semanticamente pouco ou nada as distingue, pelo que a LSA imediatamente deteta essa ocorrência e reporta-a como plágio (neste caso entendido, claro está, não como mera transcrição de palavras, mas como apropriação ilícita das ideias de outrem, embora houvesse quem na audiência discordasse).

A eficácia da LSA reside em grande medida na escala em que opera. Um professor universitário será capaz de conhecer a fundo o conteúdo de um determinado número de obras de referência, estar atualizado com os mais recentes artigos publicados na sua área científica, poderá até mesmo usufruir de uma memória extraordinária e ter aí alojadas passagens inteiras lidas há muitos anos atrás, citá-las textualmente sem dificuldade. No entanto, a LSA não só lê quantidades incomensuravelmente maiores de texto (não na ordem das centenas ou milhares, mas dos milhões) nas várias áreas de conhecimento, como ainda estabelece o sentido das palavras e o modo como elas se relacionam entre si concetualmente dentro de cada género, registo e domínio científico. Compara textos que caibam dentro de um mesmo espaço semântico multidimensional, analisa as semelhanças e as diferenças entre si e parte daí para proceder à medição da qualidade de um ensaio escrito e submetido por um aluno, a qual se vai reger pelos mesmos critérios por que se guiaria um classificador humano.

Todavia, o grau de rigor e objetividade é ainda maior nesse processo avaliativo porque o sistema aplica um leque muito mais abrangente de critérios e parâmetros do que aqueles que um avaliador humano estaria disposto a utilizar em tempo útil. Estamos a falar nomeadamente de: conteúdo;

desenvolvimento; resposta ao solicitado; foco e organização; gramática; estrutura frásica; língua em uso; mecânica; escolhas lexicais; nível de pormenor; observação das convenções; coerência; progressão de ideias; estilo; ponto de vista; pensamento crítico; adequação dos exemplos e dos fundamentos para apoiar uma posição; grau de proficiência linguística; e precisão terminológica. Aos ensaios que não correspondam ao tópico requerido (“*off-topic*”) são automaticamente atribuídos zero valores.

O IEA alimenta-se ainda dos dados de avaliações efetuadas por humanos para parametrizar os seus próprios valores de classificação a atribuir. Estudos comparativos entre a avaliação humana e a avaliação da máquina para determinar a correlação com as classificações atribuídas pelo IEA provam que o intervalo de diferença entre a classificação dada por um assistente universitário e a da máquina é maior (0.69) do que entre um professor e a máquina (0.80) (em que 1.0 será a total conformidade entre as classificações de um e de outro) (DE JONG, 2014).

Segundo golpe

Ainda a audiência não assimilou o alcance e as implicações reais do potencial que o IEA encerra e já de Jong avança com um outro desenvolvimento tecnológico no domínio das línguas não menos surpreendente. Embora não sendo totalmente inovador, representa um estágio de evolução na tradução automática que aponta para um papel cada vez mais interventivo da máquina na comunicação entre humanos. Desta vez, o palestrante não se alonga em grandes explicações sobre o modo de funcionamento da aplicação, agora da responsabilidade da Microsoft. Trata-se de um sistema que combina reconhecimento de voz, legendagem instantânea (mas mais

avançada do que o chamado *real-time translation subtitling*, que envolve ainda trabalho humano), tradução automática e sintetizador de voz. Para mostrar o sistema em funcionamento, de Jong limita-se a passar um vídeo acessível no YouTube (“Speech recognition breakthrough for the spoken, translated word”), no qual Rick Rashid, *Chief Research Officer* da Microsoft, no decurso da conferência *Microsoft Research Asia’s 21st Century Computing* em Tianjin, na China (Outubro de 2012), apresenta e demonstra na prática como funciona um projeto de interpretação simultânea em que tem vindo a trabalhar. O vídeo mostra como as palavras proferidas pelo comunicador vão sendo automaticamente convertidas primeiramente em legendas na sua própria língua, sendo depois essas legendas substituídas por outras em Mandarim através dos respetivos ideogramas. Por fim, ouve-se uma voz humana sintetizada, que reproduz o timbre do próprio comunicador. Assim que este conclui uma frase em Inglês, ouve-se a respetiva tradução em Mandarim, na mesma voz em que o enunciado original fora produzido.

Os participantes na EUROCALL oriundos da China, não disfarçando o seu entusiasmo, concordam quanto à precisão e correção da tradução efetuada pelo sistema. O projeto é o resultado da colaboração da Microsoft com a Universidade de Toronto e assenta nos princípios de funcionamento do *Deep Neural Networks*, um conjunto de algoritmos que procura mimetizar o comportamento neuronal do cérebro humano e que é capaz de modelar relações não-lineares complexas. Este modelo computacional, à semelhança dos restantes *Artificial Neural Networks*, não só faz o reconhecimento de padrões (por exemplo, lê caligrafia) como é ainda dotado de capacidade de *aprendizagem* (neste caso, é capaz de aprender a partir dos dados fornecidos em vez de se limitar a seguir um protocolo de instruções). No blogue da Microsoft, Rashid acaba por concluir que

não teremos de esperar pelo fim do séc. XXII para se ter um equivalente do tradutor universal da série de televisão *Star Trek* e podemos acalentar a esperança de que, à medida que se vão eliminando as barreiras à compreensão linguística, assim também se ultrapassem as barreiras a nos compreendermos uns aos outros (RASHID, 2012; minha tradução).

Significa, portanto, que existe a convicção que caberá de futuro à máquina, e não a um longo e esforçado processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, de empenho e curiosidade intelectual—a aproximação entre falantes de línguas diferentes. Todavia, perguntamo-nos, será que essa é a única condição necessária para que se verifique na prática uma aproximação entre sujeitos originários de culturas distantes, com mundivisões distintas e quadros de valores diferentes?

Sempre foi encarada com algum ceticismo e desconfiança a qualidade da tradução automática, que esbarrava invariável e teimosamente contra obstáculos que se julgavam inultrapassáveis. Essas barreiras advinham (e ainda advêm) de fatores tão diversos como as diferenças de sintaxe entre línguas, a desadequação do vocabulário ao tema, a incapacidade de gerir a polissemia, a ambiguidade, as metáforas mortas, a dificuldade em identificar a classe da palavra (confundindo, por exemplo, um verbo ou um adjetivo com um nome [*thinking; reading; play*], etc.) ou a presença de um referente cultural. No entanto, as pressões políticas e económicas para se ultrapassem as barreiras linguísticas (e poderíamos aqui também acrescentar a inércia para a aprendizagem de línguas ou a ausência de condições para o efeito) têm empurrado a tecnologia para novos limiares, limiares em que o conceito de *inteligência* deixa de ser considerado como um atributo exclusivo da cognição humana e passa a ser mais uma funcionalidade mecânica nos processos artificiais de mediação humana.

Desta forma, do mesmo modo como o IEA é capaz de mobilizar várias aplicações e articular o seu funcionamento de modo a daí resulte uma classificação que expresse a qualidade de um texto produzido por uma mente humana, assim também o sistema de tradução automática da Microsoft e da Universidade de Toronto vai conjugar outras aplicações para garantir a comunicação entre humanos separados pela língua.

No caso do IEA estamos perante uma máquina inteligente que, ao mostrar onde erramos e ao classificar a nossa competência, nos *ensina* a corrigir o modo como construímos o pensamento na sua expressão escrita, e a localizarmo-nos face aos últimos desenvolvimentos do conhecimento científico. Temos, por outro lado, um modelo computacional que, para além da capacidade de colmatar as nossas insuficiências no plano da comunicação interlinguística, tem um potencial de *aprendizagem* semelhante ao do cérebro humano. Ressalvemos, porém, que isto não significa que tenhamos necessariamente entrado no domínio da consciência artificial.

Problematização da relação tecnologia-educação

Começo esta parte por esclarecer que o que motiva a escrita do presente ensaio não é oferecer uma descrição mais ou menos exaustiva dos sistemas apresentados por de Jong, mas sim as questões que se me colocaram ao presenciar a reação do público que se registou no período de perguntas e respostas. O desconforto sentido pela audiência pode não ter sido imediatamente perceptível, embora quem quer que se tenha dedicado ao longo de muitos anos ao ensino de línguas não pode deixar de sentir ultrapassado pelo atual poder da computação, mesmo tratando-se de alguém que se repute especialista no uso da informática em contexto de aprendizagem de línguas. Há que recordar novamente que a maioria

do público que presente naquela sessão eram especialistas em CALL (*Computer-Assisted Language Learning*), pelo que a surpresa com que acolhiam as novidades do Vice-Presidente Sénior da Pearson English demonstra até onde chegou a própria especialização dentro deste domínio, ou seja, ao ponto em que acabamos por nos tornar cegos às inovações que ocorrem na porta imediatamente ao lado. Dentro da EUROCALL há grupos que trabalham exclusivamente sobre a utilização da CMC (*Computer-Mediated Communication*) na aula de língua; outros grupos exploram o potencial dos mundos virtuais; outros ainda dedicam-se à formação de professores em CALL; há até um SIG (*Special Interest Group*) orientado para a aprendizagem de língua assistida por dispositivos móveis (*smartphones, tablets, PDAs, etc.*), que dá pelo acrónimo MALL (*Mobile-Assisted Language Learning*). No entanto, ninguém parecia estar ao corrente das duas aplicações anunciadas por de Jong (afinal, datadas de 2012), as quais acabam por colocar a relação entre tecnologia e educação num plano completamente distinto daquele em que se tem processado a investigação em CALL. Apesar de inovadora em muitas instâncias, esta última ainda assenta numa visão da educação formal que tem por pressupostos, por um lado, a existência da *escola*, como espaço privilegiado de formação do indivíduo e de acesso ao conhecimento, e, por outro, a presença do *professor*, como força motriz do processo de ensino-aprendizagem. Ouviu-se então uma voz feminina, que terá comentado: “Who’s going to need language teachers?” (“Quem irá precisar de professores de línguas?”). Na realidade, se a comunicação interlinguística em breve se processará por via de um dispositivo eletrónico, se mesmo a qualidade do discurso e do pensamento humano irá ser sujeita (já o é, nos casos das universidades que recorrem aos serviços da Pearson) à avaliação de uma máquina, se o conhecimento se vai alojando em meios eletrónicos e

se a construção do mesmo está cada vez mais dependente da informática, então é lícito perguntarmo-nos que espaço de intervenção restará ao profissional da educação.

Procuremo-nos, ainda assim, situar um pouco mais no futuro. Especulemos sobre a possibilidade de a mesma tecnologia que alimenta o IEA evoluir para algo mais do que um avaliador: já que gere milhões de textos e classifica as ideias neles contidas, e uma vez que conhece aprofundadamente o modo de organização do discurso e do pensamento humanos, o que impede o *Intelligent Essay Assessor* de evoluir para um *Intelligent Essay Generator*, uma máquina que debita ensaios conformes aos elevados padrões de exigência e de qualidade com que avalia os humanos? E daí para uma aplicação informática que converta o ensaio num discurso dado em aula mobilizando todo o potencial multimédia, quanto tempo demorará? E se essa aplicação (eventualmente reforçada com *hardware* especializado sob a forma de um robot) puder interagir com os humanos, ouvindo as questões colocadas, identificando as dúvidas e os erros e responder com precisão ao solicitado? O que, portanto, se tornou aparente a partir de certo momento foi a tomada de consciência por parte dos presentes de que, paulatina mas decididamente, a figura do professor como ator fundamental no processo educativo está começando a tornar-se, nalgumas instâncias, redundante, mesmo naquelas que se constituíam baluartes inabaláveis da intervenção do intelecto humano. A descrição acima feita do IEA e do projeto conjunto da Microsoft e da Universidade de Toronto deverá servir antes de mais de ponto de referência para uma reflexão aturada sobre o papel e o estatuto do professor nas sociedades da informação e comunicação, em que os sistemas de educação, sobretudo aqueles que têm capacidade para se socorrerem de meios tecnologicamente mais sofisticados, melhor exploram as potencialidades do universo digital.

Perante a pergunta retórica que se ouviu no final da sessão em Groningen, é inevitável equacionarmos essa reação à imagem dos distúrbios que se verificaram em 1811-1812 em Nottingham, Yorkshire e Lancashire, o núcleo duro da indústria de lanifícios inglesa, durante os quais grupos de trabalhadores, liderados por Ned Ludd, destruíram teares mecânicos e outra maquinaria que estavam sendo instalados nas fábricas de tecelagem da região. Movia-os o medo de que as novas máquinas movidas a vapor, muito mais céleres e eficientes do que o tear tradicional, viessem a conduzir ao desemprego em massa. O movimento Luddita, como ficou conhecido, foi por fim fortemente reprimido num julgamento coletivo em Iorque, na sequência do qual muitos foram condenados à morte e outros deportados para o continente austral. Ficou, no entanto, o mito: a máquina substituindo-se ao humano e subtraindo-lhe a força de trabalho, a única fonte de rendimento de que o proletariado dispõe para sobreviver. E de facto, o fenómeno industrial que se iniciou em Inglaterra e se estendeu de seguida ao continente europeu caracterizou-se por problemas sociais resultantes da erosão do trabalho que competia ao artesanato tradicional por parte da capacidade de produção em massa da máquina. Aquilo a que se assistiu durante os dois séculos e meio que separam a *spinning-jenny* de James Hargraves (1766), uma das invenções que se tornou símbolo da Revolução Industrial, do *Mars Science Laboratory* da NASA (2012), um dos marcos na robótica aplicada à investigação científica nas primeiras décadas do século XXI, foi precisamente a essa substituição da força laboral humana pelo funcionamento de engenhos cada vez mais sofisticados, menos propensos ao erro, menos suscetíveis à fadiga, nulamente reivindicativos, mais produtivos e eficientes, e trabalhando em condições em que a própria vida não subsistiria.

Aquilo a que se assistiu ao longo da Revolução Industrial, desde meados do século XVIII até finais do século XIX, foi pois a um complexo processo de inovação tecnológica assente numa matriz de indústrias, matérias-primas e competências profissionais que se autorregenerava à medida que iam surgindo desequilíbrios e outras necessidades decorrentes das novas exigências dos mercados, dos transportes e da própria indústria. Ao olharmos para a interdependência entre a extração mineira, a energia do vapor, a indústria do ferro e do aço e os caminhos-de-ferro percebemos como se processou este ciclo de inovação tecnológica: a necessidade de se drenar água das minas motivou o desenvolvimento das máquinas a vapor; por seu turno, a crescente procura de carvão e ferro conduziu à aplicação da força do vapor aos transportes terrestres e marítimos; o crescimento destes, por outro lado, acarretou uma maior procura de ferro e carvão; também se exigiam transportes mais rápidos, processos de extração mais eficientes, o que implicava aperfeiçoamentos e inovações ao nível das engenharias; e assim por diante. Longe de se considerarem constrangimentos ou atentados ecológicos, estes desenvolvimentos representaram para a época um maior grau de liberdade na ação humana, posto que aumentaram significativamente a escala da sua produção e libertaram a economia das velhas limitações impostas pela Natureza: os limites da força animal e da força humana; a dependência das condições climáticas, que impunham limitações ao uso da força do vento e da água; os ciclos sazonais, que condicionavam o fornecimento de matérias-primas; a margem de erro do gesto humano, que limitava a aplicação de padrões de medida que se queriam cada vez mais precisos nas engenharias (MATHIAS, 1983, p. 129-130).

Dois séculos volvidos sobre a repressão dos Ludditas, podemos eventualmente especular sobre o que teria aconteci-

do se a sua causa tivesse vingado e se, ainda por algumas décadas que fosse, a inovação industrial tivesse sido travada. Porém, também não podemos ignorar, mau grado os sacrifícios sociais que a Revolução Industrial cobrou, os benefícios que a tecnologia depositou nas mãos da Humanidade. Perderam-se postos de trabalho, é certo, mas conquistaram-se muitos outros, que exigiam outro tipo de competências e requisitos ao nível da formação; a produção em massa embarateceu as mercadorias e tornou-as acessíveis a camadas cada vez mais alargadas da população, o que conduziu a uma gradual melhoria das condições de vida; graves distorções sociais e abusos laborais (trabalho infantil, excesso de horas de trabalho, baixos salários, ausência de condições de segurança e higiene no trabalho, etc.) causados pelos primeiros impactos da industrialização sobre uma sociedade ainda predominantemente rural não só foram sendo corrigidos por legislação posterior, como deram ainda origem a movimentos laborais que lograram, através da coordenação de esforços das massas operárias e de uma agenda reivindicativa cada vez mais exigente, assegurar a conquista de direitos sociais para a maioria da população, hoje considerados o esteio das sociedades democráticas; o desenvolvimento económico requereu maior especialização da mão-de-obra e conhecimentos mais complexos, o que impulsionou o aparecimento e crescimento do sistema educativo; a uma maior riqueza em circulação correspondeu também um aumento da massa salarial e, com ela, do poder de compra, alterando os padrões de consumo—alterações em consequência das quais se dá uma permanente reconfiguração do mercado, o que por seu turno colocou novas pressões sobre a indústria, a tecnologia e as qualificações.

No entanto, se atentarmos sobre a natureza dos engenhos que nos acompanharam ao longo deste processo de industrialização verificamos que nenhum deles, independente-

mente do seu maior ou menor grau de sofisticação tecnológica ou do seu valor de uso, se propunha substituir a mente humana. Substituiu isso sim a presença e a energia do corpo. Situam-se, pois, na dimensão da ação física, atuando no plano dos objetos materiais. Os endoscópios atualmente utilizados em muitas das intervenções cirúrgicas ou os aparelhos de imagiologia por ressonância magnética usados na leitura dos padrões de conexões neuronais no cérebro são, apesar de toda a tecnologia *state-of-the-art*, meras extensões do braço e do olho humano. Permitem-nos chegar mais longe no gesto e na visão: ampliam a realidade escondida nos nossos corpos, revelando a posição exata e configuração de uma estrutura anatômica ou de um tumor. Todavia, o que está em causa hoje já não é criarmos extensões do corpo (mesmo aquelas de que nos servimos para compreender o próprio corpo e a mente), mas sim sistemas inteligentes que dispensam, com um cada vez maior grau de autonomia, o uso do intelecto humano, neste caso em particular naquilo em que o ser humano detinha a exclusividade, nomeadamente na comunicação interpessoal e na educação do indivíduo.

Não se trata aqui de desenhar cenários de ficção científica fantásticos, povoados de seres irreais ou que projetam mundos distópicos encarnando os nossos piores medos totalitários. Nem tampouco se trata de compreender os percursos possíveis que se abrem à educação perante a evolução tecnológica. Trata-se sobretudo de procurar perscrutar os novos modos pelos quais o ser humano terá de negociar a sua relação com esta tecnologia inteligente no domínio da educação. Não será de esperar, certamente, uma reação tão violenta quanto a que caracterizou as ações dos Ludditas. Até hoje não houve notícias de professores destruindo computadores, *datashows* ou *smartboards*, ou reivindicando o fim da ligação à Internet nas salas de aula e a desativação das plataformas

Moodle. Muito pelo contrário: multiplicam-se de ano para ano os casos em que as aulas são planeadas com recurso aos multimédia, aos materiais em suporte informático, aos documentos disponibilizados por via eletrónica, à comunicação mediada por computador, às aplicações educativas *online*, aos corretores automáticos, etc.. Poderão opor-se às distrações induzidas por telemóveis ou *tablets*, mas isso sobretudo em virtude de o uso que os alunos fazem destes dispositivos se fazer fora das atividades previstas na sala de aula e em prejuízo das mesmas. À medida que as gerações de professores se vão sucedendo aumenta o grau de familiaridade com as TIC e assim também a naturalização da ideia das TIC como mais um conjunto de ferramentas à disposição da comunidade educativa, tal como foram, e ainda são, o manual escolar, a biblioteca escolar, ou a calculadora. As resistências iniciais que se registaram da parte dos docentes às então chamadas “Novas Tecnologias” (termo hoje já caído em desuso) residiam sobretudo no facto de as novidades exigirem conhecimentos na ótica do utilizador que implicavam investimento pessoal de tempo em toda uma aprendizagem de novas práticas. Ante a escassez de meios informáticos e multimédia então disponíveis nas escolas, dificilmente se poderia considerar este tipo de aposta formativa compensadora para o exercício da profissão docente.

O que está agora em causa não será, portanto, levar os professores a abraçarem o potencial que os universos digitais encerram – algo que já reúne consenso alargado nas diferentes áreas de ensino –, mas sim levá-los a pensar sobre como transformar o seu papel e as suas funções face a um futuro marcado por inovações tecnológicas que se venham a constituir com incursões no espaço convencionado de intervenção do professor, em particular o espaço intelectual. Esse futuro faz-se hoje. Quando se fala do progresso da tecnologia digital acaba-se invariavelmente por citar a Lei de Moore. Em 1965,

Gordon E. Moore, um dos cofundadores da Intel, publica um artigo onde constatava que, em termos da história do *hardware* computacional, o número de transístores existentes num circuito integrado duplicava de dois em dois anos. Antevendo a tecnologia que nos rodeia hoje em dia e que tomamos já por garantida, Moore falava há meio século de algo tão extraordinário para o homem comum da altura como a existência de computadores pessoais, controlos automáticos para veículos automóveis, equipamentos portáteis de comunicação pessoal, processamento de dados por via dos circuitos integrados, memórias eletrónicas incorporadas nos dispositivos em vez de em unidades de armazenamento de informação centralizadas, etc. (MOORE, 1965, p. 114; minha tradução). Este crescimento exponencial previsto por Moore no número de transístores—e que se traduziu, por exemplo, na passagem de 37.5 milhões de transístores numa CPU no ano 2000 para 904 milhões em 2009 – tem no entanto abrandado (HILBERT; LÓPEZ, 2011), o que não significa de qualquer modo igual abrandamento ao nível do *software*. Seja como for, esta lei sobre a inovação tecnológica explica a aceleração de produtividade que, por seu turno, induziu uma redução nos preços dos semicondutores e dos produtos baseados em tais componentes (ANDERSON, 2007), facto que acabou por generalizar o seu consumo e a sua utilização, e potenciou novos desenvolvimentos no campo—no fundo, um processo em tudo semelhante ao que descrevemos sobre o poder transformativo da industrialização sobre a sociedade, a economia e a tecnologia.

Entre esses desenvolvimentos encontram-se justamente os modelos neurais de Inteligência Artificial, sobre os quais assenta a ciência dos *Deep Neural Networks*, a qual está na base do projeto de Rick Rashid. É certo que as pesquisas inaugurais nesta área vinham sendo feitas já desde 1943 com um modelo algorítmico proposto por Warren McCulloch e

Walter Pitts, a que deram o nome de “threshold logic”. No entanto, só a partir de 2009 é que se verificaram progressos significativos na computação neural, em particular ao nível de reconhecimento de padrões. Se entre 2009 e 2012 os progressos registados na arquitetura neural não-linear já permitiram avançar para a conceção de um projeto de reconhecimento de voz com as aplicações propostas pela Microsoft, que outros progressos não verão a luz do dia nas próximas décadas? O que nos permite perguntar como se irá processar doravante a educação em coabitação com a Inteligência Artificial e com as máquinas de aprendizagem, ou, por outras palavras, como se formará a mente humana na relação que se vai estabelecer mais cedo ou mais tarde com a mente eletrónica. De momento, não existem respostas cabais para as imensas questões que se colocam nos planos epistemológico, fenomenológico, ontológico e ético, não só porque este debate é ainda incipiente, mas sobretudo em virtude do grau de imprevisibilidade relativamente à evolução e interação dos sistemas que estão na base do funcionamento das sociedades contemporâneas (já em si contingenciais), sejam eles de que natureza forem.

A educação na era da reprodução digital: em diálogo com Benjamin (um esboço)

Podemos, ainda assim, procurar fazer aqui a defesa da continuidade da existência do agente educativo humano, defesa essa assente não tanto numa qualquer pretensão superioridade intelectual (um conceito já de si altamente discutível e perigosamente falacioso), mas na própria natureza antrópica da relação educativa. Fazemo-lo a partir da discussão de dois dos princípios enunciados sobre a natureza da arte em *A Obra de Arte na Era da Reprodução Mecânica*, obra da autoria de Wal-

ter Benjamin datada de 1936. Como facilmente se depreende, a semelhança entre o título do presente capítulo e o texto de Walter Benjamin procura encontrar algumas analogias entre a problemática ora discutida e a problemática da relação entre espírito criativo e inventivo da Humanidade no campo das artes e a capacidade de reprodução da máquina. Estas analogias só farão sentido se partirmos do pressuposto de que a educação pode ser, em certa medida, equiparada à arte. Tal como esta, também a educação destila a essência da humanidade, constitui-se como o testemunho da História e da Cultura que se lega às gerações vindouras, gesto que transforma o ser humano por dentro e molda a percepção que tem de si mesmo, do outro e do mundo.

Primeiro princípio: “uma obra de arte sempre foi reprodutível” (BENJAMIN 1999, p. 72; minha tradução).

Não existe educação sem reprodução, nem reprodução sem educação: ora porque a educação se reproduz a si própria e tende a reproduzir as condições em que ela se realiza; ora porque uma das funções da educação é garantir a continuidade das condições de reprodução da sociedade, seja ela entendida nos planos biológico, ideológico, económico ou epistémico. Sob certas condições sociopolíticas—sociedades tradicionalistas, regimes teocráticos ou sistemas totalitários—, a educação, enquanto Aparelho Ideológico de Estado (ALTHUSSER, 1984, p. 162-4), tenderá a privilegiar exclusivamente a função reprodutora e a criar os mecanismos para garantir a perenidade das estruturas de poder existentes e dos discursos dominantes. Se, por um lado, a educação se tem ajustado ao aumento da capacidade de reprodução oferecida pelos meios tecnológicos (veja-se, por exemplo, como se foi alterando a nossa relação com o texto escrito, desde a iluminura medieval ao e-book), também tem igualmente contribuído de forma ativa para esse processo, formando e qualificando

tecnicamente os trabalhadores especializados que vão ocupar diferentes lugares ao longo das cadeias de produção.

Esta função central da educação nos processos reprodutivos não pode, porém, escamotear o papel que desempenha na construção do conhecimento e no fomento da mente criativa, do pensamento divergente, da capacidade de resolução de problemas, no desenvolvimento da inteligência emocional e da expressão artística. Para percebermos onde as nossas sociedades se encontram relativamente a esta outra face da educação, podemos perguntar-nos sobre o valor que tem atualmente o ensino artístico e o estatuto de que gozam as artes. O problema (ou a solução) reside, pois, no modo como as sociedades se vão posicionar face aos desafios do futuro através do seu sistema educativo. Uma sociedade presa a certos axiomas e ortodoxias (incluindo-se aqui os do neoliberalismo) limitar-se-á a uma educação orientada para a lógica reprodutiva e disciplinadora do gesto produtivo. Pelo contrário, uma educação crítica e sensível à natureza do ser humano, às suas aspirações de liberdade e de realização pessoal, ao percurso que terá de trilhar na descoberta dos sentidos, só poderá vingar numa sociedade aberta à diferença, à pluralidade e ao valor da singularidade das experiências vividas, sensível a essa combinação única de pensamentos, emoções e percepções com que um ser humano afirma a sua presença no mundo. Uma máquina como o IEA pode constatar a conformidade de um discurso com outros discursos, precisamente porque se especializou em entender esse discurso como obedecendo a uma série de traços reprodutíveis; nesse sentido, a avaliação que faz desse produto acabará sempre por valorizar a reprodução das convenções, do conhecimento, do estilo. Não é claro, a partir das explicações prestadas por de Jong, de que modo avalia num ensaio as manifestações do pensamento divergente ou da criatividade.

Segundo princípio: “mesmo a mais perfeita reprodução de uma obra de arte carece de um elemento fundamental: a sua presença no tempo e no espaço, a sua existência única no local onde se ela encontra” (idem, p. 73).

A esse elemento suprimido pela reprodução mecânica dá Benjamin o nome de “*aura*”, que reside na autenticidade do objeto, a distância com que ele marca a sua presença perante o espectador e o facto de se constituir um testemunho da própria história que vivenciou. A mais perfeita reprodução da função de um professor, como seja a de avaliador, não consegue reconstituir essa qualidade distintiva mas intangível que marca a presença de uma pessoa e que, por conseguinte, determina decisivamente a relação educativa. A autenticidade da palavra e do gesto, a voz autoral crítica, a memória viva e dizente das coisas e das pessoas, a história de vida que inspira e ensina, as conquistas e as derrotas, a respeito pela tradição ou a sua contestação, e, por fim, a dignidade com que assume a sua profissão estão ao mesmo tempo próximas e distantes do aluno, nesse espaço de encontro e de partilha de experiências que é a aula. Educa-se, afinal, para que todos tenham direito a essa “*aura*”, a essa essência *irreproduzível* que define cada indivíduo. Numa relação educativa saudável, do mesmo modo que o aluno reconhece essa essência na presença do professor, assim também este a deverá reconhecer no aluno. Tal como afirma Jacques Rancière, “só um homem pode emancipar outro homem” (RANCIÈRE, 1991, p. 102). A Inteligência Artificial poderá num futuro não muito distante *reproduzir* todas as funções que se esperam de um professor; não pode é reproduzir este *irreproduzível* que constitui o fulcro ontológico do ser humano, cuja singularidade deverá estar no cerne da ação educativa e que deverá ser preservada a todo o custo, sob pena de perdermos a referência daquilo que nos define e que define a nossa relação com o outro.

Referências

- ALTHUSSER, Louis. *Essays on Ideology*. London: Verso, 1984.
- ANDERSON, Richard G.. How Well Do Wages Follow Productivity Growth?. *Federal Reserve Bank of St. Louis Economic Synopses*, 2007. Disponível em: <research.stlouisfed.org/publications/es/07/ES0707.pdf> Consulta em: 06-jan-2014.
- BENJAMIN, Walter. The work of art in the age of mechanical reproduction. In: EVANS, Jessica; HALL, Stuart. *Visual Culture: the Reader*. Los Angeles: Sage, 1999.
- BOURDIEU, Pierre; WACQUANT, Loïc. *An Invitation to Reflexive Sociology*. Cambridge: Polity, 2002.
- FREUD, Sigmund. A Difficulty in the Path of Psycho-Analysis. In: STRACHEY, James et al. (Orgs.). *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Vol. XVII. London: Hogarth P. and Institute of Psycho-Analysis, 1953-1973.
- DE JONG, John. Innovative Items – Measuring Something More or Different. *CALL Design: Principles and Practice: 2014 Eurocall Conference*. University of Groningen, 2014. Disponível em: <<http://streaming3.service.rug.nl/p2gplayer/Player.aspx?id=eNLIIdf&segments=00:06:35-01:00:44&layout=1>> Consulta em: 03-out-2014.
- HILBERT, Martin; LÓPEZ, Priscila. The World's Technological Capacity to Store, Communicate and Compute Information. *Science* 332, 2011 (6025), p. 60-65.
- MATHIAS, Peter. *The First Industrial Nation: An Economic History of Britain 1700-1914*. London: Methuen, 1983.
- MOORE, Gordon E.. Cramming More Components onto Integrated Circuits. *Electronics*, April 19, 1965, p. 114-117.
- PEARSON. *Intelligent Essay Assessor™ (IEA) Fact Sheet*. Pearson

Education, Inc., 2010. Disponível em: <kt.pearsonassessments.com/download/IEA-FactSheet-20100401.pdf>. Consulta em: 08-out-2010.

RANCIÈRE, Jacques. *The ignorant schoolmaster: five lessons in intellectual emancipation*. Traduzido por Kristin Ross. Stanford: Stanford University Press, 1991.

RASHID, Rick. *Microsoft Research shows a promising new breakthrough in speech translation technology*. Microsoft, 2012. Disponível em: <blogs.microsoft.com/next/2012/11/08/Microsoft-Research-shows-a-promising-new-breakthrough-in-speech-translation-technology/>. Consulta em 05-out-2014.

RICOEUR, Paul. *O Discurso da Ação*. Lisboa: Edições 70, 1988.

Parte II

Audiovisual, tecnologia, videogames e comunicação na contemporaneidade

A UNIÃO ENTRE O GÉNERO SURVIVAL HORROR E O VIDEOJOGO COMO MEIO DIGITAL INTERATIVO

ANA FILIPA SÉRIO NARCISO

Mestre em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve e Licenciada em Ciências da Comunicação pela mesma universidade. Colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação. Por gostar de belezas visualmente artificiais, criadas pelo imaginário humano, foca o seu estudo no videojogo como meio digital interativo.

E-mail: ananarciso2@gmail.com

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA

Doutor em Literatura/Literatura Comparada/Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve. Pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau e Licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto. Professor Adjunto da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve e docente no doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve. Investigador integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e pós-doutorando na área do cinema interativo.

E-mail: bsilva@ualg.pt

NELSON TROCA ZAGALO

Doutor em Ciências e Tecnologias da Comunicação pela Universidade de Aveiro. Professor na Universidade do Minho na qual dirige o Mestrado em Media Interativos e co-dirige o grupo de investigação engageLab. Membro-fundador da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. Editor do blog Virtual Illusion. Autor dos livros “Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos” e „Videojogos em Portugal – História, Tecnologia e Arte”.

E-mail: nzagalo@ics.uminho.pt

Introdução

Os videogames são, cada vez mais, um poderoso processo comunicativo que se encontra em plena ascensão baseando-se e desenvolvendo-se por meio de aspetos culturais e também de diversas formas de arte. A possibilidade de o jogador interagir com vários ambientes virtuais, de definir estratégias, de desafiar inteligências artificiais, de ficar ligado a narrativas, a personagens e a outros jogadores permite que estabeleça uma relação de aprendizagem com o que lhe é mostrado. Tal como Zagalo (2013) defende: “Os videogames são fruto de tecnologia criada no âmbito da produção cultural humana e servem a exteriorização da expressividade e criatividade humanas” (p.[1]).

Este texto, inserido na pesquisa intitulada *Amnesia: apontamentos sobre o género survival horror*, propõe então a análise do possível poder comunicativo dos videogames do género *survival horror*, que parecem marcar a diferença no panorama mediático atual ao apelar a sentimentos de medo, terror e angústia. Por sua vez, o medo é um sentimento que não tem forma nem, tão pouco, ocupa um lugar ou tempo fixo. Acontece de diferentes maneiras ao depender de cada situação e de cada ser humano sendo capaz de conduzi-lo a uma ação inesperada ou capaz de paralisá-lo. Mas será que o limita? Talvez seja um modo de levá-lo a imaginar e desenvolver a sua criatividade. Assim, o medo é um sentimento intrigante, sendo o objetivo deste artigo refletir sobre as potencialidades de um género que visa ao desencadeamento desse mesmo sentimento no seu público. De facto, até que ponto são conte-

údos interativos, dotados de grandes capacidades comunicativas? Capazes de apresentar enredos e mensagens complexas, poderão realmente possibilitar experiências únicas?

As potencialidades do género survival horror

Os videojogos do género *survival horror* aparentemente têm vindo a disfrutar de certo sucesso comercial. O simples facto de colocarem o jogador em um ambiente novo e completamente diferente ou de limitar o seu campo de visão poderá fazer que breves sentimentos de receio e apreensão se notem instantaneamente. Talvez, pelo facto de estes sentimentos serem mais simples de trabalhar neste meio, as histórias de *survival horror* têm na sua maioria êxito, ao alcançarem os princípios do género. Contudo, cada experiência depende de cada jogador. Como Perron (2012) afirma:

(...) survival horror well and truly puts forwards the fact that the emotional experience of a video game is a personal one. In the dark, controlling your player character, you are the only one negotiating the menacing game space and facing the monsters. (p. 11).

Será que a experiência que este género proporciona pode ir além da criação de tenebrosas criaturas, ao englobar vários aspetos como os diversos ambientes, a iluminação e o som? Apesar da catalogação de géneros sofrer alterações ao longo do tempo devido às inovações constantes no mercado dos videojogos (Lopes, 2012, p. 28), de uma forma geral, o *survival horror* engloba conteúdos estranhos e perturbadores, sendo que o seu principal objetivo passa por sobreviver, se o jogador quiser ganhar o desafio. Como Rouse (2009) defende: “*The horror genre embraces disturbing content and twisted subject matter*” (p. 16). O horror acaba por funcionar perfei-

tamente neste meio de comunicação digital, pois, devido à necessidade de ocultar a história em uma fase inicial, o jogador pode dar asas à sua imaginação e pode, por ele mesmo, desvendar vários mistérios e preencher as diversas lacunas narrativas. Assim, o optar por narrativas minimalistas parece ser a chave para o sucesso de um *survival horror*. Para além disso, o facto de ser possível retratar ambientes visuais familiares ao jogador juntamente com o facto de se poder igualmente juntar elementos especiais e sobrenaturais a esses mesmos ambientes, fazem com que haja uma identificação da sua parte. Para além da força sobrenatural e maligna que abrange esse mesmo ambiente familiar, é possível transportar o jogador para outro mundo cujas regras foram totalmente alteradas. Assim, parece ser fundamental a criação realista de ambientes conhecidos com pormenores fantásticos. Para além disso, ao longo de todo o desenvolvimento da narrativa nesses respetivos ambientes, o jogador depara-se com o horror sob a forma de estado emocional que sempre o acompanha. Terá então de superar situações e mistérios que à partida são desconhecidos, mas que, ao longo da narrativa, são desvendados. Este género consegue igualmente desencadear mudanças no comportamento do jogador, enquanto imerso no ambiente gráfico em questão. Realça igualmente o *storytelling* interativo, tal como Grip (2012) afirma: “(...) *the player play the story, not just passively observe it*” (p.[2]). Assim, este aspeto acaba por ser o que distingue os videojogos do cinema, dentro do mesmo género. Enquanto os filmes apresentam ao espetador uma realidade fixa e inalterável, os videojogos permitem o jogador interagir com essa realidade, moldando-a a sua maneira, de forma a permitir-lhe viver todas as sensações e dando-lhe assim a possibilidade de ser ele a selecionar o fim da história em que participa. Dessa forma, a construção de uma identidade por parte do jogador, a sucessiva capacidade de decisão e a

consequente imersão dão poder ao jogador. Como Machado (2002) afirma:

Esta experiência pode ser definida como o modo de “experimentar um evento como seu agente, como aquele que age dentro do evento e como elemento em função do qual o próprio evento acontece” (p. [2]).

E, de facto, os videogogos *survival horror* têm uma forte ligação com o cinema, já que muitas das ideias aplicadas vêm diretamente do meio cinematográfico e, conseqüentemente, de inspirações filmicas. Segundo Rouse (2009): “*Suspense-driven horror films have long focused on life and death struggles against a world gone mad, with protagonists facing powerful adversaries who are purely evil*” (p. 16). Assim, os ambientes característicos de um *survival horror* requerem a introdução de personagens que detêm um poder muito reduzido em relação à narrativa e aos inimigos sendo que este aspeto é muito visto no meio videolúdico (Cevallos, 2013, p.5).

Voltando à definição do género, uma história de *survival horror* tem a capacidade de infligir desconforto, tanto físico como mental. É um mundo totalmente novo, com vida e essências próprias, que responde corretamente a certas mecânicas (Perron, 2012, p. 31) sendo essas capacidades possíveis graças ao desenvolvimento de emoções que os meios interativos são capazes de desencadear. A emoção é uma condicionante humana muito complexa e de difícil definição. Desencadeada por um estímulo, o corpo humano reage como forma de resposta a esse mesmo estímulo, surgindo um acesso a esse sentimento. São então “um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia e reagir de forma adaptativa” a esse mesmo meio (Zagalo *et al.*, 2004, [p. 2]). O medo e a tensão são as duas emoções centrais que, nos videogogos, parecem atingir níveis muito elevados graças à imersividade do jogador. Ao contrário de um filme, por exemplo, em que o espectador na

situação de ver acontecer o mal a outra pessoa só acede a esses sentimentos graças apenas à empatia que sente pela personagem, nos videogames, o jogador projeta-se na experiência e sabe que, se deixar morrer a sua personagem, terá de voltar a percorrer certa parte do videogame de forma a progredir. Este aspeto não se verifica no cinema em que a história progride sem intervenção do espetador não interessando, por exemplo, o falecimento das personagens. Como Rouse (2009) defende: “*With the player fully immersing himself in the world, fear becomes much more intense*” (p. 20). No cinema, em que o medo assume a ilusão e a capacidade de transformar o inconsciente do espetador sem o mesmo se aperceber, também os videogames são detentores desse poder. Segundo Zagalo (2009):

(...) não é nenhuma coincidência que a história do cinema convirja com o aparecimento das teorias da psicologia e psicanálise, estas ilusões apelavam às nossas fantasias de vida coletivas, trabalhando sobretudo ao nível do inconsciente (p. 7).

Assim, o medo é um sentimento capaz de alterar a forma como o ser humano pensa e age. Conforme Rouse (2009, p. 20) o orgulho é outro sentimento relevante nos videogames, pois o jogador, quando chega ao final de uma narrativa, pode vangloriar-se do que conseguiu, dos obstáculos que ultrapassou e das decisões que tomou para poder sobreviver, conceito que não está presente em outros meios comunicativos.

Os videogames *survival horror* requerem também muita habilidade por parte do jogador em gerir os seus recursos de modo a poder sobreviver à narrativa. De forma a evidenciar essa gestão, inventários de jogo são criados para facilitar a decisão sobre a escolha dos objetos a transportar, de forma a superar obstáculos e progredir na narrativa. Em 1981, com o videogame *Haunted House*, este sistema foi implementado e posteriormente aproveitado pela maior parte dos videogames do

género. De facto, uma das características do género prende-se com os recursos limitados que o jogador tem à sua disposição, levando-o a ponderar bem as suas atitudes perante os inimigos, aspeto que não se verifica constantemente em videojogos de outros géneros. Como Therrien (2009) constata:

The scarcity of offensive resources is interconnected with another common figure in horror video games: management. In a contact where ammunition is hard to find, players are more likely to use these resources very carefully, take the time to aim properly and salvage more powerful weapons for the most terrifying encounters. (p. 37).

Para além dessa inovação, o recurso constante a monitorizações psicológicas sob a forma de medidores de sanidade destaca ainda mais a loucura e demências das histórias.

Convencionou-se, por outro lado, que o género se afirmou em 1992 na indústria dos videojogos com *Alone in the Dark*. Criado pela produtora francesa Infogrames e com influências dos contos *Cthulhu Mythos* de Howard Phillips Lovecraft e do filme *Night of the Living Dead* de George Romero, a história decorre no ano de 1925 em Derceto, no estado de Louisiana, e baseia-se na aventura de um detetive que investiga um suicídio em uma enorme mansão. A resolução de puzzles e a leitura de manuscritos antigos é uma constante ao longo do inevitável percurso cujo mistério criado pelas melodias assustadoras e por ângulos de câmara fixos contribuem para uma experiência de horror. Como defendem Loguidice e Barton (2009):

(...) the environments or rooms could be shown only from a certain fixed camera angle that was dependent upon the player character's location. The technique allowed for dramatic, predetermined camera angles, but also meant that the player didn't always have a clear view of the action. Arguably, this feature made the engine work well for horror, as such camera angles are a quintessential aspect of most horror films – you know something is around the corner, but can't make it out until it is too late. (p. 2).

De facto, este videogame parece ter inspirado todos os videogames do gênero que posteriormente surgiram, e as suas inovações impuseram ao meio novos requisitos de qualidade. Como Loguidice e Barton novamente defendem (2009):

Although the 3D graphics of Alone in the Dark were crude and blocky by today's standards, with flat-shaded rather than textured polygons, they were remarkable for their time. Combined with superb atmospheric sound effects and a rich soundtrack, the overall presentation created a potent feeling sense of horror. (p. 2).

Em *Alone in the Dark*, é possível encontrar criaturas letais, e são esses encontros que distinguem o gênero. Como Perron (2004) afirma: “*The conflict between the avatar and those monsters is the dominant element of horror*” (p. 2). Este fator revela-se importante, pois, tal como Zagalo (2009, p. 43) menciona, os corpos humanos deformados e a presença de vários monstros ajudam a condição para emoções negativas e, obviamente, a sentimentos de tensão. Assim, as criaturas idealizadas conseguem projetar horrores humanos reais. Conforme Rouse (2009): “*The adversaries in a horror game can be dark and twisted, in the best cases evoking real-world horrors that most players would typically not think about, further emphasizing the horror of the experience*” (p. 21).

Se um videogame é um mundo novo e original que, por meio do uso de mecânicas como a narrativa, a arte e o som, consegue transmitir a sua essência, neste gênero, o jogador ainda consegue criar laços emocionais com criaturas e, inevitavelmente, com as personagens. Tal como Carrol (1990) refere: “*In consuming horror fictions we are not only involved in relations with horrific beings; we are also in relations with fictional protagonists*” (p. 59).

Os videojogos que determinaram os princípios do género

Um videojogo de *survival horror* parece obedecer a três componentes principais, comuns aos videojogos de aventura: navegação, manipulação e participação (Zagalo, 2013, p.[5]). A navegação abrange a capacidade de o jogador se poder deslocar no ambiente virtual, com toda a liberdade e limitações associadas; a manipulação permite-lhe controlar o que lhe é apresentado ao mesmo tempo que permite uma autonomia no que concerne à personagem e que está relacionada com as ações de correr, saltar e atirar algum objeto, por exemplo; por fim, a participação compreende “os limites dos efeitos despoletados pela ação dos jogadores sobre o artefacto” (p. [6]), ou seja, a capacidade de definir a forma como o jogador se relaciona com o videojogo e a sua competência para seleccionar o caminho consoante as suas decisões. Assim, estas três componentes assentam na base da interatividade e definem o videojogo enquanto meio de comunicação original e distinto.

Como visto, apesar de se convencionar o ano de 1992 como a data da fundação do *survival horror*, desde a década de 80 que videojogos relacionados com o horror surgem e, evidentemente, contribuíram para o nascimento deste género. De forma óbvia, é possível observar que estes videojogos já não condizem com as possibilidades tecnológicas atuais. Porém, são ricos no que concerne à transmissão de mensagens e de sentimentos, sendo que a escolha dos videojogos apresentados neste texto está relacionada com *Alone in the Dark*, videojogo fundador do género.

Haunted House, desenvolvido pela Atari em 1981, foi o primeiro videojogo a associar a ação, a aventura e o horror como combinações lógicas. A personagem pela qual o jogador é responsável resume-se a uns meros olhos que se movem no

escuro de uma enorme mansão abstrata. O seu propósito consiste em ir encontrando alguns objetos necessários para fugir da mansão ao mesmo tempo que se evitam os encontros com morcegos, tarântulas e um fantasma. Claramente, a capacidade gráfica da altura não conseguia apelar a um horror intenso, mas é possível notar alguns conceitos vistos posteriormente no género, como a presença de inimigos e criaturas sobrenaturais e a utilização de sons para uma maior tensão no jogador. Um ano depois, em 1982, foi lançado igualmente pela Atari o videojogo *Halloween* baseado no filme de 1978 com o mesmo nome. Desta vez, o jogador encarna a personagem de uma *baby-sitter* que protege várias crianças de um assassino com posse de uma faca. Novamente, o videojogo não amedronta totalmente o jogador, mas a adrenalina de uma perseguição perigosa parecia prender o jogador da altura e, nos videojogos de *survival horror* atuais, várias situações de perseguição são retratadas. Em 1984, pela mão da Avalon Hill, surge *Maxwell Manor* que trouxe inovações para o meio ao armar a personagem com uma pistola, ao permitir uma maior liberdade na deslocação da personagem e uma maior noção do espaço envolvente. Mais uma vez, o objetivo do videojogo baseia-se na investigação de um falecimento em uma herdade, sendo essencial a exploração de vários cenários pelo que a frase “*death awaits*” surge constantemente para uma sensação de alerta permanente. Em 1985, é lançado *Chiller* pela Mastertronic em que, no início, o jogador poderá ler “*rescue your girlfriend from the haunted house and return to your car*” que, em termos narrativos, parece assemelhar-se a *Alone in the Dark* (sem a presença do romance), desenvolvido sete anos depois. Em 1986, outro videojogo com o mesmo nome, *Chiller* desenvolvido pela Exidy trabalhou pela primeira vez o horror na sua forma mais bárbara. Basicamente, o jogador tem de disparar contra tudo o que mexe com seres humanos incluídos. Já com

gráficos que permitem uma melhor visualização, é aqui que a exposição ao sangue começa a ser trabalhada no gênero assim como os gritos de tortura humanos. Tal como Loguidice e Barton (2009) referem: “*With more realistic graphics and sound, the game might have actually achieved more than mere revulsion*” (p. 3). *Splatterhouse* criado em 1988 pela Namco, é outra das inspirações para *Alone in the Dark* pois retrata a história de Rick que combate criaturas inimigas ao longo de todo um percurso numa mansão assombrada. O mesmo se pode dizer do videogame *Sweet home* criado em 1989 pela Capcom.

Posteriormente, entre 1993 e 1995 e à semelhança de *Alone in the Dark*, são criados, pela mesma produtora, alguns videogames inspirados nas histórias de H. P. Lovecraft como *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet* desenvolvido em 1993 assim como *Prisoner of Ice* dois anos depois, sempre baseados na resolução de mistérios. *The Dark Eye* criado pela Inscape em 1995 baseia-se em três histórias macabras de Edgar Allan Poe: *The Cask of Amontillado*, *The Tell-Tale Heart* e *Berenice* sendo o contraste entre a possibilidade de jogar sob a perspectiva de assassino ou da vítima muito destacado. Em 1995, surge um conceito interessante neste meio ao ser desenvolvido o videogame *Phantasmagoria* pela Sierra On-Line. Por meio do sistema, *point-and-click*¹ incorporou uma personagem real como avatar em um ambiente gráfico virtual e permitiu a sua interação com outras personagens e até animais. Devido ao elevado número de gravações que tiveram de ser realizadas, coincidindo com cada ação da personagem, o primeiro lançamento deste videogame vinha sob a forma de sete cd's distintos. Tendo significado uma grande inovação na sua época, esse conceito pretendia a imersão do ser humano em espaços simulados e,

¹ Este sistema baseia-se na interação por meio de setas direcionais. O jogador interage com o ambiente virtual ao clicar em vários objetos e espaços.

apesar de se assemelhar a um filme interativo, pode vislumbrar-se o interesse do gênero *survival horror* em tornar o medo cada vez mais real, embora fictício.

A partir de 1996, os videogames *Resident Evil* começaram a ser lançados por Shinji Mikami da Capcom e convencionam-se como a continuação direta do trabalho, aplicado e desenvolvido em *Alone in the Dark*. Como Taylor (2009) afirma: “*While Alone in the Dark was the first game to be dubbed ‘survival horror’, Resident Evil, to widespread acclaim, immediately defined the emerging genre*” (p. 48). Ao utilizar as mesmas construções morfológicas no que concerne à imagem e à jogabilidade, narrativas complexas começam a ser desenvolvidas, e a ficção científica é adicionada ao horror. A história do primeiro videogame, *Resident Evil*, centra-se em uma equipe de forças especiais que fica presa em uma enorme mansão e que, para escapar, é inevitável a luta com mortos vivos e monstros criados com o objetivo de serem verdadeiras armas biológicas criadas por uma identidade secreta, denominada Umbrella Corporation. As restantes narrativas giram sempre à volta deste conceito. Esta série de videogames construiu e elevou o intenso medo por mortos-vivos e outras criaturas sobrenaturais que o jogador encontra ao longo do percurso, de forma constante. A estética aplicada a estas criações é original assim como o esforço em transpor os limites da primeira consola *PlayStation* no que toca à transmissão de uma verdadeira experiência de horror. Muitas vezes, são utilizados sons idênticos à batida do coração, à simulação realista de passos, rangidos de portas, disparos de armas, gritos das criaturas, entre outros, que perturbam o jogador. Por sua vez, este está sempre sob um estado de grande nervosismo e tensão, pois, devido aos ângulos cinematográficos usados e desenvolvidos em *Alone in the Dark*, as criaturas poderão estar em qualquer limite da imagem que o jogador vê no momento. Resta deduzir que todas estas implementações inovadoras con-

tribuíram para uma popularização do género. Posteriormente, *Project Zero* marcou a diferença em 2001 pelo facto da produtora Tecmo retratar a história de uma jovem que investiga um desaparecimento de um familiar em uma grande mansão assombrada e ao utilizar a tecnologia disponível, nomeadamente uma câmara fotográfica, para ligar a personagem a espíritos fantasmas sendo que também serve de arma, pois cada disparo elimina um inimigo. Para fotografá-los, a personagem terá de se aproximar, o que aumenta a sua vulnerabilidade e lança bem alto a tensão do jogador.

A procura incessante pelo medo e pela fusão entre o jogador e o personagem permite autênticas viagens por parte de quem experiencia estes videojogos. Como Silva (2010) refere:

Estas viagens proporcionam ao jogador a sensação de transcendência física, espacial e temporal – libertando-o, por momentos, que podem ser eternamente revividos, do papel que interpreta na sua rotina quotidiana (p. 14).

Todos os videojogos abordados, à exceção de *Prisoner of Ice* e uma grande parte dos videojogos do género, fazem referência a mansões ou a castelos como locais onde decorre a ação. Essa inspiração foi colhida na literatura gótica em que os acontecimentos sobrenaturais e macabros aconteciam nestes locais pelo que se revelam tão importantes na narrativa que, por vezes, podem assemelhar-se a uma personagem. De facto, e desde o seu surgimento, o *survival horror* é um género que se distingue pela sua diferença e pelo que deseja alcançar. Segundo Perron (2012): “(...) *survival horror might be the video game genre par excellence since it brings out this notion of survival and converts our fear of threats into dreadful monsters*” (p. 4).

De facto, este género é capaz de desencadear várias emoções, de prender o jogador à narrativa e de o submergir no intenso ambiente criado de forma ficcional para o videojogo.

A representação do horror no videogogo

Desde o surgimento do género *survival horror* que é visível a sua evolução, sendo o seu crescimento notório, por meio de várias inovações experimentais que acabaram por marcar o meio. Hoje, estes videogogos parecem roçar os níveis da perfeição no que toca ao transporte do jogador para um universo paralelo, à transmissão de sentimentos angustiantes e aterrorizantes e até à representação dos ambientes. Apesar de o seu objetivo principal ser o de conseguir incutir medo no interior de cada jogador, como se pode constatar, o *survival horror* é um género que abrange muito mais do que isso, pois as noções de aventura, de ação, de horror e de sobrevivência estão presentes assim como as ligações ao gótico, nomeadamente à literatura e ao cinema. Sem dúvida que este género nasceu em uma altura em que as limitações tecnológicas eram muitas e, mesmo assim, conseguiu trazer soluções não tradicionais que marcaram todos os videogogos que depois surgiram. Perron (2012, p. 10) defende claramente “*the survival horror is maybe the video game genre par excellence*” e não é por acaso que tantos videogogos têm sucesso nesta tipologia. É uma verdadeira linguagem que consegue evidenciar o horror e que acaba por resultar muito bem. De facto, as histórias de horror funcionam perfeitamente em videogogos em que a representação de situações assustadoras parece ser mais eficaz em comparação com outros meios comunicativos. O *survival horror* é profundamente influenciado por construções cinematográficas, quer a nível morfológico quer a nível narrativo e torna-se original por incorporar mecânicas de jogo. Como Therrien (2009) defende: “*Despite being the only game genre to be defined with such obvious cinematographic references, survival horror also supposes specific gameplay mechanics*” (p. 31).

Verifica-se que, com o desenvolvimento da indústria dos videogames, o horror logo deixou as suas marcas nalgumas criações na década de 80, atualmente nada condizentes com as capacidades gráficas que o avanço tecnológico já permite. Em 1992, é lançado *Alone in the Dark* que fundou um novo género na indústria: o *survival horror*. Seguidamente, videogames, como *Silent Hill* e *Resident Evil*, solidificaram o género pelo seu sucesso e inovação e que, por sua vez, diferenciava-se pela experiência, mais do que pelo próprio jogo em si. Jogar e experienciar são duas noções diferentes, pois, enquanto o jogo incorpora as regras, a estética, entre outros aspetos, a experiência abrange o impacto do jogo, ou seja, o que se sente enquanto se joga. Nesse género, é então natural que os jogadores se interessem mais pela experiência do que pela narrativa. Tal como Therrien (2009) refere: “(...) *survival horror games have clearly attracted more attention than other genres*” (p. 32). Pelas suas potencialidades únicas, o género *survival horror* marca a diferença neste meio digital. Sendo a imersão “uma experiência que comporta uma total submersão do corpo, ainda que metafórica, e dessa forma rodeia todos os sentidos, imergindo-os em outro meio, diferente do anterior” (Zagalo, 2009, p. 201), é necessário que os videogames permitam a deslocação da mente do jogador para outro ambiente sendo isso fundamental para o desenvolvimento do horror. Rouse (2009) defende:

The marriage of horror and games just seems to perfect for designers to avoid. And still, there's also a lot of room to continue to evolve the horror game, to move it away from just emulating horror in other media, and instead, to employ the genre to explore the dark corners of humanity in ways that no other medium can. (p. 16).

Conclusão

Como se pode concluir, a definição de videogame está fortemente ligada ao fator de interação sendo então a característica que mais o resume. De facto, a capacidade que este meio de comunicação interativo possui para reagir e responder às ações do jogador parece demonstrar uma grande expressividade. Dessa forma, a possibilidade de tomar decisões e de acarretar as consequências subjacentes a essas mesmas decisões permite que o jogador avalie o grau de importância de diversas situações presentes na narrativa.

Com esta discussão é possível deduzir que o videogame é o meio comunicativo ideal para o género de horror, sendo notória a influência morfológica do cinema que, aliada à interatividade, permitem que o jogador se submeta à metamorfoses a nível psicológico, graças ao poder das narrativas, da profunda imersão e forte emoção que os videogames desencadeiam. Assim, os videogames são dotados de um grande potencial comunicativo, capazes de apresentar enredos e mensagens complexas pelo que o horror parece encaixar-se perfeitamente neste meio. De facto, o género *survival horror* e o videogame como meio digital interativo parecem unir-se na perfeição, resultando em uma convincente simulação de uma realidade paralela.

Referências

CARROLL, N. *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.

CEVALLOS, S. *Horror in Gaming: Dissecting the Emotional Experience of Survival Horror*. Savannah College of Art and Design, 2013.

GRIP, T. *The Self, Presence and Storytelling*. 2012. Disponível em: <<http://unbirthgame.com/TheSelfPresenceStorytelling.pdf>>.

LOGUIDICE, B.; BARTON, M. Alone in the Dark (1992): The Polygons of Fear. In: *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. UK: Focal Press, 2009. p. 1-13.

LOPES, P. *Videojogos e Desenvolvimento de Competências: Estudo sobre a Perspetiva dos Estudantes Universitários*. Lisboa: Universidade Aberta, 2012.

MACHADO, A. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. Salvador/BA: XXV Congresso Anual em Ciências da Comunicação, 2002.

PERRON, B. *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. University of Slipt: COSIGN, 2004.

PERRON, B. *Silent Hill: The Terror Engine*. U.S.A.: University of Michigan Press, 2012.

ROUSE, R. Match Made in the Hell: The Inevitable Success of The Horror Genre in Video Games. In: PERRON, B. (ed.). *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A.: McFarland & Company Inc., 2009. p. 15-25.

SILVA, B. Arenas Simbólicas Virtuais. In: *Icono14*, n.º A5, p. 12-17. 2010. Disponível em: <<http://sapientia.ualg.pt/bitstream/10400.1/2869/1/ARENAS%20SIMB%20C3%93LICAS%20VIRTUAIS.pdf>>.

TAYLOR, L. N. Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming. In: PERRON, B. (ed.), *Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A: McFarland & Company Inc., 2009. p. 44-60.

THERRIEN, C. Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. In: PERRON, B.

(ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. U.S.A: McFarland & Company Inc., 2009. p. 26-45.

ZAGALO, N. *Emoções Interativas: Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor, 2009.

ZAGALO, N. *A singularidade da linguagem dos videojogos*. 2013. Disponível no Portal da Comunicação InCom-UAB: <<http://portalcomunicacio.com/uploads/pdf/83.pdf>>

ZAGALO, N.; BRANCO, V.; BARKER, A. *Emoção e Suspense no Storytelling Interativo*. Lisboa: Games 2004 – Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos, 2004. p.75-84.

O DOCUMENTÁRIO POR MEIO DO VIDEOJOGO

¹ O presente texto integra o trabalho de investigação no âmbito da realização de uma tese de doutoramento em Média-arte Digital, tutelado pela Universidade Aberta e Universidade do Algarve, sendo ambas qualificadas como instituições de ensino universitário público português. O tema da tese sobre a qual este capítulo foi baseado revolve em torno do desenho e concepção de jogos digitais com componente documental. Adicionalmente, procura enquadrar a potencialidade dos *docu-games* como forma pertinente de representação de fragmentos ligados ao património imaterial, contribuindo de forma indireta para a sua própria preservação.

MÁRIO DOMINGUEZ SILVA

Doutorando em Média-arte Digital. Mestre em Multimédia pela Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. Professor e profissional na área da multimédia, com especialidade em tecnologias web e computação gráfica. Investigador colaborador do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação / Universidade do Algarve, através do CELCC Centro de Estudos de Língua, Comunicação e Cultura. Lecciona e rege várias disciplinas de grau de licenciatura no Instituto Universitário da Maia. Áreas de investigação: videojogos, arte digital e usabilidade.

E-mail: mdominguez@docentes.ismai.pt

FERNANDO FARIA PAULINO

Doutor em Antropologia (especialidade em Antropologia Visual). Professor Auxiliar no Instituto Universitário da Maia ISMAI, Departamento de Ciências da Comunicação e Tecnologias da Informação (nas áreas de: comunicação audiovisual, comunicação multimédia, semiótica visual, vídeo-documentário, hipermedia e fotografia). Investigador integrado do CELCC Centro de Estudos de Língua, Comunicação e Cultura. Investigador principal do CIAC Centro de Investigação em Artes e Comunicação / Universidade do Algarve. Coordenador da Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia do Instituto Universitário da Maia. Coordenador do CLM Centro e Laboratório Multimédia do ISMAI. Coordenador do CCom Centro de Ciências da Comunicação | Estúdio Multi-plataforma do ISMAI.

E-mail: fpaulino@docentes.ismai.pt

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA

Doutor em Literatura/Literatura Comparada/Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve. Pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau e Licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto. Professor Adjunto da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve e docente no doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve. Investigador integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e pós-doutorando na área do cinema interativo.

E-mail: bsilva@ualg.pt

Introdução

Não obstante de consistir em uma forma de expressão relativamente nova, a produção criativa pelo meio do videogame apresenta já características extremamente plásticas e maleáveis, sendo possível verificar a existência de inúmeras variações e uma contínua abordagem experimental quer ao nível do conteúdo, quer ao nível da forma. Muita dessa inovação acaba por resultar de operações de cruzamento entre o ludismo nato do jogo e aspetos importados e adaptados de outros meios narrativos e de expressão, como o cinema, fotografia, televisão, a música e o desporto. A junção entre o género do documentário, também esse em permanente evolução, não deixa de se revelar como algum natural e inevitável à medida que o jogo vai conquistando um lugar legítimo no panorama das artes. Contudo, a ideia fundamental de proceder a identificação de um território comum entre o documentário e o videogame não está isenta de assinaláveis complicações que levantam várias e fundamentais questões.

Embora o conceito de documentário esteja vulgarmente associado ao ato de contar uma história e, conseqüentemente, ser importante existir uma reflexão sobre o papel da narrativa no videogame, existem outros aspetos que deverão ser considerados e que interferem com a própria função do documentário. Assim, passamos a realizar um conjunto de questões: existe definição para *docu-game* (o termo curto que identifica este novo género de jogo com características de documentário)?; faz sentido considerar a imagem sintetizada como portadora válida do valor de verdade em relação a um referente

atual esperado num documentário?; irá esse valor de verdade ser afetado pela necessidade de se instaurar uma mecânica de jogo que potencie múltiplos fios narrativos e consequências?; e, por fim: será que o videogame já atingiu o patamar de aceitação como meio suficiente maduro para incorporar este tipo de conteúdo? São estas as questões principais que procuraremos usar como condutores para este mesmo capítulo.

O que é um *docu-game*?

É possível apontar que Joost Raessens foi um dos pioneiros a procurar traçar os primeiros contornos em torno do conceito de *docu-games*, motivando variados autores futuros. Segundo o investigador holandês, este gênero peculiar de videogame distingue-se dos demais pelo destacamento da provocação no jogador da experiência apoiada em matéria documental em detrimento da simples mecânica de ação, cuja importância no contexto desta forma de entretenimento tende a sobrepor-se sobre as restantes características (RAESSENS, 2006, p. 216).

Raessens contextualiza ainda os *docu-games*, desde cedo nas suas conclusões, sob a alçada do gênero *Serious Games*, lançando também referência a uma outra designação concorrente e onde a atualidade é explorada em forma de jogo, o *News Gaming* (RAESSENS, 2006). Popularizados por Gonzalo Frasca, ludologista, investigador e designer de jogos espanhol, os *News Games* presumem uma abordagem experimental algo coincidente com aquela que se apresenta nos *docu-games*, especializando-se no retrato crítico de acontecimentos contemporâneos. Mas o que pode definir, na realidade, um *docu-game*?

Bogost & Poremba consideram que a determinação sobre se uma obra pode ser qualificada como *docu-game* está relacionada a todos aqueles jogos que procuram “realizar

alguma forma de ligação tangível como o mundo exterior” (BOGOS; POREMBA, 2008). Cynthia Poremba, em uma análise posterior e individual, acrescenta que em um *docu-game*, o documento não é o jogo, mas sim a experiência que conduz à contextualização do documento em torno do qual o jogo revolve (POREMBA, 2011).

Segundo Sørensen, os *docu-games*, desde cedo, que adquiriram à faceta funcional de materializar os interesses, ideais e pontos de vista de indivíduos e organizações, à imagem daquilo que o documentário tradicional possibilita.

Em outra perspectiva, Raessens caracteriza-os ainda pela sua intenção extraentretenimento de procurar reproduzir um determinado evento histórico previamente documentado, proporcionando uma experiência de reencenação ou exercer o papel de veículo para determinada mensagem social e/ou política, remetendo o ato de design de jogos para segundo plano e emancipando o caráter intervencionista e ativista, fruto dos ideais que os autores procuram incorporar na obra. Como consequência, os *docu-games* tendem a promover a diminuição da componente de ação que geralmente domina o jogo, elevando o grau de intervenção emocional e reflexiva, por via da imersão e da participação (RAESSENS, 2006).

Sob outra perspectiva, Fullerton sugere que, tal como o conceito de *Serious Games*, a invenção do termo *docu-game* prende-se com uma aparente e generalizada necessidade de conferir ao videogame um caráter mais legítimo e adulto, demonstrando, por meio destes processos e hibridização de gêneros, a potencialidade dos jogos sobre os outros media, já há muitos aceites como verdadeira cultura (FULLERTON, 2008). Neste sentido, Bogost & Poremba sugerem também que o *docu-game*, a par das discussões sobre o estatuto de classificação como arte dos videogames, consiste em um produto resultante de uma campanha de insurgimento de uma comu-

nidade composta por pessoas próximas aos videogames (deste o plano do consumo ao do desenvolvimento), em relação a aspetos de discriminação social e intelectual a eles associadas, ao mesmo tempo, conferindo-lhes certo *status* de prestígio.

Respeitante às origens, Fullerton conclui ainda que a idealização do *docu-game* como um gênero nasce autopropósito por diversos *game designers* com o intuito profundamente comercial de resumir em uma palavra a alegada componente de rigor factual e ligação com a história passada, presente nos seus títulos, como um adicional item na lista de vantagens (a par de questões ligadas à mecânica de jogo e às várias tecnologias abordadas) que procura converter o potencial comprador.

Dessa forma, Bogost & Poremba consideram que o termo *docu-game* é, muitas vezes, evocado de forma leviana e fácil a todos esses jogos que exercem uma referência direta ao real histórico ou ao real atual (BOGOST; POREMBA, 2008). Esta referência é vulgarmente dada não só pelos próprios autores, como por críticos, investigadores e jornalistas, de amplos e assíncronos critérios, o que contribui para uma maior indefinição deste gênero emergente. Este problema aplica-se nomeadamente a jogos cujo propósito principal não é o de funcionar como documentário, mas apoiar-se em uma determinada base de valor de verdade para, a partir de então, desenvolver uma experiência lúdica de maior ou menor caráter simulatório, caindo na probabilidade de se distanciar da própria qualificação como jogo. Colocamos então a questão: de que forma esta cisão para com o jogo faz o *docu-game* aproximar-se do domínio documental?

A herança do gênero documental

Para Bill Nichols, a definição de documentário apresenta-se como algo difícil, assumindo diferentes significados e

características em uma base de contexto e comparação. Isso porque o documentário não se deve entender como uma reprodução da realidade, mas antes uma representação da realidade que nos rodeia com base em um determinado ponto de vista (NICHOLS, 2001). Adicionalmente, o documentário não segue uma série pré-determinada de regras, modelos ou formatos. Uma obra distingue-se das restantes não só pela mudança de foco de conteúdo, mas também pela renovação, inovação e experimentação técnica e conceptual que, por si só, intervenham como agentes no próprio processo de expressão e comunicação.

A heterogeneidade entre obras, permanente associada ao gênero de vídeo documentário e enunciada por Nichols, reflete-se na sua própria conclusão inicial relativamente ao apontar para seis modos distintos de documentários: poético, expositivo, de observação, participativo, reflexivo e performativo. Mesmo assim, e, como, mais tarde, o próprio Nichols vem refinar esse modelo, dificilmente um documentário se enquadra de forma absoluta em um deles, podendo partilhar de múltiplas características afetas e vários destes modos. Por exemplo, um documentário de perfil expositivo poderá fazer quebrar a sua postura tradicional de demonstração e esclarecimento sobre um dado tema com recurso à reflexão no conteúdo e pautar-se por traços artísticos na forma como a exposição é realizada. Ambas acrescentam novas camadas de significado que se misturam com a principal, redefinindo o valor de verdade. Este facto, por herança, afecta de forma inevitável os *docu-games*.

Segundo Bogost & Poremba, os problemas de misturar o gênero documentário com o videojogo revolvem em torno da representação indicial do sujeito e da apropriação de um meio utilizado vulgarmente no âmbito do entretenimento (de associação ao superficial e ao supérfluo, portanto), como

via de expressão de temas de maior profundidade social, ontológica e ideológica. O ato de anexar o documentário para dentro do videogame não abrange apenas o estatuto cultural já associado ao gênero fílmico, mas toda uma bagagem de linguagem cinematográfica e fotográfica que poderá consistir em um problema em um meio o qual o ato de criação da imagem é repartido entre o autor (que projetou e desenvolveu o jogo e todas as suas regras e condicionantes) e o jogador (cujo intervalo de manobra na interação conduz a uma série de possibilidades potencialmente não previstas pelo autor).

Dessa forma, Bogost & Poremba sugerem alguma cautela na evocação do termo ‘documentário’, dado que esse simples facto irá condicionar de forma proeminente a leitura dos artefactos nascidos dessa mesma união, subjugando-os a uma instituição de peso.

No sentido de se poder apurar o grau invasivo da teoria do documentário sobre o videogame, posso realçar a obra *Theorizing Documentary*, de Michael Renov (RENOV, 1993, p. 21-25), em que é proposta a seguinte lista de tendências de condução do discurso documental características no vídeo documentário:

- a de registar, demonstrar ou preservar;
- a de persuadir ou defender um ponto de vista ou ideal;
- a de analisar e colocar interrogações;
- a de expressar.

A primeira refere-se à tendência de capturar e documentar a realidade tal como ela é, promovendo a objetividade e a descrição de determinada situação, sujeita ao mínimo condicionalismo externo possível. A segunda apela ao caráter interventivo do documentário, conferindo a este um poder de explorar ideias e de os defender de forma a provocar opinião

no próprio espectador. A terceira reflete-se na possibilidade do documentário assumir uma postura crítica, por meio do lançamento de hipóteses e questões sobre determinado tema, sem que para elas disponha de respostas. Por fim, o quarto ponto refere-se à ligação entre a realização do documentário e a expressão artística e estética do realizador.

A investigação de Fullerton sobre *docu-games* conduz a uma abordagem similar à análise de Renov. A autora elabora sobre o problema da classificação como *docu-game* e refere que, no seu entender, existem três tipos de videogames que poderão ser considerados documentários (FULLERTON, 2008):

Aqueles que através de uma dada narrativa, colocam o jogador num dado momento da história, permitindo que esta absorva em primeira pessoa todo o ambiente, tensão desse mesmo evento, mas sem lhe dar o poder de o alterar.

Aqueles que são desenvolvidos com base em materiais factuais e que elevam o rigor da simulação acima da narrativa e da jogabilidade, procurando consistir como laboratórios interativos de reencenação.

Aqueles de carácter expressivo, experimental e com ênfase na leitura subjetiva e interpretativa, inclinando-se para uma abordagem realizada por várias camadas de significado que apelam à reflexão e emoção, remetendo para segundo plano a exatidão histórica.

No seguimento da identificação dos videogames como *docu-games*, Bogost & Poremba, baseados no estudo de Nichols em torno dos modos do documentário, chegaram mesmo a propor um modelo de sub-categorização semelhante. Porém, este modelo é posteriormente considerado por Poremba como fruto do “erro de basear uma definição de *docu-game* na literatura teórica contemporânea do documentário”

dado que estes se baseiam de uma forma proeminente no ato do registo (fotográfico, vídeo ou áudio) e não contemplam a essência da reprodução das imagens sintetizadas (POREMBBA, 2011), sendo assim necessário considerar um todo renovado paradigma.

O valor de verdade na imagem sintetizada

O videogame, como meio agregador de vários tipos de media, técnicas e artes, e, assim como, devido à sua característica inata de obrigar a uma base de representação discreta de informação (quer via processo de digitalização, quer via síntese), revela-se com uma maior predisposição natural para corporizar uma produção de índole criativa, livre e flexível, do que a imagem indicial (estática ou dinâmica), capturada por meio de uma câmara.

Sørensen manifesta a sua opinião em como a relação entre os *docu-games* e a realidade não pode ser rotulada de um maior grau de artificialidade em detrimento de outro tipo de linguagens mediáticas. Pelo contrário, a investigadora observa com interesse o potencial de surgimento de inovadoras formas de representação do real (SORENSEN, 2012).

Em essência, os *docu-games* dependem de factos no sentido de proporcionar ao jogador/espectador uma experiência dificilmente obtida na vida real (RAESSENS, 2006), e que é esse aspeto que o documentarista poderá vir a tirar maior partido por meio do recurso a ambientes virtuais de síntese responsiva e em tempo real.

Sob uma análise simplificada, poder-se-á apontar um claro distanciamento ontológico que um videogame toma em relação ao sujeito, nomeadamente se esse mesmo aspeto for comparado ao filme (FULLERTON, 2008). A síntese de imagem arbitrária em tempo real, na qual os videogames assentam,

diferencia-se de forma considerável da imagem dinâmica real, imutável e linear. Este facto, olhado de forma leve, aparenta comprometer o potencial de documentário.

Contudo, Fullerton, apoiada em Renov, o carácter inicial da fotografia está longe de ser determinante no documentário, já que atua no plano semiótico e social para além do plano da factualidade ao representar o real (RENOV, 1993). Além do mais, Raessens aponta que os eventuais problemas enunciáveis em relação à representação do real no caso dos videojogos também podem ser usadas contra o próprio registo audiovisual do vídeo documentário.

Não obstante do vídeo, por via da imagem real, partir em vantagens quanto ao fator credibilidade em relação a um público geral, os jogos poderão equilibrar essa deficiência e assim manter a verosimilhança da mensagem que procuram transmitir (BOGOST; POREMBA, 2008). Essa relação com a realidade não necessita de ser gráfica para ser considerada plausível. Um bom exemplo prende-se com as próprias narrativas ficcionais, que não obstante, por vezes, incluírem elementos pertencentes ao domínio da fantasia, conseguem um grau de exequibilidade relevante dado à forma como constroem a história e justificam a pertinência desses mesmos elementos. E, se tal indução de estado de credibilidade em informação inventada é possível, nada aponta em contrário de que uma coleção de factos introduzidos em uma narrativa de suporte e, estando sujeitos ao ato participativo do jogador, não deixe de ser factual e historicamente verdadeiro.

Relacionado com o aspeto de poder ser programado e com uma maior apetência para a discretização visual da informação, o media digital apresenta-se naturalmente adequado para a visualização ou reconstrução de acontecimentos e temáticas, difíceis de representação e desconstrução em vídeo. A simulação, baseada em factos e dados reais, pode apresenta-

se como uma legítima representação da realidade (BOGOST; POREMBA, 2008).

Em sua defesa, Bogost & Poremba referem à posição de Alexander Galloway em relação ao realismo nos videogames e na forma como o sujeito é referenciado (GALLOWAY, 2004). Galloway afirma que o realismo procurado pelos jogos denomina-se por realismo social, que contrasta com o realismo verossímil (mimetizando a realidade, tal como se verifica no vídeo). Dessa forma, também é possível associar a esta ideia de que a representação do sujeito vai muito além da imagem documental, já que o referente (a pessoa documentada) distingue-se da referência (a imagem da pessoa no documentário).

Essa posição abre portas para a introdução do documentário como meio de expressão ao abrigo de uma estrutura lúdica de um videogame. Nesse caso, o conceito de real destaca-se do índice visual, assentando o seu realismo em uma base conceptual e indireta, sem comprometer a sua credibilidade.

Segundo Raessens, a maleabilidade inerente ao meio digital, se, por um lado, abre portas a novas formas de criação e representação, por outro, o afastamento em relação à imagem real potencia a desconsideração do meio como registo documental (RAESSENS, 2006). Ou seja, um videogame, cuja natureza implica sempre algum grau de controlo sobre os elementos da linguagem (podendo, ou não, sujeitá-los à camada da interatividade) poderá ser desconsiderado para fins de remissão ao real, especialmente no que toca ao seu valor de verdade como testemunho documental.

Fullerton vai mais longe: a simulação, tal como a imagem fotográfica, poderá ser considerada uma prova de existência, tal como já acontece nos tribunais americanos (FULLERTON, 2008). Animações resultantes de simulações físicas baseadas em dados concretos e recolhidos em uma investigação, constam como provas normais em julgamentos. A imagem virtual

adquire assim o estatuto de facto, o que pode consistir em um importante dado em defesa do videojogo, transformando um handicap em uma importante valência.

De facto, o acesso à computação apresenta-se como uma das maiores vantagens do meio do videojogo em relação ao cinema. Um documentário assenta em uma única instância da mesma realidade, dado que uma aproximação, por via da virtualidade e da interação, garante uma tomada de vista mais alargada e personalizada sobre determinados factos. Porém, tal como apontam Bogost & Poremba, o problema, coloca-se com o hiato existente entre a realidade e a imagem apresentada. Embora um videojogo possa recorrer a trechos de vídeo como meio de ligação com o real (que, por justaposição, legitimem a imagem sintetizada), este é um método que acaba por retirar capacidade e independência ao novo meio, atestando por uma limitação do mesmo neste panorama.

A factualidade e o condicionamento ao modelo de interação

Para além da alta permeabilidade ao processo criativo e da exigência do recurso a imagens de valor contestável de realismo (as imagens sintetizadas), Raessens aponta para a questão da factualidade histórica, ou seja, do rigor com que a informação é armazenada e transmitida ao jogador. Nesse aspeto, a crítica que poderá ser dirigida aos *docu-games* prende-se com um determinado choque de paradigmas. Se, de um ponto de vista, a história é composta por elementos analíticos e objetivos, não susceptíveis de serem reorganizados ou reinterpretados de uma forma leviana (o que aconteceu ocorreu de uma dada forma e não pode ter acontecido de forma diferente); do outro, encontramos um ambiente virtual lúdico que coloca as ações e as decisões do lado do receptor.

Há então que considerar de que forma este gênero virá equilibrar a permissibilidade do jogador em subverter a documentação em que o jogo se baseia, e aquilo que se entende como facticidade histórica (o que realmente se passou) (FULLERTON, 2008). O que o Fullerton aponta faz sentido pelo facto dos jogos, para serem conotados como tal, exigirem algum teor de desafio para o jogador. Se o condicionalismo imposto pelos factos colidir em demasia com a imprevisibilidade resultante do processo de interação, que, por si só, constitui em uma expectativa do jogador, a obra irá perder a sua componente lúdica no sentido em que o desafio esvai-se a favor de um progresso linear, previsível, mas fiel à história.

No entanto, com base na posição de Uricchio, tal como a concepção de um documentário está sujeita a uma forte intervenção subjetiva, e assim como a cobertura de determinado evento por jornalistas poderá representar apenas um ponto de vista daquilo que realmente aconteceu; a elaboração de um relato histórico está sujeito também à posterior crítica pois, em essência, revela um dado ponto de vista (URICCHIO, 2005).

Para Raessens, um “docu-game situa-se a meio caminho (...) entre pseudo-objetividade do documentário como representação do real, e a pseudo-subjetividade de quem o julga e desconstrói” (RAESSENS, 2006, p. 221). Ou seja, e ao mesmo tempo, não ostenta a capacidade de representar a realidade de uma forma rigorosa e indicial (tal como acontece com a fotografia e o vídeo), nem o seu valor de verdade está totalmente feito refém da intervenção criativa dos autores que o imaginou e desenvolveu.

Na realização de um documentário, o ato de exercer um retrato fiel, neutral e paralelo à realidade é algo que nunca é atingido por via do inevitável processo criativo e da infinidade de escolhas a ele associadas. Segundo Raessens, se podemos admitir esta característica de tendência e manipulação da rea-

lidade no documentário tradicional, não existem razões para descartar o tratamento criativo que o videogame poderá dar à realidade para fins de documentário.

A jogabilidade como obstáculo à representação do atual

Fullerton e Raessens assinalam certa incompatibilidade entre o documentário e o videogame, acusando este de condicionar o poder reflexivo e indutor de pensamento crítico da obra, em detrimento do correto encadeamento da ação e da própria jogabilidade.

Exemplos, como a série *Medal of Honor*, em que o jogador se insere na ação via uma representação virtual de um militar no contexto de determinado conflito e narrativa histórica, para além de não deixar de o fazer de forma simplificada a fim de privilegiar a jogabilidade e a manutenção do interesse pelo jogo, a intenção da publicação da obra está longe de se configurar como de difusão cultural.

O intuito da Electronic Arts foi o de proporcionar uma experiência de entretenimento, fornecendo a oportunidade de viver uma versão romantizada de um conflito armado, colocando o jogador como protagonista ativo em um sistema também longe de se intitular como um *software* educativo (colocando a prioridade na transmissão de conhecimento) ou de simulação (relegando a função instrutiva para a experiência em primeira pessoa). Com isto, não quero sugerir que a sobressimplificação verificada em *Medal of Honor* contribua decisivamente para o seu afastamento como exemplo de *docugame*. O conceito de simulação implica também considerar um leque abrangente de limitações, contribuindo para o seu foco.

Aliás, aliado à cibernética, o sistema de geração de simulacros extrai vantagem da computação (possibilitando a geração autônoma de cenários e situações sempre diferentes,

com base em regras constrictas) e da imersão responsiva reconhecida numa dinâmica gráfica e sonora que não só procura mimetizar a experiência do real, mas fornecer auxiliares de operação que possibilitem compensar as limitações impostas pela própria interface (que, por sua vez, e dada à tecnologia atual, apenas garante um estado semi-imersivo e intermitente).

Contudo, tudo indica que não chega invocar um contexto histórico sob uma fachada de fotorrealismo, pois a intenção inicial dos autores da obra em embeber uma experiência com uma determinada mensagem surge como elemento fulcral na formação de opinião e instigação de reflexão sobre determinado tema. Ainda tomando como exemplo o jogo Medal of Honor, se considerarmos o impacto da morte do avatar controlado pelo jogador (que é nulo, pois este pode “ressuscitar” quantas vezes assim o desejar) ou a forma descaracterizada com os restantes personagens controlados pelo computador são abatidos e esquecidos, podemos levantar algumas dúvidas sobre de que forma o desafio e a cadência de jogo imposta pelo próprio formato não condiciona o caráter documental da obra.

Assim, a questão que ainda se coloca é a seguinte: para que uma aplicação digital interativa seja considerada *docu-game*, bastará configurar-se, em primeira instância, como jogo e depois estar nutrida de uma ligação com algum aspeto da realidade? Bogost e Poremba, como já foi referido, afirmam que não. Contudo, existem outros autores que acabam por remeter a sustentação da definição para esses mesmos pilares, lançando exemplos dispares que sulcam a diferença entre si por meio da forma como apresentam a sua estrutura narrativa e também quanto ao grau de intenção inicial em estabelecer algum paralelismo com a própria função como documentário.

Uma das mais influentes consequências da aceitação generalizada do *docu-game* como meio legítimo de documentá-

rio prende-se precisamente com a introdução do ato de jogar com elementos reais. Nos casos em que o tema apela a alguma sensibilidade no tratamento, a tendência do produto descair para um patamar de menor reconhecimento é considerável, sendo este aspeto um dos pontos negativos que se pode associar a este gênero emergente.

Considerando a popularidade e legitimidade do meio

Raessens aponta ainda para as vantagens que poderão surgir a partir deste novo gênero (RAESSENS, 2006). A disseminação dos videojogos por entre um público cada vez mais alargado e, em especial, sobre as gerações mais novas consiste em uma importante oportunidade para o consumo de um gênero que, segundo o autor, padece de falta soluções de evolução, especialmente no que toca ao fator de apelo em detrimento de outras formas de entretenimento cultural (CASTELLS, 2012). Assim, não só tal como no meio educacional, fazendo uso da já comprovada atratividade dos jogos, a própria tendência de gerar polémica em torno de um *docu-game* pode indiciar potencial como uma nova linguagem, dada a sua capacidade de apelar à opinião e fomentar a discussão nos vários canais paralelos.

Porém, Tracy Fullerton, nos vários obstáculos que coloca à aceitação do *docu-game* como gênero independente, refere que o videojogo, como fonte de entretenimento por excelência e descomprometimento com a realidade, ainda não é socialmente ou culturalmente aceito como um meio de expressão adequado para representar temas sérios. Este aspeto conduz ao estabelecimento de uma barreira de interpretação via preconceito, toldando, desde o início, o juízo crítico das pessoas em relação à obra, cuja literacia em relação ao meio dos videojogos é curta e insuficiente para uma análise imparcial.

Efetivamente, na opinião pública recente, o termo *docu-game* surge normalmente associado a videojogos baseados em factos verídicos e que apenas pela combinação desses dois elementos constituem em polémica. Remetendo para a ideia de “apavorantes jogos”, os *docu-games* misturam realidade com interatividade no sentido em que promovem a distorção de eventos históricos em nome do entretenimento (SILVERBERG, 2007). A preocupação patente nestes artigos de opinião prende-se fundamentalmente com o menosprezo da seriedade inerente aos ditos eventos, pelo simples facto dessa mesma mensagem ser encapsulada sob a forma de jogo. Esta associação lúdica a questões que pouco ou nada devem ao conceito de brincadeira, causam repulsa e indignação pública (PRESS, 2004).

Esta aparente falta de aceitação pública não está exclusivamente ligada aos videojogos, mas sim a todo e qualquer produto passível de ser configurado à partida como brinquedo e cujo preconceito ainda resume a sua razão de existência a um propósito menos sisudo e criterioso. Adicionalmente, por tratar-se de um produto/artefacto de índole profundamente tecnológica, é possível aplicar aqui o preconceito natural de valor da obra, que, em muito, está relacionado com a visão de Walter Benjamin na destituição da aura da obra da sua aura, dada à volatilidade e facilidade de replicação (BENJAMIN, 1936). Tal como a fotografia, por ser de natureza reproduzível (por meio do negativo) surge em um patamar de legitimidade artística inferior ao da pintura; assim como essa perde valor em relação à escultura pela maior permissividade ao erro (sendo que, na pintura, é possível repintar, e, na escultura, não existe essa possibilidade – o erro é permanente); se olharmos para o extremo oposto na escala da reproduzibilidade técnica, o videojogo, assim como qualquer obra de expressão codificada em formato digital e de características imateriais, enver-

ga perante o público geral um incontornável (mas discutível) rótulo de ‘imaterial’ e, conseqüentemente, é alvo de profunda desvalorização.

Essa “profana” mistura (imaterialidade e função primariamente lúdica) acaba por funcionar, quer por via da provocação quer pela consciencialização, como potencial vida de reflexão e expressão pessoal perante uma audiência de receptividade dormente em relação aos novos média.

Conclusão

O transformismo presente na forma do *docu-game* (herdado dos jogos digitais, pois claro) aponta para alguns condicionalismos no que toca ao enquadramento destes termos em relação aos videojogos na generalidade. Ao dar um passo em frente no que toca ao nível de interatividade prevista, um *docu-game* poderá disfarçar-se sob a forma de uma narrativa hipermédia, situando-se próximo do próprio conceito de vídeo documentário interativo); por outro lado, como já foi falado, poderá também assumir um papel de simulação, relegando a transmissão da mensagem para as próprias relações que nascem de uma experiência e que, em momento retrospectivo, suplantam o conceito efêmero do jogo como passatempo para conquistar um lugar no processo de crescimento do próprio indivíduo. O utilizador experiencia assim, devido às suas iniciativas e reações, uma determinada ocorrência, podendo, a partir dela, tirar as devidas conclusões que suportem a sua opinião. A mecânica de jogo revela o seu carácter laboratorial, podendo assim potenciar a exploração de vias adicionais de interpretação, convidando à experimentação e à tomada de consciência das conseqüências resultantes de situações hipotéticas.

Se procurarmos enquadrar o *docu-game* em uma escala de classificação de videojogos quanto ao gênero, apenas

poderemos fazê-lo no âmbito de um modelo que assuma a hibridização de características e que não se limite unicamente à diferenciação por tipo de interação. Isso porque a característica documental do jogo relaciona-se principalmente com o conteúdo e a intenção que envolve esse mesmo conteúdo, e não tanto com a forma. Esta, não obstante de também afetar a forma como o conteúdo e a mensagem são transmitidos (o meio é, também, a mensagem), pode assumir características de praticamente qualquer gênero de videojogo hoje aceitas – desde a interação, por via de uma personagem em primeira pessoa em um jogo de ação, quer a encarnação em uma figura abstrata que interage a uma macro escala em um ambiente simulatório de um vulgar jogo de estratégia militar, simulador de sistemas ou de gestão económica.

Em vias de conclusão, Raessens afirma que não existe razão aparente para descartar os jogos como uma forma de produzir um documentário, especialmente quando se considera a componente artística e poética do processo. Por sua vez, Bogost & Poremba aludem à hipótese dos *docu-games* possibilitarem a materialização de uma vista única sobre um dado tema por meio da participação e da experimentação como forma de validação de aspetos reais e tomadas de consciência, para além de consistirem como instigadores da reflexão pessoal, contribuindo para o alargamento da literacia mediática e promovendo, à sua maneira, a crítica cultural (BOGOST; POREMBA, 2008).

Já Tracy Fullerton faz levantar uma série de questões não só sobre o potencial dos videojogos como meio passível ao documentário, questionando inicialmente até se o termo ‘jogo’ faz sentido a partir do momento em que se verifica essa fusão (FULLERTON, 2008). E, no caso de ser mantida a ligação aos jogos digitais, Fullerton defende a necessidade de apurar eficácia desse gênero emergente em detrimento ao

vídeo documentário e a outras formas tradicionais de documentário. Coloca-se aqui em causa se aquilo que é assimilado e interiorizado de forma original por meio do ambiente que é o videogogo, consiste em uma vantagem para além do simples facto de possibilitar uma experiência de visita virtual em uma contemplação fugaz ao ambiente retratado.

Essa ideia é indiretamente refutada por Sandra Gaudenzi que, para além de inserir os *docu-games* como subgênero do documentário interativo, faz questão de aludir a obras cuja intenção documental não está absolutamente expressa – apenas um manifesto apoio em temas da vida real, passíveis de serem identificados pelo jogador como tal e que, a partir deles, possa ser extraído conhecimento.

Contrariada por Gaudenzi, Fullerton considera que, no caso de não existir uma intenção declarada por parte do autor em definir que o produto é um documentário sob a forma de um videogogo, dificilmente o poderemos considerar como tal. Contudo, e distanciando-se de certezas e afirmações arriscadas, também advoga que o facto de alguns autores declararem esta intenção, não significa que deixem de existir dúvidas relativamente à pertinência de um gênero de videogogos dedicados a esta vertente – constitui sim, em um adicional exemplo da já confirmada flexibilidade do gênero documentário.

Não obstante de reconhecer que os auto-proclamados *docu-games* consistem em uma interessante manifestação criativa e experimental, Fullerton conclui que ainda não existem condições para ter a certeza de que o videogogo consiste em um meio adequado para a realização do documentário, muito por força da aceitação social e equiparação do valor cultural do meio em relação à imagem real dinâmica. Para o público em geral, os videogogos ainda figuram em um patamar secundário no que concerne à cultura, o que sugere que a aquisição de um estatuto de maior reconhecimento do *docu-game* como variante

legítima do documentário terá de se verificar uma maior literacia em relação aos videogogos (BOGOST; POREMBA, 2008).

A respeito desse aspeto, Sørensen conclui que “as formas com que os jogos poderão referenciar adequadamente a realidade não podem ser exploradas nem por exclusivo das características do meio que é o videogogo, nem pela teoria do documentário tradicional (...) mas por meio de uma combinação da relação contratual existente entre o contexto (conteúdo) e os meios estéticos e estilísticos empregues” – tal como qualquer outro media (SØRENSEN, 2012, p. 160).

Mesmo não existindo um consenso vincado quanto à definição e aos critérios de classificação de *docu-games*, a exploração de temas de nicho de interesse que poderão escapar ao espectro do objeto do vídeo documentário (BOGOST; POREMBA, 2008) e o aproveitamento da capacidade de penetração no consumo por parte dos videogogos são elementos impossíveis de desconsiderar em relação ao futuro deste género. Contudo, para isso acontecer, os novos autores deverão procurar libertar-se de parte do peso do legado do documentário e suas constricções, no sentido de fundar uma nova linguagem adequada ao meio dos jogos digitais.

Referências

- BENJAMIN, W. *A obra de arte na época da sua reprodução mecanizada* (Cahier n° 1.). Paris: Lib. Alcan, 1936.
- BOGOST, I.; POREMBA, C. *Can Games get Real? A Closer Look at “Documentary” Digital Games.* (135), 2008. p. 1-23.
- CASTELLS, A. G. *The interactive multimedia documentary: a proposed analysis model.* Universitat Pompeu Fabra, 2012.
- FRASCA, G. Simulation versus Narrative. In: *The Videogame Theory Reader*, 2003. p. 221-235.

- FULLERTON, T. Documentary Games: Putting the Player in the Path of History. In: *Playing the Past: Nostalgia in Video Games and Electronic Literature*, 2008. p. 1-28.
- GALLOWAY, A. R. Social Realism in Gaming. 2004. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0401/galloway/>>. Consulta em: 24-abr-2013.
- NICHOLS, B. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- POREMB, C. K. *RealUnreal: Crafting Actuality in the Documentary Videogame*. Concordia University, 2011.
- PRESS, A. "Docu-Game" Recreates JFK Assassination. 2004. Disponível em: <www.foxnews.com/story/0,2933,139213,00.html> Consulta em: 19-fev-2013.
- RAESSENS, J. Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. In: *Popular Communication*, 4(3), 2006. p. 213–224. doi:10.1207/s15405710pc0403_5
- RENOV, M. *Theorizing Documentary*. Routledge, 1993.
- SILVERBERG, D. *Docu-games' twisted history*. 2007. Disponível em: <www.nowtoronto.com/music/story.cfm?content=155299> Consulta em: 19-fev-2013.
- SØRENSEN, I. E. *Documentary in a Multiplatform Context*. Institute for Film and Media, 2012.
- URICCHIO, W. Simulation, History and Computer Games. In: J. RAESSENS; J. GOLDSTEIN (Orgs.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press, 2005. p. 327-338.

INTERFACE PARA FILME INTERATIVO: UM PROTÓTIPO

* Este projeto foi realizado no âmbito do doutoramento em Média-Arte Digital, sob coordenação dos professores Bruno Mendes da Silva e João Rodrigues, e constitui parte da minha tese de doutoramento em desenvolvimento.

RUI PAULO ANTÓNIO

Doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta e Universidade do Algarve. Mestre em Produção, Edição e Comunicação de Conteúdos – Ramo Multimédia, pela Universidade do Algarve. Investigador no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Desenvolve pesquisa no campo das narrativas fílmicas interativas.

E-mail: ruiantonio@gmail.com

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos digitais e a conectividade global vieram alterar a forma como o homem se relaciona com a informação e o conhecimento. Esses avanços permitiram novas linguagens e sobretudo novas formas de interação, revolucionando os processos criativos. Com a interação, o utilizador deixa de ser mero observador e passa a fazer parte da obra, a participar nela. Embora a interatividade não seja uma novidade, o digital veio potencializar fortemente esse fator (ANTÓNIO, 2012).

Vários cineastas e artistas já experimentaram a criação de obras por meio da apresentação de narrativas múltiplas e narrativas cinematográficas interativas. Porém, estas implicam quase sempre uma interrupção para permitir ao utilizador a realização de escolhas, ao contrário do que sucede com os jogos de computador. Este protótipo pretende explorar a utilização de interfaces que possibilitem a criação de uma experiência interativa de visualização fílmica sem essa interrupção e, ao mesmo tempo, permitir uma montagem em tempo real.

A interatividade cinematográfica

Na narrativa cinematográfica tradicional, a estrutura é linear, composta por pontos que são a intriga. A interatividade cinematográfica passa, por vezes, pela modificação desses pontos de intriga, transformando a linearidade em uma estrutura arborescente. Dessa forma, o espetador poderá substituir o protagonista na tomada de decisões importantes (VIVEIROS, 2006).

No vídeo e no cinema, a interatividade pretende estender até as possibilidades de interpretação por meio de situações alternativas ou momentos de decisão. Uma das questões centrais prende-se com a interface a utilizar para que a interação seja eficaz. O interface permite ao espetador entrar no processo de construção, ou ser mais um elemento da obra. No caso da televisão digital, o dispositivo mais utilizado é o controle remoto. Já, no caso de produtos audiovisuais para a internet, o dispositivo preferido é o rato. Existem outras possibilidades, como os acessórios utilizados nas consolas de videogames que já são compatíveis com os televisores digitais, desde os clássicos Joysticks aos comandos mais sofisticados das consolas mais recentes. A interatividade nos audiovisuais é normalmente dada por hipervídeo que corresponde no vídeo às hiperligações (hipertext) da web. As ligações hipervídeo dão-se por meio de regiões interativas que podem ser texturas, cores, animações ou posições em determinados frames do vídeo. Uma vez definida, a região interativa deve-se estabelecer as ligações com o conteúdo pretendido de forma a que o utilizador/espetador possa aceder a esse conteúdo no momento da interação. O hipertexto e o hipervídeo permitem estruturar o discurso narrativo de uma forma diferente, estendendo as possibilidades interpretativas. Ao contrário da estrutura narrativa tradicional, o hipervídeo dá ao utilizador/espetador o controlo do espaço e do tempo dependendo da navegação escolhida na interação. A interatividade nos audiovisuais atualmente não passa de mera ilusão, já que as diferentes narrativas possíveis estão preestabelecidas por meio de um menu de opções disponibilizadas pelo criador da aplicação interativa. O conjunto de caminhos possíveis de explorar por parte do utilizador é finito. O guionista terá de prever e conceber os diferentes caminhos possíveis da história para que qualquer história resultante da escolha do utilizador faça

sentido. Contudo, a estruturação do guião não é a única dificuldade na criação de um produto audiovisual interativo. Há outras questões a terem em consideração, por exemplo, a forma como as hiperligações se apresentam ao utilizador de maneira a serem reconhecidas, mas sem serem intrusivas para quem não interaja. Outra dificuldade reside no aspeto técnico em apresentar os vídeos alternativos em um audiovisual interativo, dependendo da tecnologia utilizada.

Espet-ator

Na narrativa interativa, o utilizador/espetador torna-se coautor da obra ao decidir a parte do produto audiovisual que consome a cada momento. Weissberg introduz a noção de “Spect-acteur” (Espet-ator) na perspetiva daquele que comete ou deve cometer uma ação perante um determinado dispositivo cénico (PENAFRIA, 2007). Dessa forma, o produto audiovisual torna-se um produto individualizado. A maior parte das narrativas interativas são segmentadas, permitindo assim alterações na sequência temporal da narração. A segmentação da narrativa vai permitir a navegação pelos diferentes elementos por parte do utilizador/espetador. Assim, é possível realizar escolhas e reordenar a história. Por haver escolhas, é necessário que a narrativa preveja ramificações em determinados momentos da história. Isso implica normalmente um momento de suspensão para que o utilizador/espetador possa fazer a sua escolha. Nesses casos, as narrativas interativas são não lineares.

Trabalhos anteriores

Em 1967, é apresentada a primeira narrativa cinematográfica interativa instalada em uma sala de projeção preparada

para efeito: o “Kinoautomat: One – man and his Jury”. O filme parava em determinados momentos para dar aos espectadores a possibilidade de interação por meio de botões instalados nos respectivos assentos (PENAFRIA, 2007). Em 1992, a companhia Interfilm, em parceria com a Sony, começou a realizar experimentos de cinema interativo, mas, devido às suas formas bastante limitadas, não receberam o devido destaque pelo pioneirismo (MILLER, 2008). O primeiro a reivindicar o título de filme interativo foi Bob Benjamin com “Eu sou o seu homem”, em 1992 (LUNENFELD, 2005). Em 1993, Alain Resnais realiza os filmes “Smoke” e “No Smoke”. Além da separação inicial de dois filmes, cada filme contém ainda seis bifurcações resultando em seis histórias diferentes em uma mesma narrativa. Cada filme é projetado simultaneamente em salas diferentes. Dessa forma, o público escolhe a ação inicial do enredo por meio da escolha da sala (BAIO, 2008). Em 2002, Lev Manovich concebeu o Soft Cinema. Trata-se de um software que apresenta, aleatoriamente, sequências de imagens e músicas em arquivo. Embora se possa encontrar aqui o princípio da montagem, a intriga narrativa é inexistente. A montagem resulta de uma pré-programação com uma interação do espectador pelo manuseamento do teclado. A narrativa é gerada pelo arquivo. Segundo Manovich, o arquivo é a contrapartida da forma tradicional de narrativa (MANOVICH, 2002). Em 2010, Jung Von Matt realiza “Last Call”, um projeto de Cinema interativo/jogo, criado como peça publicitária para um canal da NBCA. Trata-se de uma curta-metragem que passou em sessões de cinema da Alemanha. O filme apresenta a história de uma personagem perseguida por um Serial Killer. Ao tentar escapar, encontra um telemóvel, que utiliza para fazer contato com os espectadores do filme. Estes podem ajudá-la nas decisões que deve tomar durante a narrativa. O espectador, ao entrar na sala, recebe um convite para registrar

o seu número de telemóvel em uma plataforma digital específica. Então, fica apto para receber ligações do protagonista a qualquer momento. De forma aleatória, em determinados momentos do filme, a personagem principal liga para alguém da plateia e faz uma pergunta sobre o caminho ou decisão a tomar. Um programa de reconhecimento de voz capta a decisão do espetador. Com base nessa resposta, a protagonista tomará o rumo sugerido pelo espetador fazendo que uma sequência específica da história seja apresentada. Dessa forma, “Last Call” apresenta uma série de caminhos e finais possíveis com base na interação dos espetadores que estabelecem mudanças nos caminhos da narrativa, dando-lhes a impressão de controle da história. Existe um processo de imersão nesta interação entre usuário e média, em que o espetador é transportado da segurança da sala de cinema, para dentro da história. O espetador passa a ser mais um personagem e assume um papel de cocriador na narrativa. A interação proporcionada por “Last Call” intensifica a experiência individual do espetador na sala de cinema, bem como a experiência compartilhada por toda a sala.

Organização da narrativa

O cinema e a tecnologia andaram sempre de mãos dadas. Passam, portanto, a utilizarem os meios do seu tempo, que foi o que a arte sempre fez: extrair o máximo das possibilidades dos instrumentos recém-inventados (MACHADO, 2007).

A chegada da tecnologia digital veio facilitar a desconstrução da narrativa para um formato interativo. A imagem digital torna-se facilmente manipulável, permitindo alterar a ordem de apresentação dos diferentes segmentos do filme. Contudo, o utilizador/espetador não é livre de fazer o que quer perante

uma narrativa interativa. Todas as suas ações são normalmente previstas pelos autores dos dispositivos interativos.

Grahame Weinbren desenvolveu as suas narrativas com base na estrutura do sonho de Freud. Nessas estruturas, não há uma ordem dos factos preestabelecida, não há uma conclusão da história. O desejo de conclusão pode ser superado pela exploração do espaço narrativo por parte do espetador/utilizador até o considerar esgotado. A ordem em que os sonhos são revelados é indiferente (WEINBREN, 2003). O trabalho do sonho de Freud não é linear, da mesma forma, a estrutura narrativa de Weinbren não é temporal, mas espacial.

Para Primo (PRIMO, 2008), os sistemas que antevêm à resposta do espetador e limitam a sua ação não podem ser classificados como interativos, mas sim como reativos. Já, para Fragoso (FRAGOSO, 2001), a interatividade não deve ser vista com uma supervalorização da simetria no fluxo bidirecional de comunicação. Pensar a interatividade no cinema deve levar a novas formas de expressão, e não necessariamente a novas formas de comunicação bidirecional. Pensar o interativo no cinema significa explorar, por meio dos meios tecnológicos digitais atuais, uma maior abertura na obra, tal como proposto por Eco (ECO, 1998). Entende-se aqui, por abertura, a obra que apresenta várias possibilidades de organização, sendo uma dessas possibilidades apresentadas no momento da sua fruição. Com a interatividade, procura-se construir filmes que permitam a influência direta das decisões dos espetadores nas ações da narrativa. Porém, não se deve basear apenas em uma reação do último estímulo, mas sim em todo o percurso de construção das trocas de informação proveniente da interação. Assim, o filme interativo depende de uma estrutura aberta criada a partir de uma linguagem de programação e da capacidade do guionista em criar uma narrativa que se baseie na historicidade das escolhas possíveis (RAFAELLI, 1988).

Para o cinema interativo, não basta o avanço tecnológico, é necessário também apontar novas soluções para as narrativas. Para Pudovkin (in XAVIER, 1983), “a montagem constrói cenas a partir dos pedaços separados”. A junção desses pedaços forma significados diferentes consoante a sequência escolhida. Assim, se for dado ao utilizador, essa possibilidade haverá uma montagem similar ao que sucede na internet com os hipertextos, em que o utilizador também escolhe os “pedaços” textuais a serem lidos. A escola russa propôs desde o seu surgimento à fragmentação estrutural das obras audiovisuais por meio de procedimentos de montagem. Quando um montador monta um filme (não interativo), o que ele faz é escolher uma sequência a partir de fragmentos, optando por um caminho de muitos possíveis. Esse é o filme apresentado ao público. Se fosse escolhida outra sequência, o filme seria outro, o seu significado seria outro, apesar de a matéria-prima ser a mesma. Dar ao utilizador/espetador o controlo sobre a montagem é permitir uma experiência individual diferente, a cada espetador, em cada visualização.

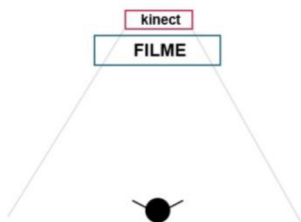
Interface para filme interativo

De seguida, é apresentada uma proposta de interface para filmes interativos baseada no corpo e nos gestos do espetador.

Implementação

A proposta de interface para filmes interativos baseia-se na posição do corpo bem como nos gestos do espetador. O corpo e os gestos do espetador são rastreados por uma câmara Kinect como pode ser visto na fig. 1.

Figura 1 – Rastreamento de câmara Kinect.



O conteúdo do filme a ser apresentado muda consoante a posição em que se encontra o espetador perante a tela de projeção. A aproximação ou o afastamento e o deslocamento lateral permitem apresentar diferentes fluxos narrativos ou ângulos de filmagem. Imagens exemplificativas encontram-se nas figuras 2 e 3.

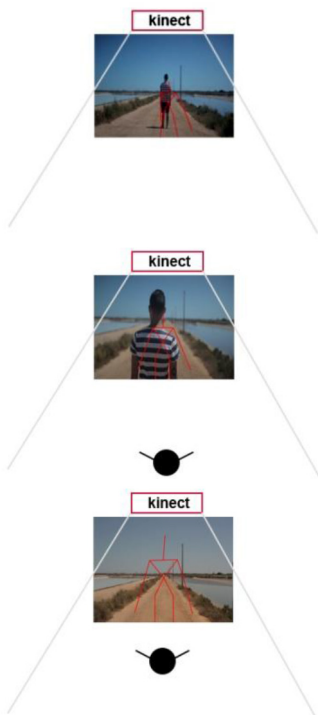


Figura 2 – Da esquerda para a direita: (a) Exemplo da interação quando o espetador está distante, (b) quando o espetador está a uma distância média e (c) quando o espetador está próximo.

Figura 3. Diferentes ângulos apresentados consoante o posicionamento do espetador.



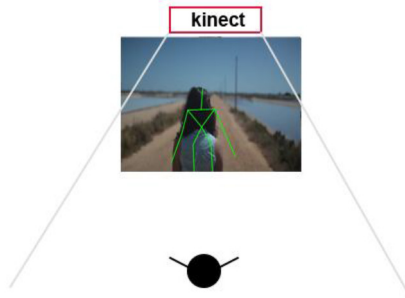
Quando o espetador se baixa, o filme apresenta também um ângulo de filmagem correspondente, como se pode ver na figura 4:

Figura 4 – Diferentes ângulos apresentados em relação ao posicionamento do espetador.



A utilização do gesto com a mão (varrimento da direita para a esquerda) permitem alternar entre duas personagens, v.d. fig. 5.

Figura 5 – Mudança de personagem por meio de gesto da mão



Não há transições entre os planos e o espaço temporal, não há interrupção. A trilha sonora mantém-se igualmente contínua.

Dessa forma, o espectador tem a possibilidade de interação podendo interferir e modificar o que está a ser visto em tempo real.

Considerações finais

As narrativas fílmicas interativas implicam quase sempre uma interrupção nos momentos de efetuar escolhas. Um dos objetivos desta interface será explorar a possibilidade de criar uma experiência interativa de visualização fílmica sem essa interrupção. Segundo Deleuze, o poder do cinema está na montagem (DELEUZE, 2006). Então, por que não dar ao utilizador/espetador esse controlo sobre a montagem? Com a interface proposta, o espectador não necessita de contacto direto com dispositivos físicos, libertando-o para uma interação corporal e mais natural.

Referências

- ANTÓNIO, Rui. *Plataforma de filmes com sequência aleatória – Organic Film*. Tese de mestrado. Universidade do Algarve, 2012.
- BAIO, Cesar. A multiplicidade estética nos filmes ‘Smoking’ e ‘No Smoking’, de Alain Resnais. In: MARTINS, Moisés; PINTO, Manuel (Orgs). *Comunicação e Cidadania – Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), 2008.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. Difel, 2009.
- FRAGOSO, Suely. *De interações e interatividade*. X Compós. Brasília, 2001.
- LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema interativo. In: LEÃO, Lúcia (Org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

- MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia: Aproximações e Distinções*. p. 2. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>>. Consulta em: 10-fev-2014.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. The MIT Press, 2002.
- MILLER, Carolyn Handler. *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. 2. ed. Burlington, USA: Elsevier, 2008.
- PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. *Estéticas do Digital – Cinema e Tecnologia*. Livros LabCom, 2007.
- PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: Comunicação, Cibercultura, Cognição*. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- RAFAELI, Sheizaf. Interactivity: from new media to communication. In: *Sage annual review of communication research: advancing communication science*. Beverly Hills: Sage, 1988.
- RAFAELI, Sheizaf. Interactivity: from new media to communication. In: *Sage annual review of communication research: advancing communication science*. Beverly Hills: Sage, 1988.
- VIVEIROS, Paulo. Cinema e tecnologia: novas interações. In: *Novos Média: produção, desenvolvimento e distribuição*. ed. Manuel José Damásio, p. 262-270. Edições Universitárias Lusófonas, 2006.
- WEINBREN, Grahame. *Navigating the Ocean of Streams of Story in Future Cinema*. ZKM/MIT, 2003.

A ILUSÃO DA REALIDADE: APONTAMENTOS SOBRE A EVOLUÇÃO DOS NOTICIÁRIOS EM PORTUGAL *

* Este trabalho é parte integrante da tese de doutoramento em desenvolvimento registada com o título *Antes do filme, a Revolução – o caso da recuperação do Jornal Cinematográfico Nacional (1975 –1977)*, sob orientação dos profs. doutores José Ignacio Aguaded Gómez e Vítor Reia-Baptista.

ANA FILIPA CEROL MARINS

Licenciada em Ciências da Comunicação pela Universidade Nova de Lisboa e mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação pelo ISCTE, é assistente no curso de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve (UALg). Doutoranda em Comunicação, é colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UALg.
E-mail: fcerolm@ualg.pt

Introdução

A dois passos da Pena, no sopé da Serra de Sintra, em São Pedro, a feira quinzenal atrai sempre muitos forasteiros. Milhares de pessoas dos arredores e até de muito longe acorrem ao pequeno burgo. Uns na esperança de qualquer negócio, outros apenas para relinchar...

Assim começa uma peça sobre a Feira de São Pedro de Sintra na edição n. 10 do Visor Noticiário Nacional de Cinema, de 1961. A locução, em tom claramente irônico, faz-se acompanhar por um conjunto de planos que localizam o acontecimento, em que se incluem muitas imagens de burros, intercaladas com as dos visitantes. Integrada na rubrica Noticiário, a breve peça, toda em *off*, mantém até o fim o tom que lhe confere a voz masculina, que vai marcando o ritmo da sucessão das imagens:

Tão variada e tão completa não há outra feira em Portugal. Será fácil encontrar pneus com erros de ortografia e até... botas esquerdas para o pé direito. (...) É um mundo de coisas a encantar toda a gente. Os estrangeiros já sabem o caminho da feira e quedam-se seduzidos com a hipótese de adquirir os característicos artigos, que em parte revelam o feitio simples do povo português, e que tanto podem ser uma velhíssima lanterna de velha tipoia como a imagem de um santo milagreiro. (...) quem ainda não foi à feira nem sabe o que perdeu. (VISOR, 1961)

Visor foi um dos vários jornais cinematográficos exibidos, entre as décadas de 30 e 80 do século XX, nas salas de cinema portuguesas. Na sua cobertura à atualidade política,

social e cultural de um país, à data, em regime ditatorial, não está muito longe dos congêneres internacionais. Os jornais cinematográficos, sequências noticiosas que antecediam a exibição de uma longa-metragem, surgiram de uma estratégia de afirmação e fixação de públicos do cinema, no cruzamento entre ilusão e realidade, entre entretenimento e informação.

Um gênero de informação espetacular

Em 1952, os noticiários cinematográficos, *newsreels* na sua designação anglo-saxônica, foram alvo de um estudo cujo resultado foi inserido em um conjunto de documentos dedicados pela Unesco aos principais *media* de massa (BAECHLIN; MULLER-STRAUSS, 1952). Tendo por base dados recolhidos de vários países do mundo, o relatório recupera a história desses meios de comunicação, caracteriza-os, a partir de aspectos como os seus temas, modos de produção e estruturas de financiamento, e, já então, perspectiva o seu declínio face ao aparecimento da televisão. Foram, de facto, variadíssimos os contextos e as circunstâncias de produção, distribuição e, naturalmente, instrumentalização dos noticiários cinematográficos, em países tão variados como a França, onde surgiram, Reino Unido, Estados Unidos, China, Rússia, Alemanha ou Brasil, Espanha e Portugal, mas as características comuns desses filmes, compostos por vários tópicos, notícias, assuntos de interesse variado, permitem falar de um gênero próprio que convivia com outros nas suas abordagens à atualidade.

É sabido, da história do cinema, que o entusiasmo e o êxito dos primeiros produtores franceses, Lumière, Pathé e Gaumont, estavam na capacidade inédita de oferecer aos seus públicos a experiência de um «film taken from life, from everyday happenings – in the street, in railway stations, wherever there was movement or activity» (BAECHLIN; MUL-

LER-STRAUSS, 1952, p. 10). E aí mesmo parece residir a gênese dos noticiários cinematográficos:

The very first film ever made- *La sortie des usines Lumière, à Lyon-Montplaisir* (Workmen leaving the Lumière factory at Lyon-Montplaisir) – was in a way a newsreel subject. (BAECHLIN; MULLER-STRAUSS, 1952, p.10).

O objectivo dos primeiros noticiários cinematográficos era criar, a partir da realidade, um efeito de espetáculo, de entretenimento, como nota Lisa Pontecorvo:

The early link between featurettes and actuality that had characterized the earliest film shows of Lumière actualites and Méliès fantasies continued in the public cinema show» (1983, p.6).

O seu desenvolvimento coincide com o desenvolvimento da indústria do cinema em França, na primeira década do século XX, com a construção de salas de cinema fixas e a distinção clara entre as áreas da produção cinematográfica e a distribuição. À medida que se afirmavam em um mercado crescente, as empresas de distribuição “subsidised newsreel production as a prestige activity to keep their name on the screen and keep a rival’s name off it”, explica a investigadora britânica (PONTECORVO, 1983, p. 6). Desde logo, às francesas Pathé e Gaumont juntam-se as americanas Fox Movietone, Paramount e Universal, na lista das principais produtoras de noticiários cinematográficos a nível internacional, com produção exportada para inúmeros países. Esta gênese e também as características técnicas do meio acabaram por determinar as preferências editoriais, as rotinas de produção e distribuição e as estruturas narrativas da maioria dos noticiários cinematográficos produzidos, fruto das relações de prevalência, sobretudo em uma fase inicial, da imagem sobre o texto. Datada de

1914, uma crítica publicada em um jornal britânico da especialidade dá voz a um sentimento que então se generalizava:

There is a tendency in some gazettes to include, instead of news matter, items of general interest, such as views of a cat playing with a canary of a house where the King Charles slept, of a sign –post with a word spelt wrongly. (...) These are often fairly interesting as they go, and would probably make excellent ‘interest’ films, but they are not news, and are certainly out of place in a news gazette. (MCKERNAN, 2002, p. 22)

Como consequência, os noticiários foram ajustando as suas lentes. Em termos de temáticas, os acidentes e demais acontecimentos inesperados, os acontecimentos agendados, de rotina (MOLOTCH; LESTER, 1974 em TRAQUINA, 1999), e os temas de interesse geral eram os principais alvos de cobertura por parte dos noticiários cinematográficos, sobretudo os comerciais, no período do seu auge. No caso dos acontecimentos de rotina não havia diferenças substanciais entre a cobertura proporcionada pelos noticiários cinematográficos e os restantes *media*, tal como se descreve no relatório da Unesco:

The similarity between film reporting and newspaper or radio reporting is particularly clear; the role of the newsreel reporter is precisely the same as that of the press photographer or newspaper reporter. (BAE-CHLIN; MULLER-STRAUSS, 1952, p. 19).

E, de facto, tal como se refere na publicação, «perhaps 30 to 50 per cent of the subjects presented in news films will be scheduled events». Durante décadas, os noticiários cinematográficos foram parceiros da rádio e da imprensa¹, e não propriamente concorrentes, na cobertura dos grandes acontecimentos sociais e políticos, visitas oficiais, eventos culturais,

¹ Muitas dessas parcerias eram oficiais, como, em Portugal, a parceria entre o Visor e os jornais Diário de Notícias e Diário Popular.

vidas de personalidades e *fait divers*. As imagens fortes e os relatos vivos, tão espetaculares quanto possível, foram o seu terreno, um terreno que ganhou toda a expressão na cobertura dos muitos conflitos políticos do século, de que a Segunda Guerra Mundial foi o expoente. E era mesmo das imagens que tudo partia, em uma lógica de produção em que o operador de câmara era uma figura fundamental. Habitualmente, o alinhamento da reportagem começava com uma pré-montagem das imagens recolhidas à qual era depois adicionada à locução do texto. Como observam Hiley e McKernan, “sound newsreels were led by the word, and it was the word that determined the particular angle that a newsreel would take” (2001, p. 190). O texto, a cargo do redator, construía-se com base em “factual details given by the cameramen, *or* on press articles *or* ‘dope sheets’ supplied by the correspondents”. Por último, porque o som desempenhava um papel igualmente importante na construção, “the commentaries and accompanying music are recorded together on the sound-track” (BAECHLIN; MULLER-STRAUSS, 1952, p. 19). Mas, se nos critérios de noticiabilidade se foram aproximando dos outros media jornalísticos, nomeadamente da imprensa ilustrada, a verdade é que os noticiários cinematográficos não deixaram nunca de ser encarados com desconfiança, principalmente pelas possibilidades da montagem que a imagem em movimento permitia, o que os tornava alvos privilegiados de manipulação e instrumentalização. É o que narra um crítico, em 1949, acerca da cobertura política do governo de Churchill, expondo, de forma tão direta, a operação da montagem jornalística sobre realidade:

It is an old journalistic trick to quote only one sentence from a speech which, taken from its context, conveys a meaning never intended. The film editor not only does this, but in addition, while the Minister is speaking, cuts to a different shot of another Minister

who is apparently very annoyed at what is being said, although this shot, in fact, was taken on quite a different occasion. Then the editor cuts back to the Minister who was speaking, but shows him looking round bewildered as though he has dried up and does not know what to say next. This shot may have been taken when he was about to go off for lunch. The three shots cut together in quick succession create the lie, a horribly convincing lie which can only be detected by film technicians and those who were present in the occasion. (MCKERNAN, 2002, p. 235-236).

A utilização dos noticiários cinematográficos como instrumentos de propaganda foi comum em alguns momentos da história, mas assumiu um carácter particularmente relevante nos países que conheceram regimes ditatoriais, de que são exemplo Espanha e Portugal, como veremos. Com a concorrência crescente da televisão, que chama a si esse duplo papel de entreter as massas e proporcionar uma leitura da atualidade a um ritmo com o qual, pela sua pesada e dispendiosa estrutura de produção e distribuição, não podiam concorrer, os noticiários cinematográficos começaram a perder periodicidade e terreno, até deixarem de ser produzidos ao longo dos anos 70 e 80². Como que em um regresso aos seus temas iniciais, foi confinando-se a «items dealing with local customs and traditions, pictures of bathing beauties and “pin-up girls”, religious or traditional festivals, ceremonies, and political or economic reportages without an obvious topical bent» (BAECHLIN; MULLER-STRAUSS, 1952, p. 19) que os noticiários cinematográficos foram resistindo, durante décadas, a uma morte, desde cedo, anunciada. Na esperança da sua sobrevivência, estaria a possibilidade de se aproximarem

² Em alguns países, a sua produção cessou mais cedo, no final da década de 50, noutros, como em Portugal, há registos de produção de noticiários cinematográficos, já sob a forma de revistas cinematográficas, até os anos 80.

do documentário, em um registo mais interpretativo da atualidade. Esse era o caminho apontado em 1952: «Newsreels cannot be considered a “primary” source of information, that is to say, they have not provided the first news of any given event. Their function has so far been rather to give additional information, to illustrate, as it were, news already transmitted to the man in the street by other means». (BAECHLIN; MULLER-STRAUSS, p. 63). Só uma reconfiguração poderia fazer face à força do direto e da atualização constante da televisão, e a verdade é que grande parte dos noticiários cinematográficos não conseguiu sobreviver. Nas suas memórias de vida enquanto operador de câmara dos noticiários britânicos Gaumont-British News, British Movietone e Pathé News, John Turner não deixa de reconhecer:

Television had finally shut us down but the cinema newsreels set the standard of the way television operates today in news coverage. Sometimes people had said that there were frivolous items in the reels. Well, in essence we were part of an entertainment industry (TURNER, 2001, p. 234).

Casos portugueses em análise

Desenhar, criar uma nova linha de moda, um novo padrão. Fazer nascer um tecido e daí um vestido que agrade mesmo à mulher é tarefa que envolve técnicos e artistas que Portugal já possui. A variedade de padrões e de tecidos para os mais diversos gostos e em quantidades difíceis de calcular desafiam a imaginação dos artistas que concebem e executam na grande e moderna empresa de confecções do norte do país. Modernos processos industriais proporcionam a produção em massa, mas é sempre indispensável ainda o toque humano que caracteriza estas confecções. De salientar que ideias e mãos nortenhas concebem e executam padrões

não regionalistas, mas universalistas numa demonstração de real capacidade. O pronto-a-vestir impõe grande dimensão e provoca o crescimento da organização nortenha, que além de representar novidade em Portugal é a primeira a fabricar a nível europeu. A produção, que imediatamente satisfaz exigências de qualidade e quantidade no mercado português, aumenta, num aliciante desafio onde os números são reveladores. Apesar dos sistemas serem industrializados, são imprescindíveis cuidados pessoais, que de peça para peça, de vestido para vestido asseguram o bom acabamento que se generaliza nos enormes *stocks*. [...]. (VISOR, 1972)

O eterno feminino. A classe dos artigos expostos deixa pressupor a muitas das senhoras que se detiverem por algum tempo a contemplá-los que se trata de um artigo vindo de Paris, *made in England*, sem dúvida. E, afinal, trata-se de um produto fabricado já em Portugal. Com efeito, em artigos de *lingerie*, a indústria nacional pode orgulhar-se de apresentar peças que não receiam qualquer confronto com o que de melhor se fabrica lá fora. Em boa verdade a idealização é dos nossos artistas e as fábricas são portuguesas, como totalmente portuguesa é a mão-de-obra. Dissemos que em artigos de *lingerie*, e... não só nesses, a indústria nacional se pode orgulhar de apresentar peças que não receiam confronto com o que de melhor se fabrica lá fora. Pois é verdade. E a tal ponto, que os artigos cá fabricados são exportados para os mais variados países. Alguns deles, onde as senhoras portuguesas não desdenhariam adquirir as peças do seu vestuário que talvez vistas por cá... não lhes tivesse despertado a mesma atenção. Muitos destes produtos de *lingerie* fabricados no nosso país tiraram já passaporte e fizeram as malas para partir com destino ao mercado internacional, onde fazem a tentação de senhoras de todo o mundo. (VISOR, 1974)

Mulheres trabalhadoras com uma história comum que

merece ser contada: há dois anos, o patrão fugiu para o estrangeiro. Ficaram no desemprego. Mas pouco depois reagem, encontram uma resposta. Apesar da fábrica se encontrar hipotecada e das dívidas se amontoarem, constituem-se cooperativa e voltam a trabalhar. (...) Apesar do produto ser mal pago quando sai das mãos das operárias, atinge no mercado elevados preços, numa margem de lucro que as não contempla, nem ao público consumidor. São obrigadas a receberem salários inferiores à média, abdicam dos subsídios de Natal e de férias, mas nem por isso desistem. Da mesma forma que começou a sua luta pela sobrevivência continuará para a melhoria das condições de vida. Com ânimo forte e não melhorando as condições de trabalho já conseguiram pagar a maquinaria que utilizam e novos e melhores contratos estão para breve. Valorizando o trabalho que incansavelmente dia-a-dia sai das suas mãos impõem-se na competição concorrencial. Estão assim à vista melhores compensações, aliás, a justa paga pelo esforço e confiança que as ajudaram a ultrapassar as muitas dificuldades criadas. Num total entendimento, usando o próprio trabalho como a sua melhor linguagem, nesta cooperativa, aliás como em muitas outras, os trabalhadores encontraram soluções para o que parecera irremediável. Exemplos como o destas 80 trabalhadoras, onde apesar dos sacrifícios as relações de trabalho e a confiança no futuro são evidentes, ajudarão o país a ultrapassar a crise que atravessa e a garantir um futuro mais justo e mais próspero para a nação. (JCN, 1977)

As três reportagens sobre a indústria têxtil cuja locução aqui se reproduz distam entre si em poucos, mas tão significativos anos da história de Portugal. Separam-nas, como sabemos, a revolução, as enormes transformações sociais ocorridas com a queda de um regime político e a normalização de outro e, particularmente, uma reconfiguração do panorama mediático do país que na altura se pôs em marcha.

O Visor Noticiário Nacional de Cinema³, do produtor e realizador Perdigão Queiroga, foi um dos vários noticiários cinematográficos que, durante o Estado Novo, conviveram com o Jornal Português⁴, a imagem oficial do regime, nas salas de cinema. Foi, de resto, muito variada a produção portuguesa de noticiários cinematográficos durante todo o Estado Novo e também, ainda por alguns anos, já depois dele. Isso mesmo notava o realizador e crítico Baptista Rosa na revista *Plateia*, em 1975, referindo-se a uma produção até algo excessiva, que havia mantido o seu sustento em subsídios públicos e contratos de patrocínio e publicidade. Na opinião do crítico, também neste país, talvez o maior produtor de jornais de atualidades cinematográficas em número, a imposição de televisão parecia pôr em causa a sobrevivência do gênero. Grosso modo, é possível afirmar que Portugal conheceu a mesma tendência de substituição pela televisão do papel que os noticiários cinematográficos desempenharam junto do grande público. Ainda assim, pelo caminho, um caso parece ter sido a exceção que confirma a regra: o Jornal Cinematográfico Nacional (JCN), produzido pelo Instituto Português de Cinema (IPC) entre 1975 e 1977. Produto da revolução e da enorme vontade de filmar, o JCN esteve no centro de um debate sobre o rumo que a produção cinematográfica portuguesa devia tomar. Nasceu, mais concretamente, em um IPC tomado de assalto pelos defensores de uma política para a produção cinematográfica portuguesa que pretendia fazer do cinema um instrumento político assumidamente ativo, tal como explica Vítor Reia Baptista:

Por esta altura, um grande grupo de cineastas ocupou o Instituto Português de Cinema e preparou um documento que pretendia definir uma nova política cinematográfica

³ Produzido entre 1961-1975 (Matos-Cruz, 1989).

⁴ Produzido entre 1938-1951 (Matos-Cruz, 1989; Piçarra, 2006).

fica que servisse os princípios enunciados pelo Programa do M.F.A., onde se pedia “a socialização dos meios de produção, distribuição e exibição”. No entanto, enquanto no verão de 1974 alguns produtores “entravam em greve”, começavam também as divergências no seio do C.P.C. e até do próprio grupo de ocupantes do I.P.C. A frágil unidade do “cinema novo”, até então unida contra o anterior regime, desfez-se quando este desapareceu e os cineastas dividiram-se nas mais variadas facções e grupos. O Centro Português de Cinema atomizou-se em várias outras cooperativas: Cinequipa, Cinequanon, Viver, Grupo Zero, Paz dos Reis, refletindo-se em diversas e até opostas famílias estéticas e políticas, enquanto o grupo de ocupantes do I.P.C., o chamado Núcleo de Produção, se debatia internamente com infindáveis discussões muito mais de ordem política do que de natureza cinematográfica ou cinéfila. (2001, p. 47)

Antes e depois do 25 de abril, as três peças constroem as suas narrativas a partir de algumas ideias comuns: a qualidade e originalidade da produção nacional (tanto que até pode passar por estrangeira, uma idiossincrasia bem portuguesa), a capacidade de trabalho e a importância desse trabalho, levado a cabo pelas mãos de cada trabalhador, perante o processo de industrialização; e a ideia de um desígnio, ou sacrifício, do país para se afirmar fazendo face à concorrência estrangeira e às dificuldades do mercado internacional.

A partir da relação entre locução e imagens podemos, naturalmente, encontrar diferenças de posicionamento entre as três, sendo que a peça do Jornal Cinematográfico Nacional é aquela que, em uma primeira análise, se reveste de forma mais explícita de um programa discursivo ideológico, presente logo à superfície do texto. Ao nível lexical, podemos observar como as expressões “mão-de-obra” e “mãos nortenhas”, utilizadas nas peças do Visor, são substituídas, na reportagem do JCN,

pela de “mulheres trabalhadoras”, categoria seguramente omitida nos noticiários do Estado Novo. Podemos também observar que, nas duas peças do Visor, nenhum elemento textual ou visual perturba o conjunto e a ordem, materializados na linha de produção que funciona impecavelmente, o que também faz justiça à ideia do povo português como povo trabalhador, eficiente e comportado. O sentido do texto é reforçado pela montagem das imagens, em uma coreografia na qual se incluem panorâmicas sobre mesas de trabalho em linha e corredores de cabides e planos de pormenor que dão relevância às várias etapas de preparação das peças têxteis até a sua embalagem ou até a sua exibição em uma passagem de modelos. Em uma perspectiva mais global, todo o ponto de vista das reportagens do Visor é o da indústria, logo, do patronato, enquanto no JCN o protagonismo é claramente atribuído às operárias. A peça do JCN é também a única a incluir na sua estrutura uma entrevista a uma trabalhadora, que encara a câmera e se dirige, como que sem filtro (ainda que ele lá esteja, sempre), diretamente ao espectador, o que pode ser simultaneamente marca ideológica e sinal da convivência das atualidades cinematográficas com os gêneros jornalísticos da televisão.

Atualmente, «a cobertura jornalística da classe trabalhadora é pouco mais positiva do que a das minorias e mulheres. A maioria dos *media*, não só no Ocidente, são grandes empresas profundamente integradas no modo capitalista de produção. Tem-se tornado trivial sublinhar o crescente estatuto de bem consumível das notícias e de outros gêneros mediáticos», lembra Teun van Dijk (2005, p. 91). Tal como os restantes *media*, os jornais de atualidades foram sempre mais uma voz das elites e do poder instituído, como observava um crítico britânico, ainda, em 1929, acerca dos noticiários comerciais do país, enquanto instigava ao aparecimento de um noticiário que desse voz às classes trabalhadoras:

This, then, is the newsreel. Its object is not to present news but to breed a race of society gossipers, sport-maniacs, lick-spittles and jingoes. There is room here for a Worker's Film Society to photograph events of interest to the workers. We could have a newsreel showing industrial and political demonstrations; the social causes leading up to strikes; co-operative activities; the effects of the miners' eight-hour day on the miners and their families; the contrast of a nine-to-a-room in workers' homes with on-in-nine-rooms in the homes of the upper class. Etc. It could be fairly easy to film such events, and, if done internationally, we could have a newsreel that would act as a real educational weapon on behalf of Socialism and world peace, and a defence against the dope with which the cinemas are flooded. (MCKERNAN, 2002, p. 67)

Em uma altura em que os jornais cinematográficos sobreviviam já com muito poucos argumentos ou tinham mesmo cessado funções um pouco por todo o mundo, o Jornal Cinematográfico Nacional, por força do seu contexto, chamou para si as causas do povo e propôs uma renovação do gênero, pelo registo da análise e da intervenção. Nos seus cerca de dois anos de trabalho, a Unidade de Produção nº 1 do Instituto Português de Cinema, encarregada de produzir o JCN, cobriu temas e acontecimentos como os muitos atos políticos do processo de consolidação da democracia, as dinâmicas sociais da sociedade portuguesa pós-revolução e as manifestações artísticas e culturais dos cidadãos, que agora se exprimiam em liberdade. De uma forma ou outra, as bandeiras da construção de uma identidade nacional, do combate às desigualdades sociais e ao analfabetismo, do desenvolvimento social e económico estão sempre presentes nas reportagens do JCN, em registo assumidamente educativo e militante. E foi essa militância, também ela um tanto castradora de uma leitura mais plural da atualidade e da liberdade criativa dos realizadores,

que lhe valeu algumas das críticas de que foi alvo. Passados os tempos quentes da jovem democracia portuguesa, acabou por ceder à concorrência com os outros órgãos de comunicação. E, sobretudo, à visão que, entretanto, também se consolidou entre os cineastas portugueses de que a missão do cinema seria a de outras abordagens à realidade e à natureza humana que não a pretensamente objectiva. As palavras de Abbas Kiarostami acerca do documentário, gênero contíguo ao das atualidades, ilustram bem essa posição:

Pour ma parte, je suis convaincu d'une chose très simple: le bon cinéma s'enracine dans la réalité, et le mauvais cinéma est faux par nature. Le bon cinéma dépend de la manière dont un auteur recueille et construit sa propre réalité en regardant le monde. Le mauvais cinéma transmet une idée fausse du monde même, quand il prétend être objectif, même quand il utilise les techniques du documentaire. (2004, p. 26)

Kiarostami propõe, claro, uma leitura do cinema, mas nas suas palavras também podemos ler o próprio jornalismo, nomeadamente o audiovisual, ou não tivesse ele as suas fundações nas atualidades cinematográficas.

Da relevância da recuperação da memória

Os dedos não param e raramente se enganam. [entrevista:] Levamos o dia sempre a meter botões, a olhar para o desenho e a meter botões. Nunca se enganam? Ai às vezes...[fim de entrevista] Trabalham a técnica do nó, típica do nosso país, o tapete vai para Angola. A empresa exporta 95% do que produz, é líder europeia do sector. No ano passado facturou 5 milhões de euros com clientes de prestígio. [entrevista:] Como a Dior, como a Louis Vuitton, como o arquiteto Frank Gehry, como linhas e cadeias de hotéis que é o caso da Swiss Hotel, Sheraton, Intercontinental, portanto

trabalhamos para um segmento de mercado, como vê, de luxo. [fim de entrevista] Todas as lojas da Louis Vuitton e da Christian Dior têm tapetes feitos nesta tapeçaria de Espinho, uma responsabilidade acrescida. É preciso cumprir rigorosamente os prazos. [...]. (TELEJORNAL, RTP, 30-05-2013)

A francesinha quer-se quente e picante, tal como um bom casamento, diz quem está a caminho das bodas de diamante. [entrevista:] É especial porque hoje faço 56 anos de casado. Eu é a segunda vez que como isto, a francesinha. E hoje, como é um dia especial, viemos comer a francesinha. A relação quer-se também picante? Ah sim, sim, se não tiver picante também não presta. [fim de entrevista] O emigrante português que criou esta iguaria quando voltou de França fascinado com as minissaías das mulheres de Paris estava longe de imaginar há 60 anos que a adaptação do *croque-monsieur* aos enchidos portugueses seria um ícone gastronómico tão desejado por viajantes de todo o mundo. (...) Será desta que ficamos a saber qual o segredo do molho? [entrevistas:] (...) O segredo não se pode dizer. O nosso molho é o nosso molho. [fim de entrevistas] Ficamos na mesma, o segredo continua bem guardado para a próxima edição da francesinha na baixa. (JORNAL DA NOITE, SIC, 12-10-2014)

À luz da história das atualidades cinematográficas, da qual aqui se recupera uma parte tão ínfima e superficial, torna-se irresistível voltar a passar o olhar em algumas reportagens televisivas da atualidade, como estas duas, de formato tão repetido, cujo relevo passaria despercebido, longe das reflexões aqui partilhadas. Os excertos apresentados não são aqui objeto de análise e servem apenas de mote para apontar a ideia, tão bem defendida por historiadores e investigadores dos media, da importância da preservação e recuperação da memória audiovisual, um trabalho já desenvolvido em variados contextos nacionais e internacionais. Em última instância, as reportagens

aqui apresentadas servem de pretexto para compreender em que medida muitas das características dos jornais cinematográficos estão presentes nos telejornais portugueses, que perpetuam esquemas conceptuais e estruturas narrativas da informação-espetáculo (que, por sua vez, alicerçam-se em construções ideológicas menos explícitas). E para colocar em hipótese a possibilidade de estabelecer um paralelo entre a extinção dos noticiários cinematográficos com a imposição da televisão e a perda de terreno por parte dos jornais perante as pressões, de imediatismo, visualidade, interatividade, dos suportes e circuitos de informação da sociedade em rede.

Referências

BAECHLIN, Peter; MULLER-STRAUSS, Maurice. *Newsreels across the World*. Paris: Unesco, 1952.

BRANDÃO, Nuno Goulart. *Prime Time*. Do que falam as notícias dos telejornais. Lisboa: Casa das Letras/Editorial Notícias, 2005.

COSTA, José Filipe. *O Cinema ao Poder*. A Revolução do 25 de Abril e as Políticas de Cinema entre 1974-76: Os Grupos, as Instituições Experiências e Projectos. Lisboa: Hugin Editores, 2002.

DIJK, Teun A van. *Discurso, Notícia e Ideologia*. Estudos de Análise Crítica do Discurso. Porto: Campo das Letras, 2005.

GRILO, João Mário. *O Cinema da Não-Ilusão – Histórias para o Cinema Português*. Lisboa: Livros Horizonte, 2006.

HILEY, Nicholas; MCKERNAN, Luke. Reconstructing the news: British newsreel documentation and the British Universities Newsreel Project, p. 185-199. In: *Film History*, Volume 13, 2001.

KIAROSTAMI, Abbas. *L'art du cinéma s'enracine dans la réalité*. In : GOSETTI, Giorgio; FRODON, Jean-Michel (Org.). *Print the legend: cinéma et journalism*, p. 25-26. Paris: Cahiers du Cinéma, Festival International du Film de Locarno, 2004.

MARTINS, Filipa C.; FERNÁNDEZ, Olivia Novoa. Revolução vs. Transición: Los Usos Políticos de los Noticiarios Cinematográficos en Portugal y España. In: *Actas Congreso Internacional Hispanic Cinemas: En Transición “Cambios históricos, políticos y culturales en el cine y la televisión”*, p. 653-663. Madrid: TECMERIN- Universidad Carlos III de Madrid, 2012.

MARTINS, Filipa C.; FERNÁNDEZ, Olivia Novoa. Desvelando a memória: desafios da investigação sobre os jornais cinematográficos em Portugal. In: *Actas XIII Congreso Internacional Ibercom Comunicación Cultura e Esferas de Poder*, p. 2882-2889. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, 2013.

MATOS-CRUZ, José de. *Prontuário do cinema português 1896-1989*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1989.

MATUD JURISTO, Álvaro. La Transición en la cinematografía franquista: el NO-DO entre la nostalgia y la memoria. In: *Comunicación y sociedad*. Vol. XXII. Núm. 1. p. 33-58, 2009.

MCKERNAN, Luke (Org.). *Yesterday's News*. The British Cinema Newsreel Reader. Londres: British Universities Film & Video Council, 2002.

PIÇARRA, Maria do Carmo. *Salazar Vai ao Cinema – o Jornal Português de Actualidades Filmadas*. Coimbra: Minerva, 2006.

PIÇARRA, Maria do Carmo. Portugal olhado pelo cinema como centro imaginário de um Império: Campo /Contracampo, p. 1964-178. In: *Observatorio (OBS*)*, Vol. 3, N. 3, 2009. Disponível em: <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/303>, consultado a 14.10.2014.

PIÇARRA, Maria do Carmo. *Salazar vai ao cinema II*. A „Política do Espírito“ no Jornal Português. Lisboa: DrellaDesign, 2011.

PINA, Luís de. *História do Cinema Português*. Mem Martins: Publicações Europa-América, 1986.

PONTECORVO, Lisa. What is neswreel? In: BALLANTYNE, James. *Researcher's Guide to British Newsreels*, p. 6-7. Londres: British Universities Film and Video Council, 1983.

REIA-BAPTISTA, Vítor. Algumas notas sobre o Cinema Português depois do 25 de Abril de 1974. In: MENDES, João Maria (Org.). *Novas e velhas tendências do cinema português contemporâneo*. ESCT, CIAC-UAlg, 2011. Disponível em: <http://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/250/1/reia-baptista.pdf>, consultado a 14.10.2014.

REIA-BAPTISTA, Vítor; MARTINS, Filipa. O Cinema Português e o PREC – Recuperando a Memória. In: VALENTE, António Costa; CAPUCHO, Rita (Orgs.), p. 47-51. *Avança Cinema. Livro de Atas*. Avança: Edições Cine-Clube de Avanca, 2011.

ROSA, Baptista. O triste fim das actualidades. In: Plateia, 1975.

SMITHER, Roger; WOLFGANG, Klaue (Org.). *Newsreels in Film Archives. A survey Based in the FIAF Newsreel Symposium*. Wiltshire: Flicks Books/Cranbury: Associated University Presses, 1996.

TRAQUINA, Nelson (Org.). *Jornalismo: Questões, Teorias e «Estórias»*. Lisboa: Vega, 1999.

TRANCHE, Rafael; SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *NO-DO. El tiempo y la memoria*. Madrid: Cátedra, 2001.

TURNER, John. *Filming History. The Memoirs of John Turner, newsreel cameraman*. Londres: British Universities Film & Video Council, 2001.

Recursos audiovisuais

JORNAL CINEMATOGRAFICO NACIONAL Nº 23. Unidade de Produção Cinematográfica Nº 1, 10', 1977.

JORNAL DA NOITE. *Festival da Francesinha na Baixa do Porto*, SIC, 12-10-2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mV_hjOrgZu0>. Consulta em: 15-out-2014.

TELEJORNAL. *Empresa de Espinho produz tapetes para Dior e Vuitton*. RTP, 2013. Disponível em: <<http://videos.sapo.pt/W2f0tOJMC4ywwMwzSGB7>>. Consulta em: 15-out-2014.

VISOR NOTICIÁRIO NACIONAL DE CINEMA, Produções Cinematográficas Perdigão Queiroga nº 301, 1972, 10'.

VISOR NOTICIÁRIO NACIONAL DE CINEMA, Produções Cinematográficas Perdigão Queiroga nº 338, 1974, 10'.

LITERACÍA Y MEMORIA AUDIOVISUAL DE LAS DICTADURAS: EL ADOCTRINAMIENTO DE LA HERMANDAD IBÉRICA EN LOS NOTICIARIOS

* El presente capítulo resume algunos de los resultados del proyecto de doctorado en curso Noticiarios enlatados: *Del rescate a la literacia de imágenes referentes a España en el cine informativo portugués*, dirigido por el profesor Vítor Reia-Baptista y perteneciente al programa *Comunicação, Cultura e Artes* del Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) y de la Faculdade de Ciências Humanas e Sociais de la Universidade do Algarve.

OLIVIA NOVOA FERNÁNDEZ

Mestre em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (2011). Licenciada em Filologia Hispânica pela Universidade de Santiago de Compostela (2002). Desde 2012 investiga sobre os jornais cinematográficos portugueses e espanhóis seguindo o programa de doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais e do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) da Universidade do Algarve.

E-mail: onfernandez@ualg.pt

Durante las dictaduras ibéricas fueron producidos noticiarios cinematográficos por los organismos de propaganda de los estados con la finalidad de controlar la información audiovisual y apoyar la difusión de los valores de los regímenes peninsulares. En la actualidad, este acervo de imágenes del pasado dictatorial ibérico constituye un archivo custodiado por las filmotecas y archivos encargados de preservar la memoria audiovisual. En los últimos años, dichas imágenes han sido objeto de investigaciones, revelando la necesidad de una aproximación crítica a los materiales que forman nuestra memoria audiovisual reciente. Este trabajo, fruto de una investigación todavía en curso, pretende reflexionar sobre la forma de abordar dicho asunto, teniendo como objeto de estudio aquellos noticiarios que fueron producidos bajo el seno de organismos estatales portugueses y españoles. Tal como señala Reia-Baptista (2010, p. 10):

La preservación de la memoria colectiva de imágenes y sonidos como patrimonio cultural europeo, implica, sobre todo, reconocer los diferentes contextos evolutivos de la comunicación audiovisual en Europa, pero también sus relaciones con el resto del mundo y sus culturas, dado que estos procesos nunca están aislados, sea desde el punto de vista geográfico o cultural.

Efectivamente, en el caso que nos ocupa, debido a cuestiones geográficas e históricas, podemos establecer una serie de relaciones de semejanza y diferencia, relativas a la evolución del género, por lo que resulta pertinente adoptar un

punto de vista comparativo con el fin de iluminar aspectos que se escapen a aproximaciones particulares.

Literacia y memoria audiovisual

En su extenso estudio sobre el NO-DO (Noticiarios y Documentales), el noticiero español franquista, Rafael R. Tranche y Vicente Sánchez-Biosca (2006, p. 13) llaman la atención sobre la dimensión nostálgica adquirida por estas imágenes de archivo en las producciones audiovisuales de los años 90:

El paso del tiempo pues, ha producido un curioso efecto: el olvido de los signos, de los emblemas y las consignas que llenaron los escenarios recogidos por el NO-DO. Sólo así puede entenderse que, para muchos espectadores, estas imágenes hayan adquirido una dimensión sentimental. Evocan el pasado y por ello son merecedoras de una nostalgia cómplice que no necesita rendir cuentas de lo acontecido (por más que sólo representen una parte de ese acontecer). Sin duda, esta apreciación fue influida por esa proliferación de programas televisivos durante los años 90, donde las imágenes de archivo eran pasto de las más variadas interpretaciones pseudohistóricas o pseudosociológicas, cuando no mero soporte para adornar un texto supuestamente histórico. Ejercicios de *revival*, donde vender «imágenes al peso» con la complaciente coartada de remitir al espectador a un tiempo en el que él u otros, simplemente, fueron jóvenes. En otros casos, las imágenes de NO-DO sirvieron de ilustración y testimonio de diversas reflexiones históricas; pero, una vez más, sin la posibilidad de que pudieran ser apreciadas como documentos autónomos, con su propio discurso.

Según los autores, como respuesta a esas desvirtuaciones del material de archivo y ante la ausencia de estudios, surgió la idea de llevar a cabo una investigación específica sobre

el NO-DO, que hoy en día podemos decir que fue pionera y ha abierto el camino a una serie de estudios publicados hasta la fecha en España.

El contexto mediático portugués no es ajeno a esa reutilización de imágenes en documentales más o menos históricos. Vamos a detenernos en un ejemplo bastante reciente y polémico. En el año 2007 en un programa de la RTP (la televisión pública portuguesa) se elige a Salazar como “o maior português de sempre”. El formato de este programa se exporta de uno similar producido por la BBC y así lo describe la página de la RTP:

Os Grandes Portugueses é o novo programa de entretenimento da RTP que, de forma bem disposta, combina o Documentário com o Grande Espectáculo. É um verdadeiro desafio ao País e, ao mesmo tempo, um excelente momento para um debate animado entre os portugueses sobre a sua História. O programa destina-se a eleger – com o seu voto – a personalidade mais marcante da História de Portugal. O português que você mais admira.

A la sazón, en el programa se emite un documental sobre el dictador. No es objeto de este artículo realizar un análisis pormenorizado del programa ni discutir si las ideas transmitidas se corresponden con hechos históricos estudiados y demostrados académicamente. Sin embargo, a grandes rasgos, puede decirse que no resulta sorprendente que se ganase los votos de la audiencia porque el documental presenta una versión muy maquillada de Salazar, valiéndose de recursos apelativos, persuasivos y emotivos. Veamos algunos ejemplos de dichos recursos. La presentadora Maria Elisa Domingues introduce el documental diciendo que la defensa de Salazar será realizada por Jaime Nogueira Pinto, profesor catedrático, esto es, se vale de un argumento de autoridad para apoyar

la veracidad de lo que se va a contar. Esta misma idea se refuerza audiovisualmente mostrándonos al catedrático en un despacho rodeado de libros, mirando a la cámara, en un plano medio que se va cerrando mediante un zoom lento, mientras explica y justifica el hecho de aceptar una misión tan difícil como la de defender la figura de Salazar. A lo largo del documental, la voz en off de este presentador irá narrando su historia ilustrada por las imágenes de archivo, mostrándonos sin ningún pudor imágenes de propaganda cinematográfica, adornadas con un toque televisivo de posmodernidad, expresado por el uso de la infografía y un acompañamiento musical tan dramáticamente evidente que hasta resulta ridículo. Remito al lector a dos momentos del documental. Uno, cuando se ilustra la inminente amenaza de invasión ibérica -razón por la que se justifica el apoyo de Salazar a Franco durante la Guerra Civil - con una infografía de un toro (España) que engulle a un gallo (Portugal) formando una especie de monstruo grotesco con cuerpo de toro y cabeza de gallo. Otro, en el que se cuenta la acogida de los refugiados de la Segunda Guerra Mundial en Lisboa y se incluye un inserto de la película *Casablanca* y de la canción *As Time Goes By*.

Este ejercicio de pastiche audiovisual pseudohistórico nos pone en la tesitura de abordar con precaución el sentimiento de nostalgia generado mediante la reutilización de imágenes del pasado reciente en nuevas producciones audiovisuales y sus repercusiones en la configuración de la memoria audiovisual colectiva. Asimismo, cuestiona el nivel de historicidad de las imágenes así presentadas y, por otro lado, evidencia la necesidad de poseer capacidad crítica a la hora de consumir este tipo de programas. Dentro de lo que en inglés se define como “media education” se habla de un concepto clave “media literacy”, que David Buckingham (2004, p. 49) define de la siguiente manera:

As Roger Siverstone (1999) argues, media literacy obviously entails ‘a capacity to decipher, appreciate, criticise and compose’; but also requires a broader understanding of the social, economic and historical contexts in which texts are produced, distributed and used by audiences.

La defensa de la adquisición de lo que podemos llamar literacia audiovisual nos confronta con las carencias de los espectadores, quienes, en principio tendrían una menor capacidad crítica ante el texto audiovisual que ante el escrito, debido a la tradicional primacía de este último en los currículos de enseñanza. Bukhingam destaca la importancia del conocimiento del contexto económico e histórico, por lo que podemos deducir que cuando este es pobre o superficial nuestra literacia se reduce, perdemos capacidad crítica y somos más vulnerables. Esta vulnerabilidad, aunque sea nociva en cualquier tipo de consumo mediático, por ejemplo ficcional, es posible que sea mucho más difícil de contrarrestar en el caso del consumo de imágenes documentales, dado que tienen como origen la realidad. De ahí que debemos defender la importancia de investigar aquellas imágenes que documentan el pasado reciente, así como sus formas de divulgación, puesto que, en general, fuera de los contextos académicos se accede a ellas de manera sesgada y descontextualizada.

Problemas de investigación del género

En el caso español, podemos afirmar que la publicación del libro *NO-DO: El tiempo y la memoria* de Rafael R. Tranche y Vicente Sánchez-Biosca (2006), resultado de un amplio estudio sobre el noticiario franquista, abrió el camino a una serie de líneas de investigación sobre diferentes asuntos representados en el noticiario, como por ejemplo, la imagen del dic-

tador Franco (MATEOS RODRÍGUEZ, 2008), la transición democrática (MATUD JURISTO, 2009) o la mujer (PAZ REBOLLO; CORONADO RUIZ, 2005; GIL GASCÓN; CABEZA DEOGRACIAS, 2012). Hay que resaltar que, debido al interés que estas imágenes suscitan, Fimoteca Española ha iniciado recientemente un proyecto que permite el acceso libre en su web a las ediciones del noticiario español, quedando a disposición del público general y de los investigadores.

En Portugal también se han dado algunos pasos importantes para la recuperación y análisis de estos documentos, destacando el trabajo de la investigadora Maria do Carmo Piçarra (2006) en su libro *Salazar vai ao cinema. O jornal português de actualidades filmadas*. Asimismo, en el seno del Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) de la Universidad del Algarve se está llevando a cabo un proyecto de investigación que sigue dos líneas: una, que recupera el *Jornal Cinematográfico Nacional*; otra, que estudia las relaciones entre Portugal y España en la producción de noticiarios. Algunos de los avances de esta última investigación serán expuestos a lo largo del texto.

Uno de los problemas que encontramos al abordar el asunto viene dado por el mismo género, cuyo carácter híbrido, entre la información (periodística) y el espectáculo (cinematográfico), requiere una aproximación metodológica propia. En efecto, todos los investigadores han hecho notar esa vertiente espectacular de los noticiarios: “De entrada, frente a lo que pueda parecer por la memoria reciente, el noticiario está mucho más cerca de lo que podríamos definir como ‘espectáculo informativo’ que de un supuesto ‘periodismo cinematográfico’”. (TRANCHE, 2006, p. 83). A pesar de su componente mínimamente informativo, los noticiarios se caracterizaron por el tratamiento de temas variados, combinando noticias duras y blandas, con la finalidad de persuadir y captar la atención

del espectador y, salvo excepciones, no adoptaron un punto de vista crítico. Estas características peculiares podrían explicar su orfandad metodológica dentro de los estudios filmicos, puesto que tal como señala Piçarra (2009, p. 165) la historia del cine ha sido sobre todo la historia del cine de ficción:

A maior acessibilidade dos filmes de ficção no circuito de distribuição comercial e respectiva exibição em cinematecas facilitou o seu estudo. Esta circunstância, que não foi excepção no caso português, tem iludido uma questão central: estão quase por fazer a história e análise do “cinema da não-ilusão” como lhe chama Grilo. Esse facto é tanto mais significativo quanto esse “cinema da não-ilusão” tem grande preponderância na produção das origens do cinema em Portugal até ao final do Estado Novo.

Pena Rodríguez (2012, p. 207), quien ha investigado las relaciones entre Portugal y la propaganda franquista durante la Guerra Civil, también destaca dicha carencia de estudios sobre la cinematografía del Estado Novo en comparación con otros contextos nacionales:

Italia y Alemania siempre han sido los países que se han referenciado como paradigmas del cine fascista durante los regímenes de Hitler y Mussolini, debido a la importancia estratégica y prestigio que alcanzaron las producciones cinematográficas en estos Estados en los años treinta y cuarenta del siglo pasado (Cfr. Pizarro-Quintero, 1990).

Sin embargo, ha habido muy pocas investigaciones que hayan centrado su atención en otros regímenes autoritarios más periféricos, en los que el cine también jugó un papel fundamental para persuadir a la opinión pública local y para proyectar una imagen positiva de sus respectivos gobiernos en el exterior. El caso de la dictadura de António de Oliveira Salazar, cuya insti-

tucionalización se forjó en 1933 con la aprobación de la Constitución del Estado Novo y se prolongó hasta 1974, ofrece singularidades que merecen una atención particular (Cfr. Ribeiro, 2010; Torgal, 2009; Pinto, 2003).

En cuanto a los problemas referentes a la evolución del género, como es sabido, la época dorada de los noticiarios cinematográficos se sitúa en la primera mitad del siglo y su declive en los años 60-70, fundamentalmente debido a que no podían competir con la inmediatez impuesta por la televisión. En el caso de NO-DO, al ser un organismo estatal y con el fin de evitar que compitiese con la recién creada televisión pública, el noticiario evolucionó a otro formato. En palabras de su director se trataba de “hacer del noticiario cinematográfico una auténtica revista filmada que además de informar, instruya y entretenga al espectador”. (1968 apud RODRÍGUEZ, 1999, p. 108). En cualquier caso, a pesar de que NO-DO sigue produciendo hasta 1981, con la llegada de la democracia, se convirtió en un medio estigmatizado por su relación con el franquismo. Esto no sucedió en el contexto portugués, es decir, el género no permaneció tan asociado al Estado Novo, lo cual explicaría que emergiese recuperado por el *Jornal Cinematográfico Nacional* después del 25 de abril. Dicha diferencia entre ambos contextos es también sintomática de la forma como los regímenes diseñaron los mecanismos de propaganda audiovisual e, incluso, de la manera como salieron de ambas dictaduras:

Portugal y España registran algunas semejanzas en la utilización política de los noticiarios cinematográficos. En el caso español, NO-DO murió con la caída del Régimen, o se mantuvo moribundo unos cuantos años más, los años de transición. El JCN, fruto de la revolución, fue una especie de canto del cisne del género de

actualidades en Portugal. (MARTINS; NOVOA FERNÁNDEZ, 2012, p. 662).

Los noticiarios en Portugal y España

La primera revista portuguesa de actualidades producida con continuidad fue el *Jornal Português* (1938-1951), estrenado en 1938 por iniciativa del Secretariado da Propaganda Nacional (PIÇARRA, 2006, p. 15). En España, NO-DO (1943-1981) se estrenó cinco años después y surge como una entidad oficial a la que se le otorga el monopolio de la producción y exhibición mediante una Disposición de la Vicesecretaría de Educación Popular en 1942 (TRANCHE; SÁNCHEZ-BIOSCA, 2006, p. 13). Por lo tanto, la primera diferencia de la que debemos partir es que en Portugal no llegó a existir una entidad exclusiva y estatal de noticiarios, lo cual tuvo como resultado una producción dispersa, variada y discontinua, debido a la convivencia entre noticiarios de iniciativa estatal y privada. Cabe decir que, en el contexto luso, esta diversidad no significó una mayor pluralidad, dado que el control se aplicaba a través de la censura.

Por otro lado, debemos atender al contexto de creación de la entidad NO-DO, esto es, a cuáles fueron sus precedentes y por qué se creó más tarde que otros órganos de propaganda. Tranche (2006, p. 23) lo explica así:

Sin duda, su aparición no hubiera sido posible en los primeros tiempos de guerra, cuando las fuerzas sublevadas apenas contaban con un aparato de Estado definido ni disponían de recursos suficientes para semejante empresa.

Las condiciones mínimas para la existencia de un noticiero estatal no se darán hasta febrero de 1938, momento en el que se establece el primer entramado

burocrático del nuevo régimen. Surge así el llamado *Noticiero Español*. Las vicisitudes de este noticiero, así como su cometido propagandístico, son un claro exponente del trayecto seguido por el Régimen para consolidarse y definir su proyecto ideológico.

Además, durante la Guerra Civil ambos bandos produjeron noticiarios y documentales de propaganda, habiendo diferencias de producción en cuanto a cantidad y resultados, debido a que en la zona sublevada apenas contaban con medios técnicos y humanos. (TRANCHE, p. 24).

En cuanto al nacimiento del Jornal Português, Piçarra (2006, p. 119) describe su primer número, exhibido a 5 de marzo de 1938, como representativo de la postura adoptada por el Estado portugués ante la guerra en el país vecino, exhibido a 5 de marzo de 1938: “O seu alinhamento é ilustrativo do ambiente de tensão que se vivia em Europa mas sobretudo do posicionamento de Portugal face à conjuntura política internacional e ibérica da época”.

Como ha analizado Pena Rodríguez (2012, p. 210), el Estado Novo apoyó con su propaganda a Franco, controlando a través del Secretariado da Propaganda Nacional el envío de corresponsales a España y desde el inicio impuso mecanismos de censura:

Cuando empiezan a comercializarse internacionalmente los primeros documentales sobre los acontecimientos bélicos en España, producidos por la industria norteamericana, el gobierno portugués decide prohibir su proyección en Portugal ante el temor a que no fuesen “convenientes” para el público de su país. Además, teniendo en cuenta el poder de persuasión e influjo social del cine, Salazar temía que se produjeran altercados como consecuencia del apasionamiento que estaba suscitando la guerra.

Ambos noticiarios, JP y NO-DO, nacen con la intención de crear órganos cinematográficos de propaganda que tienen por objetivo educar al pueblo de acuerdo con los valores compartidos por los regímenes fascistas. Apuntábamos arriba una de las diferencias, el carácter exclusivo de NO-DO, que surgió de la necesidad de establecer un control absoluto del mensaje transmitido en los noticiarios:

Con este planteamiento era lógico dotarse del beneficio de la exclusividad (siguiendo el modelo de Alemania e Italia), justo en un momento en el que el Régimen precisaba expresarse con «una sola voz»: tanto en el interior (una vez «neutralizado» el sector más extremista o, si se quiere, «puro» del falangismo y también los monárquicos y los carlistas) como en el exterior (aclarando su actitud ante la 2ª Guerra Mundial). (TRANCHE, 2006, p. 45).

Puede decirse que el hecho de que el franquismo diseñase un aparato propagandístico tan consolidado afecta a la evolución del género, a su desaparición e, incluso, a su conservación en los archivos. Cuando NO-DO desaparece como entidad, nace el Archivo Histórico NO-DO, no sin cierta polémica, puesto que llega a discutirse en el Parlamento quién debería custodiar el material, si RTVE o Filmoteca Española. Se llega a la conclusión de que, formando parte del patrimonio público, le corresponde al organismo encargado de su conservación, y no a RTVE, a pesar de que paradójicamente esta integrará al personal de la entidad desaparecida. De este modo, el material audiovisual de NO-DO se convierte en un archivo de acceso público conservado por la Filmoteca; a RTVE se le autoriza el uso gratuito de las imágenes para sus producciones; y quedan también a disposición de todas aquellas productoras privadas que lo soliciten y paguen los precios estipulados (TRANCHE, 2006, p. 72). Muere NO-DO, pero resucita en una nueva difusión de sus imágenes en do-

cumentales, reportajes, series de ficción, películas o, incluso, recientemente, en videoclips musicales o virales.

En Portugal, los estudios publicados sobre los noticiarios, mucho más recientes, todavía no dan cuenta pormenorizada de cuáles fueron los procesos y las condiciones de conservación, archivo y disponibilidad del material que se encuentra en el Archivo Nacional de Imagens em Movimento (ANIM). Gracias al registro de Matos-Cruz (1989) conocemos algunos datos de la existencia, duración y diversidad de noticiarios exhibidos en Portugal como *Visor* (1961-1975), *Actualidades de Angola* (1957-1975), *Visor Moçambicano* (1961-1973) e incluso se citan algunos bastante tardíos como *Magazine Rivus Telecine* (1979-1983) o *Cineforma-Magazine* (1978-1988). En cuanto a los de producción controlada por organismos estatales existió el ya citado *Jornal Português* (1938-1951), el cual más tarde cambió su formato a revista bajo el nombre de *Imagens de Portugal* (1953-1971).

Y merece una especial atención el *Jornal Cinematográfico Nacional* (1975-1977), producido en el seno del Instituto Português de Cinema, debido a que nace en el contexto del Período Revolucionário em Curso (PREC), sigue un modelo especial de unidades de producción colectivas y presenta una serie de peculiaridades:

Certamente, a posição política assumida para o *Jornal Cinematográfico Nacional* foi marcando a sua agenda e a sua estética. O *JCN* assumiu-se como um jornal ativo na transição portuguesa, produzido a par e passo com os acontecimentos que testemunhava, de tal forma que, por vezes, se colocava mesmo ao lado dos seus protagonistas (outras vezes do público a quem se dirigia), ou, pelo menos, dava-lhes viva voz. Do ponto de vista das temáticas abordadas, podemos observar que o *JCN* acompanhou todo o processo pós-revolucionário e de configuração do regime democrático português. Deu conta dos vários atos políticos que o consolida-

ram, como a promulgação da Constituição Portuguesa e as primeiras eleições legislativas, abordou os aspetos contraditórios da Reforma Agrária e do processo de descolonização, apresentou, como exemplos a seguir, a organização dos trabalhadores, os seus sindicatos e as instituições culturais e, ao fazê-lo, mostrou-se sempre defensor dos ideais da revolução, mesmo sob a capa de um certo distanciamento e imparcialidade jornalísticos, colocando na agenda o discurso da construção de um país novo, livre e pleno de justiça social. Esteticamente, fiel à sua linha de ação, também optou por uma abordagem mais direta, sobretudo interpeladora na forma, que não deixa de conciliar características do cinema militante com aspetos da televisão ou da rádio. (MARTINS; NOVOA FERNÁNDEZ, 2013, p. 2887).

Tomando como criterio la selección de noticiarios cuya producción es controlada por los organismos estatales ibéricos, podemos hablar de NO-DO (*Noticiarios y Documentales*), *Jornal Português* (JP), *Imagens* y *Jornal Cinematográfico Nacional* (JCN). Cabe señalar que, por los motivos explicados arriba, de NO-DO se registran 4016 ediciones, teniendo hasta 156 por año, mientras que el JP tuvo tan solo 95 ediciones, unos 7 números por año. Del JCN fueron producidas por el Instituto Português de Cinema 25 ediciones regulares, de periodicidad quincenal, y 8 especiales, dedicadas a la cobertura de acontecimientos específicos.

En cuanto al contenido, podemos afirmar que, en general, el JP y NO-DO no se diferencian sustancialmente. Ambos registran actualidades de carácter nacional, desfiles militares, inauguraciones, ceremonias religiosas, *fait divers*, etc. Y evitan aspectos problemáticos de la nación o cualquier conflicto con la actualidad. Sin embargo, NO-DO fue mucho más ambicioso en sus pretensiones que el portugués y quizá ello se deba a la manera como ambos dictadores enfrentaron la proyección de su imagen oficial:

La figura de Francisco Franco es el arquetipo audiovisual mejor construido por el noticiario. Cuando se pregunta a los espectadores de entonces comprobamos que conservan en su retina una imagen concreta, la de «Franco inaugurando pantanos». (MATEOS RODRÍGUEZ, 2008, p. 33).

Frente a esto, aunque Salazar también se proyecte como modelo a seguir, no se puede decir que el JP consiguiese construir una imagen del dictador -o de otras figuras políticas del Régimen- equiparable a la de Franco en NO-DO. Esta diferencia tiene su explicación, en parte, en el carácter diferente del dictador portugués, dado que no era amigo de las grandes manifestaciones y sentía cierta desconfianza ante el poder del cine porque lo consideraba un medio caro y poco eficaz (PIÇARRA, 2006, p. 85). Es posible que esta consideración y actitud de Salazar explique el hecho de que en el contexto portugués, el Régimen no desarrollase un aparato propagandístico audiovisual tan consolidado y, por ello, el noticiario no se identificó tanto con el dictador como en el caso de NO-DO.

En lo que se refiere a la estética, podemos hablar de algunas diferencias entre los noticiarios congéneres. El JP fue dirigido por el cineasta del Régimen, António Lopes Ribeiro, bajo el control del “poeta de ação”, Antonio Ferro, intelectual admirador del fascismo de Mussolini y del Futurismo. António Ferro fue el impulsor de la “Política do Espírito”, la cual se basaba en la idea de que el desarrollo del “espíritu”, materia del alma del pueblo, influiría en el progreso de la vida social, económica y política. Ambos creían que una concepción estética, o poética, debería acompañar a la propaganda y Antonio Lopes Ribeiro defendía la importancia de la creación de una industria cinematográfica nacional, siguiendo el modelo soviético en su éxito en combinar adoctrinamiento con un cine de calidad estética. El arte y la estética se colocan al servicio de la

propaganda y, en la tentativa de adaptar el Futurismo al contexto de creación de un Portugal moderno, Ferro propone elevar la universalidad de la belleza rural del pueblo (PIÇARRA, 2006). Sobre la creación de NO-DO, que relata con todo detalle Tranche (2006), uno de los hechos que debemos destacar es la aportación de los alemanes. Ante la pretensión de crear un medio exclusivo, se llega a un acuerdo con el *Noticiario Ufa* producido en España y el material técnico y el personal pasan a depender de NO-DO. Así pues, NO-DO nace ya con un equipo integrado de profesionales alemanes con experiencia en el género noticiarios. En el JP, de la dirección artística, montaje y redacción, se encarga António Lopes Ribeiro, siendo filmadas las actualidades por algunos de los operadores y directores de fotografía con mejor reputación. (PIÇARRA, 2006, p. 129). Como veremos más adelante en los textos que se han analizado y comparado, en el caso del JP se siente una intención estética y una menor preocupación “periodística” por el registro de los momentos clave, evidenciada en la combinación de planos cuidados desde un punto de vista “poético-fílmico” con otros bastante primitivos en el registro de las personalidades protagonistas del acontecimiento. Como noticiario, el JP, en la cobertura del mismo acontecimiento, parece mucho más primitivo que NO-DO, lo cual podría ser sintomático de sus concepciones estéticas, de la capacidad de los recursos técnicos empleados, así como, del origen y formación de los recursos humanos encargados de la cobertura del acontecimiento:

A falta de profissionalização da equipa e a produção descontínua do *Jornal Português* traduzem-se no amadorismo editorial obvio, revelado quer pela narração quer pela selecção das notícias, da responsabilidade do director da revista, e nas oscilações de qualidade das imagens que ilustram as reportagens, dada a quantidade de operadores que as captavam, as diferenças de

estilo dos mesmos e mesmo a precariedade das suas condições de trabalho. (PICARRA, 2011, p. 65).

La hermandad ibérica en los noticiarios

Como ejemplo de nuestro análisis, hemos seleccionado dos actos políticos y su tratamiento en los tres noticiarios estudiados: la visita de Franco a Portugal en 1949, en NO-DO y en el *Jornal Português*; y la visita de Adolfo Suárez a Portugal en 1976, en el *Jornal Cinematográfico Nacional*. En especial, prestaremos atención a la construcción y al adoctrinamiento de la idea de “hermandad ibérica” en los noticiarios.

El 8 de febrero de 1946, la ONU declaraba que España no podía formar parte de la organización, condenando el país al aislamiento, por lo que cualquier acontecimiento que supusiese la relación de España con alguno de los países llamados “hermanos” contó con la especial atención del noticiario (RODRÍGUEZ, 1999, p. 200). NO-DO cuidó especialmente las relaciones entre Portugal y España a lo largo de los años registrando los encuentros oficiales entre los dos países. En general, la mayoría de noticias o reportajes en las que aparecen ambos países son de dos tipos: acontecimientos deportivos y visitas oficiales. En los encuentros entre personalidades políticas registrados por el noticiario se insiste siempre en la idea de la fraternidad. Así, todas aparecen bajo títulos o cabezas como: “Portugal y España”, “hermandad ibérica”, “fraternidad peninsular”, “hermandad peninsular”, “hermandad hispano-lusitana”, “hermandad hispano-portuguesa” o “amistad hispano-portuguesa”. En este tipo de acontecimientos, el locutor suele hacer referencia expresa a esa idea del país “hermano”. De manera más indirecta, en las noticias de acontecimientos deportivos, se refuerza también la idea de unión ibérica, por ejemplo, en esta sobre el campeonato europeo de

hockey sobre patines del año 57: “Y los españoles, tras haber vencido a los italianos y a los alemanes, luchan ahora contra los lusitanos, con quienes comparten la supremacía ibérica de este deporte ante el mundo”. (Nº 753A).

Evidentemente, a lo largo de su existencia, NO-DO registra otra serie de noticias y acontecimientos relacionados con Portugal, más o menos importantes, no incluidos en la sección especial sobre la fraternidad ibérica, como, por ejemplo, el pequeño reportaje que dedica a la muerte de Salazar en el Nº 1439A: “Con referencia a España supo practicar en todo momento una política de buena vecindad, colaboración y apoyo mutuo. Los contactos y entrevistas con personalidades de la política española fueron muy cordiales y frecuentes”. La noticia incluye imágenes de encuentros de Salazar con personalidades y también con Franco. Las imágenes muestran a ambos dictadores en una postura relajada, riendo y abrazándose. La pieza termina destacando la “adhesión fervorosa de su pueblo” y con las imágenes de un discurso de Salazar en una “manifestación de apoyo” del año 1961.

La primera vez que aparece de forma explícita la sección dedicada a la “hermandad ibérica” es en los reportajes de la visita oficial de Franco a Portugal en octubre de 1949. Se le dedican cuatro reportajes a este acontecimiento en los noticiarios Nº 356A, Nº 356B, Nº 357A y Nº 357B. No se han conservado con el audio, pero sí disponemos de la locución que acompañaba a la noticia. Cada noticiario le dedica una media de 5 minutos al acontecimiento, teniendo en conjunto unos 20 minutos de imágenes. Por su parte, el noticiario portugués dedica tres números especiales -86, 87 y 88- al acontecimiento, es decir, en las ediciones no se incluyen otras noticias, y en total, suman unos 30 minutos.

Las diferencias observadas entre ambos reportajes son significativas de la forma como los organismos encargados de

la propaganda diseñaron mecanismos audiovisuales a su servicio. En líneas generales, podemos decir que el reportaje español, como es habitual en el noticiario, se centra en la figura de Franco y en su relación con el acontecimiento; mientras que el JP da una atención mayor a la ceremonia que rodea el acontecimiento y no a las personalidades. Por ejemplo, NODO obvia la corrida de toros y el JP la destaca ofreciendo imágenes de las cabriolas de los caballos “unindo Franco e Salazar num mesmo entusiasmo” (JP N^o 87). Para entender esto, analizaremos dos momentos de ambos reportajes: la llegada de Franco y su despedida.

Los dos reportajes comparten características propias del tratamiento de este tipo de acontecimientos en los noticiarios dictatoriales: solemnidad; presencia de simbología (banderas, himnos); registro de personalidades políticas militares y religiosas; énfasis en el desfile y en la parada militar.

En el JP, la voz en off del locutor, marca del género noticiario, conduce con su retórica forzada la atención del espectador:

Subiram nos mastros as bandeiras das duas nações amigas no minuto tão ansiosamente aguardado em que o caudilho de Espanha pisou pela primeira vez a terra portuguesa. Os dois grandes chefes de Estado, Carmona e Franco, cumprimentaram-se muito afetuosamente. As bandas militares executavam os dois hinos nacionais e foi um momento de excepcional imponência, que perdurará na memória de todos. À impecável formação cruzavam-se no espaço cem aviões em homenagem das forças aéreas portuguesas ao Generalíssimo. A multidão tributou ao Caudilho de Espanha e ao Senhor Marechal Carmona, vibrantes aclamações. (JP N^o 86; Fuente: ANIM).

Las imágenes nos muestran a Franco saliendo del barco para ir a saludar a las personalidades. El ángulo de la cámara

no nos ofrece el saludo con claridad porque vemos a Salazar y Carmona de espaldas y este último tapa la cara de Franco. Después tenemos una panorámica en la que Franco y Carmona aparecen caminando, pero, justo en el momento en que se acercan a la cámara, la espalda de un asistente entra en el plano. Más adelante, en el momento en que se nos muestra a las personalidades en la tribuna entrará de nuevo en el plano la espalda de un asistente y luego la cabeza de un reportero que tapaná a Carmona. El descuido de estos planos, en los que los asistentes “ofuscan” a las personalidades, contrasta con un encuadre estéticamente cuidado de un monumento con aviones cruzando el cielo. Además, a pesar de que el narrador hace referencia a las “vibrantes aclamações” del público, no se muestra ninguna imagen en la que este aparezca vitoreando. Por tanto, aunque la interpelación de la narración es evidente, mediadora y también transmisora del sonido directo del acontecimiento, el cual no oímos ni vemos, podemos decir que la edición no se corresponde con dicha interpelación.

En el reportaje de NO-DO, como veremos, la manipulación del montaje y de los planos es mucho más cuidada en favor de las intenciones de lo que se quiere transmitir. El reportaje del Nº 356A comienza con el viaje en barco de Franco a Lisboa, donde le esperan las personalidades. No disponemos del sonido del noticiario, pero se ha conservado la locución escrita, citamos aquí la descripción del momento en que Franco pisa tierra:

A partir de este solemne momento, los himnos de Portugal y España vibran en el aire entremezclados con los vítores entusiastas de la muchedumbre que no cesa de aclamar a Franco y a Carmona, a Portugal y a España.

El encuentro entre los dos Jefes de Estado reviste caracteres de vivísima emoción. Franco y Carmona se estrechan las manos y cambian frases de un entraña-

ble afecto, que visiblemente exceden el mero formalismo protocolario. El jefe del Gobierno Sr. Oliveira Salazar expresa también cordialmente al Generalísimo, la bienvenida.

(...)

Las figuras del Mariscal y del Generalísimo representan la identificación del pensar y el sentir de las dos naciones hermanadas por tantos siglos de historia, en los que dieron realidad a tantas múltiples gestas de navegaciones y descubrimientos. (Nº 356A; Fuente: Filmoteca Española).

El reportaje nos muestra un plano picado de Franco bajando del barco, al que le sigue una panorámica del dictador yendo a saludar a Carmona. El montaje destaca el saludo porque nos muestra primero a Carmona y Franco estrechando las manos y luego corta a un plano más cerrado del mismo saludo. De tal forma, se manipula el tiempo mediante el montaje para así destacar el momento solemne en el que se sella la hermandad hispano-lusa.

La despedida de Franco en el aeropuerto de Lisboa también recibe un tratamiento diferente en ambos noticiarios. El Nº 357B hace un reportaje completo de la despedida. Se le da importancia visual al desfile con que las tropas homenajan a Franco mediante la repetición de planos desde diferentes ángulos de la caballería de la Guardia Nacional Republicana. Veremos como de nuevo en NO-DO recurre a la edición para alargar un momento solemne. Aunque no podemos saber sobre qué imágenes iría la locución, esta dice lo siguiente:

Antes de ocupar su asiento en el aparato el Generalísimo se ve obligado a corresponder una y otra vez a las demostraciones de afecto que le tributa la multitud. Tremolan en el aire los pañuelos y los vítores se alzan sobre el giro de las hélices y el trepidar de los motores. (Nº 357B; Fuente: Filmoteca Española).

En las imágenes, Franco sube la escalera y vemos al público agitando los pañuelos. Franco en lo alto de la escalera hace el saludo fascista mientras una chica la baja. De nuevo, tenemos al público agitando los pañuelos y, otra vez, repetida, pero desde otro ángulo, la misma imagen del saludo fascista, ya que la que la chica que baja la escalera vuelve a estar a la mitad.

También en el JP N^o 88 el narrador hace referencia a la demora de Franco para corresponder las “vibrantes aclamações” del pueblo de Lisboa, sin embargo, no se manipula el montaje, la imagen aparece solo una vez y se respeta el record. Por su parte, el JP da una especial atención visual y estética al despegue del avión. Sobre las imágenes del avión despegando suena el himno de Portugal y termina el reportaje con un plano bastante largo del avión alejándose mientras una música solemne se funde con el himno portugués. Vemos por corte la bandera de España y Portugal y una cabecera que dice “fin”.

Estas diferencias que, a priori, pueden parecer pequeños detalles son reflejo de las diferentes perspectivas y hasta objetivos de ambos reportajes. Si analizamos el reportaje del JP desde el punto de vista clásico en el que las personalidades deberían ocupar el centro del espacio y el resto son elementos decorativos, el noticiario portugués parece más primitivo, al menos en los encuadres, puesto que deja que entren cabezas y espaldas eclipsando a las personalidades y no elimina estas imágenes en el montaje. De hecho podrían haberlas sustituido por planos cedidos por NO-DO, puesto que en otros momentos ambos reportajes utilizan un mismo plano, suponemos que intercambiaron las imágenes. Paradójicamente, la cobertura del JP quizá esté mucho más cerca de lo que el espectador de la época pudo vislumbrar de la visita, es decir, probablemente, los cien aviones, a los que se le dedican cuidadosos encuadres, distrajesen mucho más al público que el momento exacto en que Franco pisó tierra. El operador del

noticiero portugués parece que no tuvo o que no se preocupó por ocupar la posición privilegiada de un reportero. O tal vez tenga los vicios del cineasta, esperando que si la toma del saludo no sale bien, se pueda volver a repetir. Por otro lado, en los momentos analizados, hay que resaltar que la figura de Salazar se convierte en un elemento colateral, en consonancia con la personalidad y con la opinión que del cine tenía el dictador. NO-DO, como ya se ha dicho, no tiene reparos en reafirmar quién es el protagonista del acontecimiento, alargando con trampas los momentos solemnes y eligiendo “mejores” encuadres, porque a Franco no le puede eclipsar ningún entrometido en el plano.

Puede decirse que el adoctrinamiento de la “hermandad ibérica”, al menos en lo cinematográfico, tiene su principio en los reportajes de la visita de Franco a Portugal. Si tuviésemos que darle un final dentro de este género, sería en la visita oficial de Adolfo Suárez en 1976, que cubre el JCN (Nº 17). Aunque el acontecimiento carece de la solemnidad de la visita de Franco, la noticia sigue los cánones del género con imágenes similares de la llegada al aeropuerto, la parada de la Guardia Nacional, los saludos y las conversaciones entre las personalidades. Síntoma de la evolución del género (y de la historia) es la ausencia de asistentes civiles (vitoreando) y la presencia de los periodistas, mencionados también por la voz del narrador. El JCN, noticiero híbrido, sigue conservando una de las marcas del género: la voz del narrador que media entre el espectador y la noticia. Y es esa voz la que nos indica el fin del adoctrinamiento de la fraternidad ibérica cuando explica que el viaje de Adolfo Suárez, en un momento en el que España conoce nuevas directrices políticas, es un gesto de aproximación que va al encuentro del espíritu de amistad y buenas relaciones que Portugal pretende trabar con todos los países del mundo.

Referências

BUKHINGAM, D. *Media Education: literacy, learning and contemporary culture*. Reimpressão. Cambridge: Polity Press; Malden: Polity Press, 2004.

GIL GASCÓN, F.; CABEZA DEOGRACIAS, J. Pololos y medallas: la representación del deporte femenino en NO-DO (1943-1975). *Historia y Comunicación*, Madrid, v. 17. p. 195-216, 2012. Disponível em: <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/40606>>. Acesso em: 10 out. 2014.

MATEOS RODRÍGUEZ, A. *Un franquismo de cine. La imagen política del Régimen en el noticiario NO-DO (1943-1959)*. Madrid: Libros de Cine RIALP, 2008. 266 p.

MATUD JURISTO, A. La Transición en la cinematografía oficial franquista: el NO-DO entre la nostalgia y la democracia. In: *Communication and Society/Comunicación y Sociedad*, Navarra, v. 22, n. 1, p. 33-58, 2009. Disponível em: <<http://www.unav.es/fcom/comunicacionsociedad/es/index.php>>. Acesso em: 30 abr. 2013.

MARTINS, F. C.; NOVOA FERNÁNDEZ, O. Revolução vs. Transición: Los Usos Políticos de los Noticiarios Cinematográficos en Portugal y España. In: Congreso Internacional Hispanic Cinemas: En Transición “Cambios históricos, políticos y culturales en el cine y la televisión”, 2012, Universidad Carlos III de Madrid. *Actas*. Madrid: TECMERIN, 2012. p. 653-663. 1 CD.

_____. Desvelando a memória: desafios da investigação sobre os jornais cinematográficos em Portugal. In: XIII Congreso Internacional Ibercom: Comunicación Cultura e Esferas de Poder, 2013, Universidade de Santiago de Compostela. *Libro de Actas XIII Congreso Internacional Ibercom*. Santiago de Compostela: AssIBERCOM/AGACOM, 2013. p. 2882-2889.

Disponível em: <[http://www.estudosaudiovisuais.org/lusofo-
nia/?page_id=844](http://www.estudosaudiovisuais.org/lusofo-
nia/?page_id=844)>. Acesso em: 30 mai. 2014.

_____. Olhares e vozes da mudança social: perspetivas da investigação sobre os jornais cinematográficos em Portugal e Espanha antes e depois da revolução e transição democrática. In: IV Encontro Anual AIM, 2014, Universidade da Beira Interior, Covilhã. *Atas*. No prelo.

MATOS-CRUZ, J. *Prontuário do cinema português 1896-1989*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1989.

NOVOA FERNÁNDEZ, O. Por si nos falla la memoria: la hermandad ibérica en los noticiarios cinematográficos. In: Avanca Cinema Internacional Conference, 2014, Avanca. *Atas*. Avanca: Edições Cineclub de Avanca, 2014. p. 1331-1336.

PAZ REBOLLO, M. A.; CORONADO RUIZ, C. Mujer y formación profesional durante el franquismo. *Pandora: revue d'études hispaniques*, Saint-Denis, n. 5, p. 133-145, 2005. Disponível em: <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2564574>>. Acesso em: 30 ago. 2014.

PENA RODRÍGUEZ, A. Cine, fascismo y propaganda. Una aproximación histórica al Estado Novo português. *Revista Latina de Comunicación Social*, La Laguna (Tenerife), n. 67, p. 207-228, 2012. Disponível em: <http://www.revistalatinacs.org/067/art/953_Vigo/09_Pena.html>. Acesso em: 24 set. 2014.

PIÇARRA, M.C. *Salazar vai ao cinema. O jornal português de actualidades filmadas*. Coimbra: Minerva Coimbra, 2006. 224 p.

_____. Portugal olhado pelo cinema como centro imaginário de um Império: Campo/Contracampo. *Observatorio (OBS*)*. Lisboa, v. 3, n.3, p. 164-178, 2009. Disponível em: <<http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/303>>. Acesso em: 24 set. 2014.

_____. *Salazar vai ao cinema II. A "Política do Espírito" no Jornal Português*. Lisboa: DrelhaDesign, 2011, 142 p.

REIA-BAPTISTA, V. Lenguajes fílmicos en la memoria colectiva de Europa. In: *Comunicar*, Huelva, n. 35, v. XVIII, p. 10-13, out. 2010.

REIA-BAPTISTA, V.; MOEDA, J. Algumas notas sobre o Cinema Português depois do 25 de Abril de 1974. In: MENDES, J.M. (Coord.). *Novas e velhas tendências do cinema português contemporâneo*. Portugal: ESCT, CIAC-Ualg, 2011. Disponível em: <https://biblio.estc.ipl.pt/opac-tmpl/prog/imagens/recortes/novas_velhas_total.pdf>. Acesso em: 30 mai 2014.

REIA-BAPTISTA, V.; MARTINS, F.C. O Cinema Português e o PREC – Recuperando a Memória. In: Avanca Cinema Internacional Conference, 2011, Avanca. *Atas*. Avanca: Edições Cineclub de Avanca, 2011.

RODRÍGUEZ, S. *El NO-DO, catecismo social de una época*. Madrid: Editorial Complutense, 1999. 395 p.

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. *Cine de historia, cine de memoria. La representación y sus límites*. Madrid: Cátedra, 2006. 176 p. (Coleção Signo e Imagen).

TRANCHE, R.; SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2001). *NO-DO. El tiempo y la memoria*. 8. edição. Madrid: Cátedra/Filmoteca Española, 2006. 635 p. (Série mayor).

A DIMENSÃO MÁGICA EM LARS VON TRIER: ANTICRISTO E MELANCOLIA

* Este texto integra a pesquisa de pós-doutoramento desenvolvida pela autora sobre a filmografia de Lars von Trier.

NATÁLIA LARANJINHA

Pós-doutorando em cinema no CIAC. Doutora em Literatura Comparada. Mestre em Literatura Francesa pela Universidade de Lisboa. Licenciada em Filosofia pela FCSH da Universidade Nova de Lisboa e em Línguas e Literaturas Modernas – variante Português/Francês pela Universidade Aberta de Lisboa. Atua na Universidade de Nova Iorque (NYU) com um projecto intitulado Pathos e superfícies em Lars von Trier. Foi docente do Instituto Universitário Dom Afonso III, onde foi diretora do curso em Línguas e Acessória de Gestão, onde também fundou e dirigiu o Centro de Línguas (CLINUAF) e a revista Interartes.

E-mail: nlaranjinha@ualg.pt

○ filme *Anticristo* estreou em 2009, chocando (como é frequente em Lars von Trier) os espectadores, nomeadamente pelas cenas de violência. O *Anticristo* retrata a história de um casal que, após ter perdido tragicamente o seu filho, se refugia na floresta chamada Éden para tentar ultrapassar a sua terrível dor. O filme que se segue ao *Anticristo*, estreado em 2011, intitula-se *Melancholia*. Ambos começam com um prólogo, em o *Anticristo*, assistimos à queda da criança pela janela¹ quando os seus pais estão a ter relações sexuais. Em *Melancholia*, as imagens, em câmara lenta, resumem o filme: aves mortas caem do céu, uma noiva solitária caminha arrastando cordas, a colisão do planeta Melancholia com a Terra – um prólogo profético ao som do *Tristan und Isolde* de Wagner. O filme divide-se em duas partes, com o nome das personagens principais, duas irmãs – Justine e Claire. Assistimos, na primeira parte, ao casamento de Justine num meio burguês. Na segunda parte, a ameaça do planeta Melancholia em risco de chocar com a Terra torna-se cada vez mais presente até a colisão final.

O pensamento mágico

O texto de Freud, *Luto e Melancholia*, ajusta-se, com acerto, às duas personagens femininas: a mulher de *Anticristo* e Justine em *Melancholia*. A mulher em o *Anticristo* encontra-se mergulhada na dor, após a morte do seu filho; o sofrimento invade-a até ar-

¹ Esta cena é retomada em *Ninfomaníaca* (2014), quando Joe (também interpretado por Charlotte Gainsbourg) se ausenta para uma das suas digressões sexuais, e o companheiro Jérôme chega a casa e encontra o filho prestes a cair pela janela, conseguindo evitar a sua queda. Ambas as cenas são acompanhadas pela música da ária *Lasciach'io pianga*, da ópera *Rinaldo* de Haendel.

rastar o seu corpo a situações de histeria. Quanto a Justine, ela apresenta-se imersa num estado de profunda melancolia. Na realidade, a melancolia partilha a mesma natureza que o luto; além do quadro sintomático se assemelhar, ambos os estados se situam ao nível da perda. Freud coloca, no luto, o acento no objecto da perda, definido pelo ser amado (desaparecido), pelo contrário, na melancolia, o objecto dificilmente se identifica. Durante o estado melancólico, o recolhimento concentra-se no ego. O ego do melancólico apresenta-se pobre e vazio, enquanto que, no luto, é o mundo. De qualquer modo, constatamos nos dois casos uma perda de interesse pelos outros e pelo mundo, além de um recolhimento no mais profundo de si. Freud caracteriza o melancólico por sentir

[...] um desânimo profundamente penoso, a cessação de interesse pelo mundo exterior, a perda da capacidade de amar, a inibição de toda e qualquer actividade [...]. (FREUD, p. 244).

Reconhecemos facilmente Justine, mas igualmente a mulher, apesar da diferença da origem dos seus estados. Ambas sofrem desse desinteresse perante o mundo, de uma profunda tristeza e de uma dor: a de existir. O *pathos* (figurado pelo luto e a melancolia) marca o ponto de partida nos dois filmes.

Como é que as duas mulheres presas num *pathos* tão particular – o luto e a melancolia – apreendem o mundo? O antropólogo Lucien Levy-Bruhl analisa em várias das suas obras o que ele chama o pensamento “primitivo” ou “mágico” em contraste com o pensamento científico. Levy-Bruhl esclarece a organização do pensamento mágico; neste, a representação dos fenómenos não surge por meio de ideias ou de conceitos, mas sim de emoções. Um objecto associa-se ao medo ou à alegria, por exemplo, e, desse modo, o *pathos* impõe-se como forma de apreensão do mundo, porque, no pensamento mágico,

não é “[...] possível considerar ideias ou imagens de objectos por si mesmos, distintos das emoções e paixões que evocam essas ideias ou evocada por eles.” Estamos perante um estado “[...] no qual os elementos emocionais ou motores são parte integrante da participação”² (LEVY-BRUHL, p. 36). Este género de representação afasta a distinção e baseia-se, principalmente, na associação entre uma emoção e um objecto. O objecto parece dotado de uma virtude, de um poder oculto capaz de provocar uma emoção. A mulher, tal como Justine, mergulhada no *pathos*, concebe o mundo pela associação das suas emoções com os elementos da natureza. As emoções, pelo *pathos* negativo das personagens, criam uma representação da natureza dominada pelo mal, a perda e a destruição.

Depois do trágico acidente da criança em *Anticristo*, a mulher associa a natureza ao medo ao ponto de materializá-la na erva que lhe queima os pés quando ela caminha. O espectador toma conhecimento de que o medo da natureza nasceu na mulher durante a sua última estada com o seu filho na floresta do Éden. Assistimos então a uma rememoração de um estranho episódio: a mulher ouve um choro de criança e corre na floresta à procura do seu filho. Encontra-o na cabana a brincar silenciosamente. O choro, sem corpo, como que proveniente da floresta, desencadeou nela o receio da natureza. O seu marido, psiquiatra, esforça-se, sem resultados, para compreender e combater esta associação entre natureza e medo. A primeira tentativa de tratamento realiza-se por meio de hipnose³. Durante a hipnose, a mulher passeia numa floresta lentamente, atravessa paisagens mortas desprovidas de sons. A pedido do

² “[...] to consider ideas or images of objects by themselves apart from the emotions and passions which evoke these ideas or evoked by them. [...] in which emotional or motor elements are integral part of representation.”
Minha tradução.

³ Tema recorrente em Las vonTrier, já presente na sua primeira trilogia *Europa*.

marido, ela deita-se na erva e mistura-se com ela, ficando literalmente verde (Fig.1). A assimilação da mulher pela erva antecipa o que irá realizar-se ao longo do filme.

Figura 1 – Anticristo



A associação da natureza a outras emoções amplifica-se, além do medo, a mulher sentirá raiva e cólera. O pensamento mágico, apelando novamente a Levy-Bruhl, não se realiza pela dissociação dos fenómenos ou entre fenómenos e emoções, mas sim pela associação. Esta representação do mundo a partir de uma relação patética esclarece-se um pouco mais revisitando a teoria da participação analisada por Levy-Bruhl. Este pensador explica em *Como os nativos pensam* o pensamento pré-lógico: “[...] não é ilógico, nem alógico. [...] obedece à lei da participação em primeiro lugar.”⁴ (LEVY-BRUHL, p. 78). O pré-lógico exclui as contradições, estas não são apreendidas

⁴ “It is not antilogical ; it is not alogical either. (...) It obeys the law of participation first and foremost”. Minha tradução.

num mundo onde o material participa do espiritual. As duas realidades constituem um todo: uma participação – ao contrário da de Platão – numa dimensão monista. Devemos afastar o conceito de separação ou de exclusão, como o de fronteira. A representação do mundo repousa no *pathos* e desenvolve-se na visão de uma realidade física que aboliu os limites, em que os espíritos, tais como as virtudes dos objectos (*simpatia* ou *antipatia*), participam umas das outras. As relações estabelecem-se entre situações, objectos e emoções, escapando a qualquer princípio de contradição, a razão só pode vislumbrar, nessa perspectiva, incoerência. É necessário mantermo-nos neste quadro para compreender igualmente a relação de Justine com a natureza. Justine apreende a natureza fora de um quadro racional; ela prevê o fim do mundo. Ao contrário da sua irmã, Claire, atormentada, Justine fala de uma forma estranha sobre a destruição que se aproxima e exclama “Eu sei coisas”. Este conhecimento escapa a qualquer corroboração racional, como a mulher no *Anticristo*, Justine sente e pressente a natureza. As duas advinham o que, na natureza, se encontra em acto, mas que acabara por se actualizar.

Como é que a mulher de o *Anticristo* se deixa absorver pelo pensamento mágico ao ponto de perder a razão? O real é cruel, segundo Clement Rosset, e a sua crueldade reside no facto de não conseguirmos escapar-lhe, porque é “idiota” pela sua singularidade, que impede a repetição. A mulher sofre desta crueldade do real, não consegue subtrair-se à sua perda, nem à sua dor. A crueldade, segundo Rosset, é:

Cruor, de onde provem, crudelis (cruel) assim como o crudus (cru), não digerido, indigesto, designa a carne esfolada e sangrenta, ou seja, a coisa, em si, despida de indumentárias ou acompanhamentos normais, em última instância a pele, e reduzida assim à sua única

realidade, tão sangrenta como indigesta.⁵ (ROSSET, 2008, p. 208-209).

Aprisionada na inevitabilidade da morte do seu filho, que invade toda a sua realidade, a mulher enclausura-se neste acontecimento trágico, para ela, intemporal. Ao longo do filme, ela consegue, de vez em quando, sair do seu lugar escuro, mais o processo de fusão com a natureza se intensifica, mas ela se afasta da realidade. Como fugir então do irremediável, como escapar da realidade? De acordo com Rosset, o real pode ser negado por meio da criação de uma ilusão do real, um duplo:

Tudo acontece como se o acontecimento fosse magicamente dividido em dois, ou antes, como se dois aspectos do mesmo acontecimento viessem a ter, cada um, uma existência autónoma.⁶ (ROSSET, 2009, p. 16).

A mulher decompõe a realidade, cria um duplo, um deslocamento onde transita da lógica para o pensamento mágico.

Na noite do seu casamento, Justine encontra-se muito perturbada e confessa a sua mãe que se sente assustada sem qualquer razão aparente. Em seguida, ela troca as telas das prateleiras da sala, substituindo os quadros de Kazimir Malevitch por os de Pieter Bruegel, John Millais e Davi Caravaggio – visões de morte e de declínio. A tela *Caçadores na Neve*, de Bruegel, foi uma das primeiras pinturas associadas a um declínio climático (é também uma homenagem a Andrei Tarkovsky, que mostra esta mesma tela em *Solaris*). A outra tela de Bruegel, *A Terra da Cocanha*, mostra a futilidade e a

⁵ «Cruor, d'où dérive, crudelis (cruel) ainsi que crudus (cru), non digéré, indigeste, désigne la chair écorchée et sanglante, soit la chose elle-même dénuée de ses atours ou accompagnements ordinaires, en l'occurrence la peau, et réduite ainsi à son unique réalité, aussi saignante qu'indigeste.» Minha tradução.

⁶ «Tout se passe comme si l'évènement était magiquement scindé en deux, ou plutôt, comme si deux aspects du même évènement en venaient à prendre chacun une existence autonome.» Minha tradução.

decadência do mundo burguês, o mesmo mundo no qual Justine vive. Segue-se *David com a Cabeça de Golias*, de Caravaggio, a batalha bíblica entre o pastor David e o gigante. E, por fim, *Ophelia*, de John Everett Millais, retratando a bem conhecida personagem do Hamlet, de Shakespeare, que abandonada por Hamlet, enlouquece e morre afogada. A inversão, puramente estética, explicitamente patética, conjuntamente com as suas estranhas afirmações, mostra que Justine pressente a proximidade do fim do mundo, encontrando somente na arte a forma de expressão adequada. Por meio das emoções, como o medo, Justine não pensa sobre o fim do mundo, mas sim pressente-o, revelando uma apreensão do real baseado num pensamento mágico como Levi-Bruhl o definiu.

Natureza e magia

Lars von Trier escolhe como cenário, para o *Anticristo* e *Melancolia*, a natureza, que se torna, em ambos os filmes, uma “personagem” decisiva e activa que interage com os personagens principais. Nos filmes anteriores, a natureza, com excepção de *Medea* (1987), nunca ocupou um papel tão importante. É neste contexto que assistimos, em ambos os filmes, a um retorno a uma pré-religião, marcada pela presença do pensamento mágico que, para se expandir, requer a natureza. A relação tão peculiar das personagens com a natureza partilha a mesma natureza da relação de Bess (*Ondas de paixão*, 1996) ou a de Graça (*Dogville*, 2003) com a transcendência, efectuando-se por um *pathos*, só que, neste caso, com carácter mágico.

Pierre Hadot, no seu livro sobre a história da ideia de natureza, toma como ponto de partida um fragmento de Heraclito: “A natureza gosta de se esconder” (HADOT, p. 21)⁷–

⁷ La nature aime à se cacher.“ Minha tradução.

phusis krupteshai philei. A *phusis*, para Heraclito, relaciona-se, segundo Hadot, não com a Natureza, mas com o processo de realização de uma coisa ou com a natureza dessa coisa. Este fragmento enigmático leva-o a considerar várias formas, por exemplo: « 1. A constituição de cada coisa tende a esconder-se (= é difícil de conhecer) ou “5. A forma (a aparência) tende a desaparecer (= o que é quer morrer).”⁸ (HADOT. 30). Duas ideias se destacam, a aparição e o desaparecimento, o nascimento e a morte. O facto é que a natureza dissimula as suas pequenezas e as suas grandezas, esconde os átomos de Demócrito e os cometas de Lucrecio. A natureza guarda segredos, os seus aspectos invisíveis:

[...] a ideia de segredo da natureza supõe sempre uma oposição entre o visível, o que aparece, o fenómeno, e o que está escondido para além dessa aparência, o invisível.⁹ (HADOT, p. 58).

A relação estabelece-se entre o invisível e o visível, porque o que se esconde pode ser desvendado. No seguimento da evolução do conceito de *phusis*, o fragmento de Heráclito sofrerá novas interpretações que o levará ao seio da mesma Natureza. O essencial será o elemento dialógico: o jogo entre visibilidade e invisibilidade e entre vida e morte. A emergência das invisibilidades da natureza, como a escuta do anúncio da morte de cada coisa, efectua-se em *Anticristo* e *Melancolia* por esta representação do mundo mediada pelo *pathos* que nos leva ao coração da magia. É, então, não já pela razão, mas pelo coração que o homem poderá ouvir e descobrir as

⁸ «1. La constitution de chaque chose tend à se cacher (= est difficile à connaitre)» ou «5. La forme (l'apparence) tend à disparaître (= ce qui est veut mourir).» Minha tradução.

⁹ «[...] l'idée de secret de la natures suppose toujours une opposition entre le visible, ce qui apparait, le phénomène, et ce qui est cache au-delà de cette apparence, l'invisible.» Minha tradução.

invisibilidades da natureza. Por um lado, a magia, desvenda a natureza, ela revela os murmúrios anunciadores, por outro lado, ela prescreve os processos de intervenção e de manipulação da natureza.

Continuamos no quadro da natureza pelo seu papel fundamental desempenhado no pensamento mágico. O espaço escolhido pelo cineasta, nomeadamente no *Anticristo* – a floresta (Fig.2) – não é inocente, nem o seu nome Éden, longe de ser o jardim paradisíaco, representa a morada do Diabo. A floresta recebe, desde a Antiguidade, uma multiplicidade de leituras e de representações simbólicas. Se, por um lado, a floresta cumpre um papel de protectora, por outro lado, ela afirma-se como um não lugar. Um não-lugar, sem marcas geográficas, um espaço inóspito, insular, que abriga criaturas metade humanas, metade monstruosas. A floresta sagrada é vista como um templo, lugar de culto, guardiã das bruxas como a feiticeira Circe na *Odisseia*. A floresta do *Anticristo* expõe-se como um lugar de mudanças, de interditos sexuais (a união dos homens com os Deuses) e da comunicação entre os mundos: os dos vivos e o dos mortos. No *Anticristo*, o casal e a sua simples cabana, no meio da floresta, são os únicos vestígios de humanidades e civilização. A escuridão da floresta, com as suas árvores sem frutos, marca a passagem para o mundo dos mortos. Todas estas representações simbólicas¹⁰ emergem na floresta em *Anticristo*, lugar de penitência (automutilação) e revelação (do mal), mas, igualmente, espaço eleito das bruxas, porta aberta ao reino de Satã.

¹⁰ Ao contrário, a floresta em *Ninfomaníaca* desempenha um papel positivo, refúgio de Joe com o pai, onde partilham a paixão deste último pelas árvores que, segundo ele, têm alma. Numa das cenas finais, Joe encontra a “sua árvore”, nua e estéril, erguida em um lugar solitário e inóspito.

Figura 2 – Anticristo



A mulher diz ao seu marido “– A natureza é a igreja de Satã”, ao ouvir o vento, ela ouve o sopro do diabo: “– Olha, aí vem ele, é o seu sopro”. A natureza, na visão da mulher, alarga-se até incluir à natureza humana. A linguagem holística usada pela mulher traduz a representação da natureza constituída pela inclusão das diferenças. A natureza apresenta-se como um todo, em que cada elemento não se dissocia dela; dessa maneira, Satã personifica esse todo, e o vento representa o seu sopro. A natureza esconde segredos que vão, pouco a pouco, ganhar visibilidade por meio da interferência da mulher. Não somente a natureza se dá a conhecer, mas, de igual modo, pelo que revela, podemos adivinhar o que ela esconde. Em *Anticristo*, quais são os segredos que a natureza torna visível aos olhos da mulher? Aliás, a pergunta mais pertinente seria: O que os olhos da mulher tornam visível? “– A árvore apodrece lentamente, mas tem um gênero de personalidade, tive sempre essa impressão” afirma a mulher ao seu marido durante a sessão de hipnose. Não é só a árvore, mas os elementos da natureza (o vento, os animais, o céu) que comunicam a sua presença “antropológica”, o seu sofrimento e a sua morte: “– As bolotas caíam e morriam sem parar, sem parar, e tive consciência de que tudo o que tinha achado belo no Éden era talvez horrendo”. “Ouvia

o que não conseguia ouvir antes, os gritos de todas essas coisas que estão destinadas a morrer.” O que começa a ficar visível são as manifestações de uma natureza animada por um espírito maléfico e a morte presente em todas as coisas. Não podemos afastar dois conceitos fundamentais do pensamento mágico aqui presentes, o animismo e a personificação. O vocábulo animismo provém de *anima* (respiração, vida, alma), presente em todas as coisas, convocando uma concepção da natureza como um organismo pulsante.

Lembramos uma cena do filme, quando a mulher procura, descontroladamente, sexo; perante a recusa do seu marido, ela deita-se debaixo de uma árvore. Então, masturba-se, o seu corpo tomado por espasmos transforma-se em impulsos sexuais. O seu marido deita-se com ela, debaixo de uma árvore, e misteriosos braços e mãos surgem levando a cabo uma cena orgiástico. O famoso livro de Heinrich Kramer (1487), *Malleus Maleficarum*, como os livros de demonologia da Idade Média, é rico em descrições do *sabbat*. Devemos salientar que a mulher trabalhava na sua tese de doutoramento sobre as bruxas. Uma fusão entre ela e as bruxas acontece; como elas, a mulher irá prever a morte e será capaz de interferir na natureza ao provocar uma chuva torrencial com o seu grito, como no caso das mulheres de Ratisbon: “[...] os demónios e as suas discípulas podem com feitiços causar relâmpagos e queda de granizo e tempestades [...]”¹¹ (KRAMER, p. 236). Da representação do mundo, a mulher entra na dimensão ética, na *praxis* onde a linguagem adquire uma função performativa. A aproximação com o filme de Carl Theodor Dreyer *Dia de cólera* (1943) é inevitável. Depois da confissão de Anne sobre o amor que tem pelo seu enteado Martin, ela deseja a morte do marido Absalon, e este acaba por morrer. Denunciada

¹¹ “[...] that devils and their disciples can by witchcraft cause lightnings and hailstorms and tempests (...)”. Minha tradução.

pela sua sogra, ela admite ser uma bruxa. A sua amiga Herlof Marte, acusada de bruxaria, morre na fogueira, como nas ilustrações que o homem, no *Anticristo*, descobre no sótão. Mas, a magia não permite somente a interferência da natureza, é também a possibilidade de entrever um tempo ainda ausente, um acontecimento possível na realidade, mas ainda não efetuado, como a mulher que tem a premonição de uma morte quando os três pedintes se reunirem (o veado, a raposa e o corvo) ou como Justine em relação ao fim do mundo.

No *Anticristo*, como em *Melancolia*, as duas protagonistas apreendem o mundo como um mal irremediável. Durante uma conversa com sua irmã, Justine fala estranhamente sobre a destruição que se aproxima, e exclama “– Só existe vida na terra, mas não por muito tempo”. A essa certeza, Justine acrescenta: “–A terra é má, não precisa de chorar por ela. Ninguém sentirá a sua falta, a vida na Terra é má.” A terra e a natureza humana são um erro, a sua persistência, um mal; a criação não passa de uma construção catastrófica e perniciososa. A questão sobre a natureza do mal encontra-se presente nos primeiros filmes de Lars von Trier, nomeadamente em *O elemento do crime* (1984). No entanto, é nestes dois filmes que o realizador aborda o mal transcendente.

Justine rompe, pouco a pouco, a sua carapaça sombria, sai do seu estado catatónico por meio de um reconhecimento, íntimo e silencioso: a morte por ela pressentida objectivar-se-á, acabando por se concretizar. A saída de Justine do seu estado profundamente melancólico acontece na segunda parte do filme. De facto, quanto mais a ameaça apocalíptica se exterioriza até se materializar na colisão, mais Justine emerge do estado melancólico, até sair de sua prostração. Ela reencontra no exterior a morte com a qual entretém uma relação quase erótica. Quando se deita nua numa rocha para contemplar o planeta, (Fig. 3) ela sorri ternamente. Justine faz amor com a morte,

como já o tinha feito várias vezes antes, mas, dessa vez, a luz de Melancolia banha-a, invade o seu corpo como um amante. Justina não é ela, aliás, a noiva morta no rio de Millais? A Ofélia abandonada à sua dor? Na sua análise do poema de Baudelaire, “O Irremediável”, Jean Starobinski nota que:

A experiência do melancólico, tanta vez dominado pelo sentimento de peso, é inseparável da representação de um espaço hostil, que bloqueia e envisca qualquer tentativa de movimento, e que se torna, desta forma, o complemento externo do peso interior.¹² (STAROBINSKI, p. 41).

Para Justine, logo que o espaço exterior se transforma em um espaço hostil, ele ganha outro valor, torna-se um prolongamento, permitindo a união entre ela e o mundo. Justine vê e sente fora dela a perda, o derradeiro fim. Então, o seu corpo liberta-se dos sintomas melancólicos, e Justine deixa, pouco a pouco, o seu estado desmedido para se aproximar da ordem da razão.

Figura 3 – Melancolia



¹² “L’expérience de la mélancolie, si souvent dominée par le sentiment de pesanteur, est inséparable de la représentation d’un espace hostile, qui bloque ou engoue toute tentative de mouvement, et qui devient de la sorte le complément externe de la pesanteur interne.” Minha tradução.

Torna-se evidente o paralelismo estabelecido por Lars von Trier entre o planeta fictício Melancolia e o planeta Saturno. A teoria dos humores desenvolvida no séc. V a.C por Hipocrates foi completada, nomeadamente na Idade Média, por conhecimentos astrológicos; dessa forma, a melancolia é descrita como um estado de alma, provocado pela influência perniciosa do planeta Saturno. Os artistas, nomeadamente do Renascimento, representam os melancólicos como filhos de Saturno. O realizador aproveita essa analogia e representa o planeta Saturno atribuindo-lhe somente outro nome: o de Melancolia. Saturno é, de igual modo, o Deus que, ao tentar escapar do oráculo, devorando os seus filhos, não consegue evitá-lo. A relação entre o Deus e o planeta foi transmitida, segundo Klibansky e Panofsky, aos gregos pelos babilónios. Nestes, encontramos Saturno como o Deus Ninib correspondente a Kronos. A analogia entre Saturno e Kronos é essencial, porque este último é o Deus do tempo: « Saturno significa Tempo porque o Tempo devora os acontecimentos temporais como Saturno fez com os seus filhos »¹³. (KLIBANSKY; PANOFSKY, p.142). Lars von Trier aproveita estas analogias, entre Saturno e a Melancolia e a vinda do planeta como representativo do fim dos tempos.

Figura 4 – Melancolia



¹³ “Saturn signifies Time because Time devours temporal events as Saturn did his children.” Minha tradução.

O céu no *Anticristo*, como em *Melancholia*, define o espaço anunciador da morte. No primeiro filme, uma constelação, desenhando três pedintes, marca o tempo da morte. Em *Melancholia*, Justine sente fascínio pelo céu e o planeta Melancholia, visível e simultaneamente intocável e inalcançável, corresponde à visibilidade da morte¹⁴. A presença de uma morte anunciada, inevitável, emerge nos dois filmes, no céu: a natureza torna visível o que esconde a natureza aqui esconde o destino do homem e pela sua linguagem revela-o.

O pensamento mágico ancorado na dimensão patética opõe-se à dimensão racional. A dicotomia entre *pathos*, a ordem das emoções, dos afectos, e *logos*, a ordem conceptual, da razão, percorre toda a filmografia de Lars von Trier.

Justine encarna o *pathos*, mergulhada, desde o princípio do filme, num profundo sofrimento provocado pelo seu estado melancólico. Ao contrário de Claire ou do seu cunhado, que tenta entender cientificamente o que está para acontecer e que por meio de um telescópio admira Melancholia, afirma com orgulho: “– Você tem que confiar nos cientistas”. No en-

¹⁴ O filme *Epidemic* (1987) de Lars von Trier também aborda a destruição da humanidade, mas provocada pelo homem. A personagem principal, Dr. Mesmer, tenta, em vão, (como o Dr. Rieux de *La Peste* de Albert Camus) combater a epidemia que surge com o aparecimento de ratos mortos. O fim do mundo em *Melancholia* não provém do homem, mas surge, segundo Justine, como um castigo merecido. Em 2011, ano da estreia de *Melancholia*, dois outros reconhecidos cineastas estreiam filmes sobre a mesma temática. O magnífico filme de Bela Tarr *O cavalo de Turin*, em que não há colisões com planetas, nem desastres climáticos, nem efeitos especiais, aliás nem uma história, uma narrativa no sentido clássico, mas sim uma repetição de gestos e situações; um convite feito ao espectador, o de fazer uma jornada espiritual. O *4:44 – Último dia na terra*, de Abel Ferrara, retrata um desastre provocado pelas alterações climáticas; um buraco na atmosfera irá causar a extinção da Humanidade. O mundo retratado é invadido pela tecnologia, nomeadamente ecrãs, monitores, iPads, iPhones, Skype... criando um mundo psicadélico, onde ecrãs e homens se misturam. Assistimos às últimas horas de um casal, Cisco e Skye, a maior parte do tempo dentro do seu apartamento, até o fim do mundo acontecer.

tanto, ele suicida-se quando percebe que os cientistas estavam enganados e que a colisão entre os dois planetas é inevitável. Claire utiliza um instrumento para olhar para Melancolia de forma a medir a distância que separa o planeta da Terra. Ela não vivência, como Justine, mas observa, instrumentaliza e tenta conceptualizar a morte. No entanto, a razão instrumental em sua tentativa de explicar a situação, integrando-a num quadro conceptual, revela-se restritiva e inútil. Claire tenta conceptualizar a morte que se aproxima, mas como pensar a sua própria morte e a do seu filho? Pensar a sua própria morte é pensar a sua inexistência, tendo como condição da possibilidade desse mesmo pensamento, a existência. Aporia inegável. É esta ausência de *poros*, tanto ao nível racional como existencial, que leva Claire, na segunda parte do filme, para outra ordem: a do *pathos*. Claire entra em pânico quando percebe que o fim está próximo; tenta fugir com o seu filho correndo para a aldeia, e Justine calmamente diz-lhe: “Não há nenhum lugar para ir.” Há, como podemos constatar, uma inversão: Claire racional, estável, cai no desespero incontável e Justine desequilibrada encontra finalmente um equilíbrio.

O marido psiquiatra em *Anticristo* tenta ao longo do filme racionalizar o sofrimento da sua mulher. Ele decompõe a realidade, analisa e disseca as emoções dela de forma a salvá-la do seu próprio sofrimento. Até mesmo, quando “vê” cada um dos pedintes separadamente: a gazela com o feto a sair do seu corpo, a raposa que lhe fala, “o caos reina” e o corvo que se ergue para atormentá-lo, como o corvo de Edgar Poe. Ele não associa os animais, nem entre eles, nem com a natureza. A sua racionalidade decompõe a realidade, recusando uma associação que foge à ordem ou à lógica. Lars von Trier tece uma crítica à supremacia, na sociedade contemporânea, ao pensamento científico, ao excesso de racionalidade e à desvalorização das emoções.

Em ambos os filmes, nenhum futuro é perspectivado; ambas as personagens vivem enclausuradas no seu sofrimento e na morte. Justine interrompe as situações que se poderiam perpetuar: o seu casamento termina no dia da sua celebração; recusa com desdém a sua promoção e demite-se do seu trabalho durante a festa. O tempo suspende-se, noutros termos, só o instante existe. A mulher, no *Anticristo*, sobrepõe o passado (a perda do seu filho) com o seu sofrimento, ao seu tempo presente. Diferentemente das outras mulheres dos filmes de Lars von Trier que são movidas por um objectivo, salvar o seu marido, no caso de Bess, os habitantes de Dogville por Grace, ou ainda impedir que o seu filho fique cego, com Selma em *Dançando na escuridão* (2000), a mulher e Justine não têm um propósito. De facto, a morte está mais próxima quando deixa de existir projecção e renovação ancoradas num tempo futuro. A magia é definitivamente a vitória do *pathos* sobre a razão, figurado, em Lars von Trier, na mulher. No *Anticristo* e em *Melancolia*, a mulher não tenta, em nenhum caso, escapar da natureza ou do seu *pathos*, nem pela astúcia, nem pela manipulação. A razão instrumental emerge só nas outras personagens, na tentativa de manipular a natureza para integrá-la em um quadro conceptual, limítrofe e ordenado. O imediato, o tempo do presente destituído de projecção, do qual falámos, é precisamente o tempo do *pathos* e não o da razão.

Referências

FREUD, Sigmund. On the history of the psycho-analytic movement, papers on metapsychology and others works. In: *The Hogarth Press: London*. Vol. XIV. p. 237-258. Disponível em: <http://www.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Freud_MourningAndMelancholia.pdf>

HADOT, Pierre. *Le voile d'Isis*. Paris: Gallimard, 2004.

KLIBANSKY, Raymond; PANOFSKY, Erwin; SAXL, Fritz. *Saturn and Melancholy: studies in the history of natural philosophy religion and art*. Kraus Reprint: Nendeln/Liechtenstein, 1979.

KRAMER, Heinrich. *Malleus Maleficarum or the Hammer of witches*. Forgotten Books, 2010. Disponível em: <www.forgottenbooks.org>

LEVY-BRUHL. *How the natives think*. New Jersey: Princeton University Press, 1985.

ROSSET, Clement. *L'École du réel*. Paris : les Éditions de Minuit, 2008.

_____. *Le réel et son double*. Paris: Gallimard, 2009.

STARONINSKI, Jean. *La mélancolie au miroir trois lectures de Baudelaire*. Paris: Ed. Julliard, 1989.

O EURO-WESTERN: UMA VISÃO EUROPEIA DO MAIS AMERICANO DOS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

JORGE MANUEL NEVES CARREGA

Doutorado em Comunicação, Cultura e Artes na Universidade do Algarve, com bolsa da FCT. Mestre em Literatura (com especialização em literatura comparada) pela UAlg (2009). Colaborador do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve. Lecionou, como professor assistente convidado, as disciplinas de licenciatura: História do Cinema e Cinema e outras Artes na Universidade do Algarve e Recursos Culturais e História da Arte e Cultura no INUAF-Instituto Superior D. Afonso III.

E-mail: jorgecarrega@hotmail.com

John Ford era um otimista, eu pelo contrário sou um pessimista. Por isso, existe uma grande diferença em nossas concepções do mundo (LEONE, Sergio apud FRAYLING, 2008, p. 81). Tradução do autor.

Figura 1 – *C’era una volta il West/ Era uma vez no Oeste* (1968) de Sergio Leone.



Fonte: Snapshot da edição dvd. Coleção do autor.

Introdução

No já célebre artigo, “A Evolução do Western”, publicado na edição de dezembro de 1955 dos *Cahiers du Cinéma*, André Bazin definia o western como “o cinema americano por excelência” (BAZIN, 1992, p. 243-253), mas, na verdade, este gênero cinematográfico nunca foi um fenômeno exclusivo dos EUA. Quando Bazin escreveu o seu artigo, o western de Hollywood (também conhecido como filme de faroeste) vivia um apogeu criativo, graças ao trabalho de veteranos, como John Ford, Raoul Walsh e Howard Hawks e ao contributo de uma nova geração de cineastas do pós-guerra, como An-

thony Mann, Delmer Daves, Budd Boetticher, André De Toth e John Sturges. Contudo, menos de uma década passada sobre a publicação do artigo de Bazin, o western de Hollywood vivia uma profunda crise, provocada em parte pelo declínio do sistema de produção dos estúdios e pela concorrência dos westerns televisivos¹.

A solução para esta crise do mais emblemático gênero cinematográfico hollywoodiano surgiu na Europa, onde o western ganhou um novo folego criativo durante a década de 1960. Batizados pejorativamente de *spaghetti westerns* pela crítica norte-americana, para quem os westerns europeus careciam de legitimidade cultural, este vasto conjunto de filmes representa um dos mais influentes contributos dos gêneros populares europeus para a história do cinema (FRAYLING, 1998, p. 121-137).

Figura 2 – Toshiro Mifune e Charles Bronson em *Soleil Rouge/Sol Vermelho* (1971).



Fonte: Snapshot da edição dvd. Coleção do autor.

¹ Séries populares, como *Bonanza*, *Wanted Dead or Alive*, *The Rifleman*, *Wagon Train* e *Rawhide*, prendiam semanalmente milhões de espectadores ao pequeno ecrã, contribuindo assim para a crise que os estúdios de Hollywood enfrentaram durante as décadas de 1950 e 1960.

Uma vez que a maioria dos westerns produzidos na Europa resultaram de coproduções realizadas entre países, como a Itália, a Espanha, a França, a Alemanha e a antiga Jugoslávia, a única designação possível para definir com rigor este conjunto de filmes é a de euro-westerns, isso apesar da maioria destas produções terem efetivamente surgido no seio das indústrias de cinema italiana e espanhola. Assim, uma obra seminal, como *Per un pugno di dollari/Por um Punhado de Dólares* (1964)², só foi possível graças a uma parceria entre produtores italianos, espanhóis e alemães, o que explica a presença no elenco de atores italianos (Gian Maria Volonté, Aldo Sambrel e Benito Stefanelli), espanhóis (Mario Brega e José Calvo), alemães (Marianne Koch e Wolfgang Lukschy) e do norte-americano Clint Eastwood, que, juntamente com Lee Van Cleef, alcançou o estatuto de estrela internacional graças aos filmes de Sergio Leone. Por outro lado, *Soleil Rouge/Sol Vermelho* (1971), um dos mais populares westerns Europeus da década de 1970, é o resultado de uma coprodução franco-hispano-italiana, realizada pelo britânico Terence Young (autor dos primeiros filmes da série James Bond) e, para além da estrela norte-americana Charles Bronson, contava no elenco com o francês Alain Delon, a suíça Ursula Andress e o icónico Toshirô Mifune (o ator japonês protagonista dos filmes de Akira Kurosawa) que em *Red Sun* interpretou o papel de um Samurai em missão diplomática no velho Oeste³.

² Neste trabalho optei por utilizar o título original de cada filme, acompanhado do respetivo título brasileiro.

³ *Soleil Rouge/Sol Vermelho* representa de algum modo uma homenagem à influência de Akira Kurosawa no western europeu, uma vez que filmes como *Os Sete Samurais* (1954) e *Yojimbo* (1961) haviam exercido forte influência no trabalho de realizadores como Sergio Leone e Sergio Corbucci.

Origens do Euro-Western

Desde que William S. Hart disparou em direção à câmara em *The Great Train Robbery/O Grande Roubo do Trem* (1903), o western cativou o imaginário das plateias de todo o mundo, transformando-se, na opinião de cineastas, como Clint Eastwood, em uma das poucas formas de arte verdadeiramente americanas (EASTWOOD *apud* FRAYLING, 2008, p.104). Contudo, dadas as características históricas e a natureza épica das suas narrativas, o western não poderia nunca constituir um domínio exclusivo do cinema de Hollywood. Afinal, a chamada conquista do Oeste foi um processo de expansão territorial de caráter colonialista, levado a cabo por uma enorme amálgama de imigrantes europeus, entre os quais não faltaram também os portugueses⁴. Pretender assim que apenas os estúdios norte-americanos pudessem recriar a epopeia do Oeste faz tanto sentido como argumentar que só italianos, israelitas e gregos estariam habilitados a produzir filmes bíblicos ou sobre a antiguidade clássica. Na realidade, quer como processo histórico, quer como experiência cultural, a conquista do Oeste e o western, respetivamente, são indissociáveis da influência europeia na formação da jovem nação americana. Desse modo, na opinião de Sergio Leone, as origens do western remontam à *Iliada* e à *Odisseia* de Homero:

Estou convencido que o maior escritor de westerns foi Homero, uma vez que escreveu fabulosas histórias sobre heróis como Aquiles, Ajax e Agamemnon, que foram os verdadeiros protótipos dos personagens interpretados por Gary Cooper, Burt Lancaster, Jimmy Stewart e John Wayne. As histórias de

⁴ Sobre este tema, aconselha-se a leitura de *Os Portugueses no Feroeste: Terra a perder de vista* de Donald Warren e Geoffrey Gomes.

Homero representam a grande mitologia do herói e constituem o protótipo de todos os grandes temas do western – as batalhas, os conflitos pessoais, os guerreiros e suas famílias, as viagens por longas distâncias, no fundo os primeiros cowboys. Porque os heróis gregos confiavam as suas vidas à capacidade de manejar a lança e a espada, enquanto a sobrevivência dos cowboys dependia da rapidez com que estes utilizavam o revólver. São as mesmas histórias. O mito do herói individualista. O guerreiro. O pistoleiro (Leone *apud* FRAYLING, 2008, p. 75-76 – tradução do autor)

Para além de Homero, que, em boa verdade, influenciou toda a literatura ocidental, as raízes do western europeu encontram-se à semelhança do western norte-americano, no romance histórico e na novela do século XIX. Assim, para além das *Letherstocking Tales* (1823-1841) do norte-americano James Fenimore Cooper, o euro-western encontrou no universo literário de autores como o francês Gustave Aimard, o norueguês Rudolf Muss e o alemão Karl May, uma das suas mais importantes fontes de inspiração (PALACIOS *apud* NAVARRO, 2002, p. 4-9). Obras, como *Winnetou* (1893) e *Old Surehand* (1894) de Karl May, marcaram profundamente o imaginário de gerações de leitores europeus, entre os quais futuros cineastas, como Fritz Lang, André De Toth, Otto Preminger, Rudolph Maté e Jacques Tourneur, que realizaram cerca de três dezenas de westerns em Hollywood. Não surpreende portanto que o primeiro grande ciclo de westerns europeus, um conjunto de coproduções germano-franco-jugoslavas, realizadas entre 1962 e 1968 por Harald Reinl e Harald Phillip, tenham adaptado a obra de Karl May em filmes como *Der Schatz im Silbersee / O Tesouro dos Renegados* e *Winnetou / A Lei dos Apaches*⁵.

⁵ Importa contudo referir que, entre o final da Primeira Guerra Mundial e o advento do cinema sonoro, a indústria de cinema alemã havia já produzido

Paralelamente aos westerns centro-europeus, filmados nas paisagens verdejantes da antiga Jugoslávia (atuais Sérvia, Croácia e Montenegro), um dos grandes pioneiros do euro-western, o espanhol Joaquín Romero Marchent realizava nas áridas planícies de Almeria (e nos estúdios de Madrid) filmes, como *Três hombres buenos/Por um Punhado de Prata* (1963) e *El sabor de la vengaza/Minha Lei é o Gatilho* (1963), que antecederam a entrada em força dos realizadores italianos no western europeu (URQUIJO *apud* NAVARRO, 2002, p. 195-205). No entanto, se, até meados dos anos sessenta, os westerns europeus mantiveram um íntima relação com a tradição de Hollywood, optando por imitar os seus modelos narrativos e formais, na maioria das vezes, com resultados pouco interessantes, a entrada em cena do realizador italiano Sérgio Leone veio mudar para sempre a história deste gênero cinematográfico.

A reinvenção de um gênero cinematográfico

Com o declínio do antigo sistema de produção dos estúdios de Hollywood e o crescente desinteresse do público norte-americano pelo western cinematográfico (substituído pelas séries televisivas), a produção de filmes deste gênero caiu drasticamente⁶, provocando assim uma carência de “produto” em mercados internacionais, como a América Latina, as Caraíbas e a Europa Mediterrânica⁷ (em que a maioria da

alguns westerns, entre os quais as primeiras adaptações cinematográficas da obra de autores populares, como Fenimore Cooper e May.

⁶ Segundo Buscombe, Hollywood produziu 54 westerns em 1958, mas, em 1963, esse número havia caído para somente 11 (BUSCOMBE, 1988, p. 426).

⁷ No final da década de 1960, o número de filmes italianos exibidos em países, como Portugal, Espanha, Grécia e Turquia, já superava os americanos, em larga medida graças à enorme popularidade dos westerns europeus (ELEFTHERIOTIS, 2001, p. 106).

população não tinha acesso à televisão), mas onde os westerns continuavam a registar enorme popularidade, abrindo assim uma janela de oportunidade para a indústria de cinema europeia que decidiu apostar em um gênero cinematográfico, até então, completamente dominado pelos estúdios de Hollywood.

A emergência do euro-western, no início dos anos sessenta, coincide com o fim do período clássico do cinema de Hollywood, marcado não só pela reforma de velhos mestres, como John Ford, Raoul Walsh, Henry King e Allan Dwan, mas também pelo abandono dos seus melhores discípulos, realizadores como Anthony Mann, Delmer Daves e Budd Boeticher, que, depois de 1960, nunca mais voltariam a realizar um western. No entanto, apesar da enorme admiração que nutriam pelo trabalho dos seus colegas norte-americanos, os realizadores e argumentistas europeus protagonizaram uma rutura com a tradição narrativa e formal do western de Hollywood, desenvolvendo um estilo distinto que não só permitiu a afirmação do euro-western no mercado internacional, como influenciou também os westerns norte-americanos. Com *Per un pugno di dollari/Por um Punhado de Dólares* (1964) e *Per qualche dollaro in più/Por uns Dólares a Mais* (1965), produzidos em Itália e Espanha entre o verão de 1964 e o outono de 1965, Sérgio Leone reinventou um gênero em declínio e abriu caminho aos seus compatriotas, Sergio Corbucci, Duccio Tessari, Giancarlo Parolini, Damiano Damiani, Tonino Valerii, Giulio Petroni e Sergio Sollima, a quem se ficaram a dever os mais importantes westerns europeus (HUGHES, 2006).

Figura 3 – *Il buono, il brutto, il cattivo/Três Homens em Conflito* (1966).



Fonte: Snapshot da edição dvd. Coleção do autor.

Ao longo da segunda metade da década de 1960 e inícios dos anos setenta, filmes, como *Il Buono, il Brutto, il Cattivo/Três Homens em Conflito* (1966), *Django* (1966), *Da uomo a uomo/A Morte anda a Cavallo* (1967), *I giorni dell'ira/ Dias de Ira* (1967), *Faccia a Faccia/Quando os Brutos se Defrontam* (1967), *Sabata/Sabata, o Homem que Veio para Matar* (1969), *Lo chiamavano Trinità/ Chamam-me Trinity* (1970) e *Il mio nome è Nessuno/Meu nome é Ninguém* (1973), encheram salas de cinema por todo o mundo, revigorando o western graças a um estilo manierista, em que a dimensão operática e o pormenor barroco se misturavam com um sentido de humor irônico, e a violência tratada com um profundo sentido ritualístico por cineastas, como Leone e Parolini, assumiu contornos de terror gótico no sadismo de Corbucci e Fulci.

Recheados de referências aos grandes westerns clássicos, muitos dos westerns europeus revelavam já uma sensibilidade pós-moderna (FRAYLING, 1998, p. xii). Contrariamente ao cinema de Hollywood, que abordava o mito do

Oeste e o seu folclore, as películas de Leone, Corbucci, Valeri e Barboni, em particular, são filmes sobre filmes, obras conscientes de uma tradição cinematográfica que estes realizadores admiravam, mas a qual não pertenciam. Lee Van Cleef, o ator norte-americano que Leone transformou em uma estrela do western europeu em *Per qualche dollaro in più*/*Por uns Dólares a Mais* é o exemplo perfeito desta cinefilia, uma vez que o realizador italiano insistiu na contratação do ator, por este ter participado em alguns dos grandes clássicos da década de 1950, interpretando pequenos papéis, com os quais, mesmo passando despercebido do grande público, acabou se tornando, aos olhos de cinéfilos como Leone, em um dos símbolos do western de Hollywood.

Figura 4 – Lee Van Cleef em *Por uns Dólares a Mais* (1965).



Fonte: *Snapshot* da edição dvd. Coleção do autor.

Apesar desta admiração pelo cinema clássico, a verdade é que o principal motivo de interesse do euro-westerns reside precisamente no modo como estes filmes violam constantemente as convenções narrativas e formais do western

hollywoodiano, distinguindo-se destes pelo tratamento mais explícito e estilizado da violência e pela amoralidade dos protagonistas. Na visão europeia do Oeste, o cowboy clássico sempre a serviço da comunidade cede o lugar ao caçador de prêmios profissional, e o xerife deixa de ser o representante da lei para simbolizar a hipocrisia e o poder corruptor das elites socioeconômicas (latifundiários e banqueiros). Desse modo, o herói do western europeu já não se define pela sua superioridade moral, mas antes pelo virtuosismo no manejo das armas e a brutalidade com que enfrenta os seus inimigos.

Figura 5 – Franco Nero em *Django* (1966).



Fonte: *Snapshot* da edição dvd. Coleção do autor.

Para além da amoralidade do *cowboy* e do tratamento da violência, os euro-westerns de cineastas, como Leone e Corbucci, introduziram uma dimensão operática e um sentido de humor, herdeiro da *commedia dell'arte*, que contrastava com o puritanismo e a tradição humorística do vaudeville americano. Claramente distinta da tradição clássica de Hollywood, a *mise-en-scène* dos westerns europeus substituiu as referências pictóricas norte-americanas (Frederic Remington e Charles Rus-

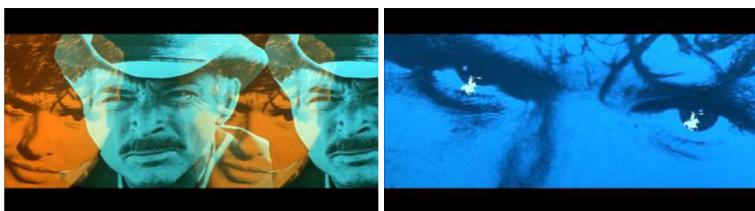
sel) por um estilo de composição e iluminação herdeiro da grande pintura renascentista e barroca, graças ao talento de diretores de fotografia, como Tonino Delli Colli. Em filmes, como *Per qualche dollaro in più/Por uns Dólares a Mais* (1965), *Johnny Oro/Ringo e sua Pistola de Ouro* (1966), *Django* (1966) e *Sabata/Sabata, o Homem que Veio para Matar* (1969), os objetos assumem um papel central na *mise-en-scène*, excedendo até a sua função narrativa, em um fetichismo (em particular, pelas armas) inerente a certa noção de estilo que distinguia cineastas, como Leone, Corbucci e Parolini, dos seus colegas norte-americanos. Segundo Eleftheriotis, estes objetos, escolhidos pelas suas qualidades visuais, constituíram pontos de referência em uma montagem que, ao contrário do estilo clássico, não dependia da lógica do ponto de vista dos protagonistas. (ELEFThERIoTIS, 2001, p. 122-123).

Um dos elementos formais que contribuiu decisivamente para distinguir o euro-western da tradição clássica de Hollywood foram as inovadoras bandas sonoras da autoria de talentosos músicos e compositores, como Riz Ortolani, Bruno Nicolai, Luis Enríquez Bacalov e, claro, Ennio Morricone. O seu trabalho marcou uma rutura com o cinema de hollywoodiano, caracterizado pelas partituras de estilo sinfónico com influências do romantismo, da autoria de grandes nomes da música do cinema, como Max Steiner, Dmitri Tiomkin e Victor Young (MIRANDA, 2011). Pelo contrário, as bandas sonoras do western europeu destacaram-se pela adoção de estratégias estilísticas de influência Pop, em uma sonoridade fortemente marcada pela herança cultural mediterrânica⁸.

⁸ Patente na utilização de instrumentos musicais estranhos à tradição clássica/sinfónica e à cultura anglo-saxónica, como bandolins, cítaras, acordeões e o marranzanu, recursos aos quais devemos juntar ainda o assobio (quase sempre do músico e colaborador de Morricone, Alessandro Alessandroni), utilizado de forma melódica nas trilhas sonoras de filmes tão populares, como *Per un pugno di dollari/Por um Punhado de Dólares*.

Aliadas às inovadoras texturas musicais de Morricone ou Ortolani, surgiam com frequência os *opening titles* animados em rotoscope, cuja estética Pop art revelava a influência do trabalho de Maurice Binder em filmes britânicos, como *Dr. No/007 Contra o Satânico Dr. No* (1962) e *The Running Man/A Sombra de uma Fraude* (1963), contribuindo para certa “modernidade estilística”, que ajuda a explicar o sucesso obtido pelos westerns europeus.

Figuras 6 e 7 – *I giorni dell'ira/Dias de Ira* (1967).



Fonte: Snapshot da edição dvd. Coleção do autor.

Westerns com mensagem política

Juntamente com as questões estilísticas, o fator mais importante na diferenciação do western europeu dos anos sessenta e setenta foi, sem dúvida, o seu revisionismo ideológico. Aos temas tradicionais e profundamente conservadores do western de Hollywood (em particular, o chamado *Manifest Destiny* e a formação da comunidade branca com seu puritanismo religioso)⁹, os filmes europeus opuseram uma visão mais complexa e realista do Oeste. Desse modo, foram várias as obras que substituíram o tradicional confronto entre os colonos brancos (os *cowboys*) e os povos nativos (índios), te-

⁹ Vejam-se, por exemplo, filmes como *Santa Fé Trail/A Estrada de Santa Fé* (1940), *She Wore a Yellow Ribbon/A Legião Invencível* (1949), *Wagon Master/Caravana de Bravos* (1950), *Distant Drums/Tambores Distantes* (1951).

mática central do western clássico, pelo tema da revolução Mexicana (1911-1919). Na verdade, a figura do índio enquanto ameaça à comunidade branca, praticamente, desapareceu do western europeu¹⁰, dando lugar aos *peones* (os camponeses e os trabalhadores rurais mexicanos) que, em uma clara inversão ideológica, foram representados como as grandes vítimas de um sistema político e socioeconômico que perpetuava as desigualdades e oprimia largas camadas da população, entregues à merce de uma classe política corrupta que protegia os grandes latifundiários e a burguesia capitalista anglo-saxônica.

Figura 8 – *Quien Sabe?/ Uma Bala para o General* (1966).



Fonte: Snapshot da edição dvd. Coleção do autor.

Contemporâneo da guerra do Vietnam, dos conflitos coloniais africanos e do movimento de guerrilha, liderado por Ernesto “Che” Guevara, o euro-western não deixou de refletir a complexa realidade social e política da década de 1960

¹⁰ Mas, quando surge, em filmes, como *Navajo Joe/Joe, Pistoleiro Implacável* (1966), o índio assume o papel de protagonista, travando uma luta contra a injustiça e o racismo da comunidade branca.

e o confronto ideológico que atingiu o seu auge no maio de 68. Assim, obras, como *Quién Sabe?/O Gringo* (1966), *La resa dei conti/O Dia da Desforra* (1966), *Faccia a Faccia/Face a Face* (1967), *Requiescant/Requiem para matar* (1967), *Corri uomo, corri / Corre homem, corre* (1968), *Il Mercenário/ Os Violentos vão para o Inferno* (1968), *Tepepa* (1969), *La cólera del viento/ A Cólera de Trinity* (1970) e *Giù la testa/ Quando Explode a Vingança* (1971), utilizam a revolução mexicana e a relação entre o camponês/ revolucionário e o *gringo* (pistoleiro/mercenário estrangeiro ao serviço dos interesses econômicos e das corruptas elites locais) como alegoria da relação entre o mundo ocidental e os países (e povos) do chamado terceiro mundo. Desse modo, o euro-western permitiu que um conjunto de realizadores e argumentistas com convicções políticas de esquerda, como Sergio Sollima, Damiano Damiani, Carlo Lizzani, Franco Solinas e Giulio Petroni¹¹, desenvolvessem um cinema de consciência política, subvertendo as convenções ideológicas do gênero por meio de uma crítica implícita ao subtexto imperialista (inspirado no colonialismo europeu), que caracteriza grande parte dos westerns clássicos de Hollywood.

Em um período marcado pelas ditaduras militares no Brasil, Argentina, Bolívia Paraguai e Grécia e os regimes ditatoriais de Salazar e Caetano, em Portugal, e Francisco Franco em Espanha, este ciclo de euro-westerns constituiu uma clara tentativa para criar um cinema popular (de gênero) que funcionasse simultaneamente como veículo de transmissão de uma mensagem política de esquerda, particularmente, relevante em países onde obras, como *Z - A Orgia do Poder* (1969) de Costa-Gravas, *La Bataglia di Argeli/ A Batalha de Argel* (1966) e *Queimada!* (1969) de Gillo Pontecorvo, haviam

¹¹ Solinas, Damiani e Lizzani não só integraram a resistência antifascista em Itália, durante a II Guerra Mundial, como militaram no Partido Comunista Italiano.

sido proibidas pela censura. A prova de que filmes, como *Faccia a Faccia/Quando os Brutos se Defrontam* (1967) e *La resa dei conti/O Dia da Desforra* (1966) de Sergio Sollima, não foram à época encarados como inócuas “coboiasdas”¹² é o facto de em Portugal estas obras cinematográficas só terem estreado após o derrube da Ditadura, em 25 de abril de 1974.

Mas o êxito destes filmes na Europa Mediterrânica e na América Latina não pode ser dissociado da presença de atores latinos, como o cubano Tomas Milian, o colombiano Lou Castel e os italianos Franco Nero e Gian Maria Volonté, cujas origens culturais e simpatias políticas contribuíram para uma maior identificação do público com personagens, como o camponês “Cuchillo” e o rebelde “Chuncho”¹³, paradigmas de uma representação sociocultural que nada tinha a ver com o folclore norte-americano veiculado pelos westerns hollywoodianos.

Dada a popularidade dos westerns europeus em países, como o México, a Argentina e o Brasil¹⁴, era inevitável que estes exercessem alguma influência nestas cinematografias, como se constata, por exemplo, em *Martin Fierro* (1968) de Leopoldo Torre Nilsson e, em particular, *António das Mortes* (1969) de Glauber Rocha, um verdadeiro western do nordeste brasileiro (com subtexto político), no qual os pistoleiros foram substituídos pelos *jagunços* e os *peones* pelos camponeses nordestinos.

¹² Expressão coloquial portuguesa para designar os westerns, conhecidos popularmente como filmes de cobóis (cowboys).

¹³ Personagens interpretadas por Tomas Milian e Gian Maria Volonté, em *O Gringo* e *O Grande Pistoleiro*, respetivamente.

¹⁴ Segundo Kevin Grant, em 1969, estrearam 23 westerns europeus no Brasil (GRANT, 2011, p. 192).

Figura 9 – *Faccia a Faccia/Quando os Brutos se Defrontam* (1967).



Fonte: Snapshot da edição dvd. Coleção do autor.

A influência do Euro-Western no cinema de Hollywood

A popularidade do euro-western não se restringiu à Europa e a alguns países mediterrânicos (Turquia, Marrocos ou Tunísia), nem aos mercados da América Latina e Caribe, tendo igualmente exercido uma profunda influência no cinema de Hollywood. Na verdade, o impacto provocado pelos filmes de Sérgio Leone e o êxito de obras como *Sabata* (1969) de Gianfranco Parolini estiveram na origem de um renovado interesse do público norte-americano e conseqüentemente dos estúdios de Hollywood, pelo western. Desse modo, em filmes, como *Duel at Diablo/Duelo em Diablo Canyon* (1966), *Rough Nighth in Jérico/A Noite dos Pistoleiros* (1967), *Hang' em High/A Marca da Forca* (1968), *Five Card Stud/Poquer de Sangue* (1968), *Barquero* (1970), *Two Mules for Sister Sara/Os Abutres Têm Fome* (1970), *Doc/O Massacre dos Pistoleiros* (1971), *Some-thig Big/Golpe de Mestre* (1971) e *High Plain Drifter/O Estranho Sem Nome* (1973), é notória a influência do western europeu no tratamento das situações, na ambigüidade moral dos pro-

tagonistas, na exibição da violência e em uma *mise-en-scène* que, em filmes, como *Cannon for Cordoba/Canhões para Córdoba* (1970), *El Condor/O Tesouro de El Condor* (1970), *Catlow/No Rastro da Morte* (1971) e *Man in the Wilderness/Um Homem na Solidão* (1971), procurou integrar estilisticamente um dos elementos mais característicos do euro-western, as localizações de rodagem utilizadas pelos produtores europeus¹⁵.

Lamentavelmente, a crítica norte-americana não só rejeitou os westerns europeus, como raramente reconheceu a sua influência no western de Hollywood, preferindo atribuir o cinismo e a violência que caracterizaram boa parte dos westerns norte-americanos do final dos anos sessenta e da década de 1970 à emergência da chamada contracultura e ao sucesso obtido por *The Wild Bunch/ Meu Ódio Será Sua Herança* (1969) de Sam Peckinpah. No entanto, se é certo que *The Wild Bunch* estreado no verão de 1969 aprofundava os temas presentes na obra anterior de Peckinpah, de um ponto de vista formal, o filme revela no seu estilo enfático e autorreflexivo uma clara influência da obra de Leone e Corbucci. Na verdade, o próprio Peckinpah admitiu a Leone que não fora o impacto provocado pelos westerns italianos, teria sido impossível ao realizador americano apresentar a violência de uma forma tão explícita e simultaneamente estilizada em *The Wild Bunch* (FRAYLING, 2008, p. 82).

Notas conclusivas

Inicialmente desvalorizados pela crítica cinematográfica, que encarou o euro-western como uma mera adulteração

¹⁵ Na sua tentativa de emular o estilo dos westerns europeus, os estúdios norte-americanos recorreram, para além das paisagens do Sul de Espanha, aos dois atores mais identificados com este gênero: Clint Eastwood e Lee Van Cleef.

do mais emblemático gênero hollywoodiano, estes filmes constituíram, na verdade, uma resposta à estagnação do western norte-americano (AGUILLAR *apud* NAVARRO, 2002, p. 13) e representam um dos raros momentos em que a indústria de cinema europeia foi capaz de concorrer com os estúdios de Hollywood, desafiando a posição hegemônica que estes ocupavam no mercado internacional¹⁶, precisamente por meio de um questionamento dos valores ideológicos e do modelo formal do cinema clássico de Hollywood.

Quer pelas características que o distinguem do western norte-americano, quer pela influência que veio a exercer sobre este, o euro-western constitui assim um importante caso de estudo que nos permite compreender melhor a especificidade do cinema europeu, mesmo quando este aborda temas e gêneros tão profundamente americanos, como o western. Este ciclo de filmes merece, por isso, a revalorização crítica e os vários estudos que lhe têm sido dedicados nos últimos vinte anos, assim como a sua redescoberta por novas e menos novas gerações de cinéfilos, para quem a história do cinema é indissociável de obras, como *Il buono, il brutto, il cattivo/Três Homens em Conflito* (1966) de Sergio Leone ou *Django* (1966) de Sergio Corbucci, e cuja influência continua a sentir-se em obras contemporâneas como *Desperado* (1995) e *Once Upon a Time in Mexico* (2003) de Roberto Rodriguez ou *Django Unchained* (2012) de Quentin Tarantino¹⁷.

¹⁶ No final da década de 1960, o número de filmes italianos exibidos em países, como Portugal, Espanha, Grécia e Turquia, já superava o número de filmes americanos (ELEFTheriotis, 2011, p. 106).

¹⁷ O interesse que estes filmes continuam a suscitar no público cinéfilo e entre os historiadores de cinema ficou evidente na convenção “Faroeste Spaghetti: o banguê- banguê à italiana” um importante evento cultural que decorreu em agosto e setembro de 2010, nas cidades de Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo, tendo contado com o apoio do Centro Cultural Banco do Brasil e do Instituto Italiano di Cultura.

Referências

- BAZIN, André. *O Que é o Cinema?*. Lisboa: Livros Horizonte, 1992.
- BUSCOMBE, Edward (Org.). *The BFI Companion to the Western*. London: André Deutch/BFI, 1988.
- ELEFTherIoTIS, Dimitris. *Popular cinemas of Europe*. New York: Continuum, 2001.
- FRAYLING, Christopher. *Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone*. London: I.B. Tauris, 1998.
- FRAYLING, Christopher. *Sergio Leone: Once Upon a time in Italy*. London: Thames & Hudson, 2008.
- GRANT, Kevin. *Any Gun Can Play: The essential guide to euro-westerns*. Godalming Surrey: FAB Press, 2011.
- HUGHES, Howard. *Once upon a time in the Italian west*. London: I.B. Tauris, 2006.
- MIRANDA Suzana Reck. A clássica música das telas: O uso e a formação do tradicional estilo sinfônico. *CIBERLEGENDA*. Revista do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, 2011. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/articulo/view/368/274>>. Consulta em: 17-ago-2014.
- NAVARRO, António José (Org.). *Euro-Western*: Revista Nosferatu nº 41-42. Barcelona: Paidós, 2002.
- WARRIN, Donald; GOMES, Geoffrey L. *Os Portugueses no Far-este*: Terra a perder de vista. Lisboa: Bertrand, 2008.

PERSONAGENS QUE SAEM E QUE ENTRAM NO ECRÃ: INTERATIVIDADE E CINEMA

SUSANA RAQUEL GONÇALVES DA COSTA

É licenciada pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto na área de Literatura. Além do ensino, tem colaborado com projetos de investigação na área da Media Arte Digital, nomeadamente no âmbito do projeto RECARDI (Rede de Cultura e Arte Digital) no Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve.

E-mail: susanaraquelcosta@gmail.com

BRUNO MIGUEL DOS SANTOS MENDES DA SILVA

Doutor em Literatura/Literatura Comparada/Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve. Pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau e Licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto. Professor Adjunto da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve e docente no doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve. Investigador integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e pós-doutorando na área do cinema interativo.

E-mail: bsilva@ualg.pt

Introdução

Este trabalho propõe-se analisar os aspetos relativos a processos de interação nas relações entre espetador e personagem cinematográfica. Quando, em 1903, Justus D. Barnes dispara o seu revólver em direção ao público, inaugura uma longa tradição de chamamento do espetador para um papel mais ativo na narrativa fílmica. Nesse sentido, dividimos em dois momentos este estudo: um primeiro, em que serão identificados alguns exemplos de filmes nos quais as personagens abandonam uma narrativa agrilhoadada ao ecrã e procuram, explicitamente, o espetador, umas vezes, por meio de estratégias morfológicas, outras por meio de soluções técnicas e/ou tecnológicas; e um segundo momento o qual aprofunda essas possibilidades tecnológicas que, ao invés de ir ao encontro do espetador, prefere seduzi-lo e guiá-lo para dentro da narrativa. Nessa fase, encontramos diferentes níveis de interatividade homem-máquina, em que o espetador tem algum poder de decisão sobre a narrativa. A estrutura linear pré-definida tende a esbater-se, e a ideia de imersão na narrativa ganha uma nova dimensão. Na última parte do artigo, visitaremos mais de perto um caso concreto: o filme interativo, *Neblina*, o primeiro filme da trilogia *Os Caminhos que se bifurcam* que procura transferir o espetador, por meio de um processo de imersão de um nível extradiagético para um nível intradiagético.

Personagens que saem do ecrã

Na célebre cena do filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, realizado por Woody Allen em 1985, uma personagem cinema-

tográfica sai do ecrã e invade o mundo real. Esse exercício metanarrativo realça a forma como as personagens ficcionais seduzem as personagens reais. Apesar de Cecília (interpretada por Mia Farrow) ser também uma personagem ficcional, ela é, aqui, a metáfora de um desejo latente, por parte do espetador, de imergir no universo ficcional.

No filme, decorre o ano de 1935, em Nova Jérсия, quando Tom (personagem que sai do ecrã) leva Cecília a esquecer os seus problemas reais, ou melhor, atuais (tendo em consideração que o virtual e o atual são ambos constituintes do real¹). Essa metáfora culmina com a deixa: “I just met a wonderful new man. He’s fictional but you can’t have everything”.

A Rosa Púrpura do Cairo sugere, por meio de Tom, um processo contrário ao de imersão, no qual a personagem emerge de uma narrativa secundária para uma narrativa principal. Aqui, a emersão² esfuma as fronteiras que separam o ator do espetador ficcional (Cecília), instalando uma nova dinâmica de procura de sentido na narrativa secundária a qual pertencia. Na obra de W. Allen, Tom Baxter, a personagem principal do filme a que Cecília assiste vezes sem conta (*A Rosa Púrpura do Cairo*, o filme dentro do filme), apaixona-se pela sua espe-

¹ Deleuze enfatiza a importância da distinção entre o virtual (que se relaciona com o passado [domínio do onírico, da imaginação, da memória]) e o atual (que se relaciona com o presente [impregnado de imagens virtuais]): “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual. Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: «Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos», e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser entendido como uma estrita parte do objeto real – como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva” (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 335-336).

² Murray define o conceito de imersão como uma série de estímulos sensoriais que proporcionam uma experiência semelhante à de estar imerso debaixo de água (MURRAY, 2003, p. 107). Nesse sentido, entendemos por emersão a saída desse estado ou ainda a passagem entre diferentes estados de imersão.

tadora e sai do ecrã, abandonando o filme. A sua atitude gera o pânico no cinema, o pânico na audiência e o pânico no escritório do produtor. Tom decide que quer viver com Cecilia, não quer obedecer ao produtor, não quer voltar ao ecrã, e, por isso, decidem fugir. Aqui, os atores agem apagando os limites daquilo que é convencionalmente aceite como as fronteiras entre o ficcional e o “real”.

Em outra situação do mesmo filme, uma das personagens que assiste ao filme dentro do filme queixa-se: “I want what happened in the movie last week to happen this week; otherwise, what’s life all about anyway?” Aqui, o rompimento da estrutura fechada da narrativa fílmica lembra ao espetador a sua condição de observador passivo, afastando-o das personagens do ecrã, nomeadamente do protagonista. É, então, quebrada a realidade emocional³, desfaz-se o ciclo de identificação e de imersão proporcionado pelo conforto de uma narrativa fechada e previsível.

Essa forma de relação entre o ator e o espetador acontece pela primeira vez no filme realizado por Edwin S. Porter *The great train robbery* (1903), inovador em muitos aspetos⁴, nomeadamente na cena final do filme, quando o líder dos bandidos, interpretado pelo ator Justus D. Barnes, dispara a sua arma na direção do público. Por meio dessa cena, a estratégia narrativa do filme opta por tornar visível o narratário, identificando-o. Ao fixar o olhar diretamente na câmara, o ator convida o espetador a fazer parte da narrativa fílmica e inclui-o de forma autoconsciente.

³ Andrey Tarkovsky (1986) define o filme como uma realidade emocional que é recebida pelo espetador como uma *segunda realidade*.

⁴ A ideia de narrativa paralela, que hoje é a base estrutural de qualquer telenovela, assenta na premissa de narrar duas ou mais sub-narrativas, que poderão cruzar-se ou não na mesma unidade temporal. No caso: o espetador vê os bandidos a prepararem-se para o assalto, entretanto, vê, também, os viajantes a prepararem-se para entrar no comboio.

Figura 1 – Fotograma do filme *The great train robbery*, de Edwin Porter, 1903.



Allen e Porter não são casos isolados na história do cinema. Muitas vezes, a imersão cinematográfica é concretizada por meio da evidência do narratário anônimo. Jean-Luc Godard usa da pertinência funcional do narratário, evidenciando-o como forma de estratégia narrativa no processo de caracterização das personagens. Em filmes, como *Pierrot le Fou* (1965), *Une femme est une femme* (1961) ou *Bande à part* (1964), os atores dirigem-se ao espectador, chamando-o, de forma direta, à narrativa fílmica.

Em outras alturas, Woody Allen recriou a linguagem audiovisual, recorrendo à estratégia de localização do narratário. Em filmes, como *Annie Hall* (1977) ou *Whatever Works* (2009), o ator fala diretamente com o espectador, como se este fosse um

amigo confidente com quem pudesse desabafar sobre os seus problemas, de dentro para fora do ecrã. Em *Annie Hall*, a certa altura, na fila do cinema, Alvy (interpretado por W. Allen), dá alguns passos em direção ao espetador e olha na direção da câmara para se queixar de outra personagem que se encontra atrás de si, que comentava, desde o início, da cena, em voz demasiadamente alta, na opinião de Alvy, as teorias de Marshall McLuhan. O ator secundário tenta defender-se, referindo-se ao facto de ter sido professor de uma disciplina chamada “TV, Media and Culture”, no entanto, em um gesto imprevisível, Alvy puxa o teórico de trás de um grande cartaz, e este acaba por dar-lhe razão: “I hear-I heard what you were saying. You-you know nothing of my work”. Essa cena termina com o desabafo de Alvy, voltado, mais uma vez, para o espetador: “Boy, if life were only like this!”, deixando bem clara a ilusão do mundo ficcional e contrastando-a com a vida fora do ecrã, mais complexa. Por outro lado, Em *Whatever Works*, em uma das cenas iniciais, o ator principal dirige-se ao público para, por meio de uma análepse, contar a sua história, enquanto os seus amigos continuam a conversar, ignorando a existência de uma audiência.

A busca da imersão do espetador não foi apenas efetivada por meio de estratégias narrativas. Houve também uma evolução ao nível dos equipamentos e da tecnologia cinematográfica. Sergei Eisenstein, um dos visionários no campo da Media Arte, antevia a evolução da arte em um processo inseparável da tecnologia. Assim, o cineasta previa a existência de um meio tecnologicamente avançado que tivesse o poder de envolver a audiência de forma intensa e total. Eisenstein adivinhava que a evolução do cinema pudesse aproximar atores e público, levando o filme ao espetador e absorvendo o espetador nas imagens do filme (EISENSTEIN, 1949).

Entretanto, desde os finais do século XIX, foram muitos os projetos levados a cabo no sentido de absorver os sentidos

do espetador, ampliando e desenvolvendo as telas de projeção e, conseqüentemente, o campo de percepção do público. Em 1924, a Paramount introduziu o Magnascopio, composto por uma tela circular e vários projetores, proporcionando ao espetador a impressão de estar envolto na ação. Por outro lado, para concorrer com a televisão e para aumentar o número de espetadores que já tinham começado a diminuir, nos anos 50, começaram a surgir os ecrãs *widescreen*. Em 1953, surge o CinemaScoop da Twentieth Century-Fox, um ecrã panorâmico anamórfico de 35 mm⁵. Alguns anos mais tarde, Fred Waller apresentou outro processo cinematográfico de ecrã panorâmico, o *Cinerama*. Originalmente, havia três câmaras com um único disparador. No cinema, as imagens eram projetadas a partir de três cabines de projeção de 35 mm sincronizadas para uma tela de grandes proporções, com um arco de 146°. Um dos grandes inconvenientes desse processo eram as emendas que nunca deixavam de se notar no ponto em que se juntavam às diferentes projeções.

No início dos anos 60, Morton L. Heilig, considerado por muitos um precursor da realidade virtual, desenvolveu o *Sensorama*, o Cinema do Futuro, uma experiência que abrangia todos os sentidos humanos, com um ecrã que envolvia completamente o espetador, fazendo uso de som estéreo, imagens 3D, odor e resposta cinestésica aos movimentos do utilizador/espetador: “the screen will curve past the spectator’s ears on both sides and beyond his sphere of vision above and below” (HEILIG, 1992) de forma a potenciar a experiência cinematográfica.

Mais tarde, surge o formato IMAX, introduzido nos anos 90, capaz de projetar imagens com maior resolução do que os sistemas de projeção até então utilizados. Esse forma-

⁵ Formato da película de celuloide.

to propiciava a projeção de documentários, nomeadamente espaços fantásticos e inacessíveis, como Monte Evereste ou o *Grand Canyon*. Comercialmente, foi um sucesso (GRAU, 2003) e permitiu abrir caminho para a comercialização do cinema digital e do cinema 3D (com o auxílio de lentes especiais).

Não obstante, ao mesmo tempo que a tecnologia evolui no sentido da imersão do espetador, afigura-se como fundamental continuar a esconder do público quaisquer referências que possam lembrar a máquina que proporciona o momento de ilusão, por isso, continua-se em busca de telas de cinema que não tenham fim e de estratégias que permitam aprofundar a ilusão do espetador.

A evolução das formas de imersão na história do cinema tem contribuído para uma mudança de paradigma: o fio narrativo não tem de ser linear, e abrem-se portas para a interação efetiva entre narrativa e espetador(es).

Personagens que entram no ecrã

Ao contrário do que acontece no filme de Woody Allen, *A Rosa Púrpura do Cairo*, a personagem invade o mundo “real”, dentro da narrativa ficcional que é o próprio filme, e relaciona-se com o espetador [ficcional]), têm vindo a surgir projetos em que é o espetador quem invade o mundo ficcional e relaciona-se com as personagens.

A interatividade, associada ao crescente surgimento de tecnologias interativas, em especial computadores, sistemas de rede e Internet, ganhou visibilidade nos anos 80. Jensen define interatividade como

medida de uma habilidade potencial de um media ao permitir que o utilizador exerça uma influência sobre o conteúdo e/ou forma da comunicação mediada (JENSEN, 1998, p. 201).

Neste sentido, a interatividade permite ao utilizador de meios audiovisuais um determinado nível de troca comunicacional, participação ou interferência em relação ao artefacto digital.

A comunicação mediada por computador, nomeadamente por meio da utilização de *software*, tem permitido abrir novos caminhos criativos em um campo que Lev Manovich designa como “*software* cultural”, potenciando a criação de artefactos culturais interativos (MANOVICH, 2013). Esse caminho, viabilizado pela Internet, tem estimulado a troca de mensagens, deixando de lado o modelo tradicional dos meios de comunicação de massa, em que a mensagem enviada pelo emissor é recebida indistintamente por um público homogêneo.

Na sequência da fusão entre a linguagem audiovisual e a linguagem informática, a aprendizagem cultural contemporânea parece caminhar para uma situação de hegemonia da utilização de interfaces interativos, em que as imagens não são estanques e possibilitam um maior ou menor diálogo com o utilizador/espetador. A interatividade mediática não está apenas relacionada com a dimensão visual, podendo abranger a totalidade das extensões sensoriais, inclusive o sentido do tato, por conseguir superar o espaço real da matéria, bem como a extensão e a duração dos elementos que compõem o meio ambiente humano. Atualmente, o cinema experimental e os media digitais recorrem às mais avançadas tecnologias como estratégias estéticas que procuram submergir o público, proporcionando-lhe, por meio da interação, a liberdade de construir a narrativa.

Como os primeiros filmes dos irmãos Lumière, que surgiram como forma de entretenimento, também algumas das primeiras formas de interatividade audiovisual aconteceram em feiras e parques temáticos, em que o espetador sente o que se passa no ecrã: vibrações na cadeira, jatos de água, entre ou-

tros aspetos, que permitem chegar a outros sentidos, além do olhar, tornando a experiência mais completa e mais imersiva, tal como Heilig idealizava o seu *Cinema do Futuro*. No estudo desenvolvido em torno do efeito da imersão na arte virtual, Oliver Grau afirma:

popular and spectacular versions of virtual spaces existed as amusement park and fairground attractions in the 1970s and 1980s, particularly in the form of small immersive circular cinemas (GRAU, 2003, p. 159),

confirmando a ideia de que a maioria dos inventores de meios de reprodução audiovisual eram ilusionistas, cujos interesses se vinculavam no espetáculo de entretenimento de massas.

Zielinski decreve as primeiras experiências vividas pelos espetadores de cinema como

a darkened room, where the spectators, like Plato's cavedwellers, are virtually held captive between the screen and the projection room, chained to their cinema seats, positioned between the large-size rectangle on which the fleeting illusions of motion appear devices that produce the images of darkness and light (ZIELINSKI, 1999, p. 92).

De acordo com Lev Manovich, a tecnologia computacional, nas últimas décadas, passou a ser o novo motor cultural, permitindo a reinvenção dos media (MANOVICH, 2013). No entanto, segundo Baudrillard (BAUDRILLARD, 1997), autor pessimista em relação às novas tecnologias, a interatividade com máquinas não existe ou, pelo menos, não implica uma troca verdadeira. Ou seja, no sentido de troca, não existe interatividade: por trás do interface, encontramos um interesse de rivalidade ou de dominação. Lunenfeld, por seu lado, também manifesta as suas reservas em relação à interatividade, nomeadamente ao nível do cinema. De acordo com esse

autor, as experiências de cinema interativo ainda não foram bem-sucedidas, todavia, admite que se trata de um campo em desenvolvimento e que poderemos ainda chegar a um patamar de interatividade, em que os espetadores-utilizadores possam assumir, plenamente, um papel de realizador e editor (LUNENFELD, 2005). Por sua vez, Manovich defende que os mundos virtuais interativos parecem ser os sucessores lógicos do cinema e, potencialmente, o motor cultural do século XXI, tal como o cinema foi o motor cultural do século XX (MANOVICH, 2001, p. 82).

Contra algum pessimismo, vários projetos cinematográficos têm tentado aplicar a interatividade no cinema, quer ao nível da montagem (transformando os espetadores em coautores no processo criativo), quer em momentos de bifurcação, os quais o espetador escolhe o caminho a seguir, de entre duas ou mais possibilidades, ou ainda oferecendo diferentes opções de visualização da narrativa fílmica. Vários são também aqueles que reivindicam o título de “o primeiro filme interativo” da história do cinema. Um dos projetos mais bem-sucedidos é o filme checoslovaco *Kinoautomat- one man and his house*, criado em 1967 por Radúz “in”era, para a Exposição Mundial de Montreal. Neste filme, o público é chamado (nove vezes) a escolher uma das duas possibilidades para continuar a narrativa. Na primeira exibição, em Montreal, o processo de escolha era mediado por um ator.

Vários projetos permitem ao espetador optar por um de dois finais. É o caso do filme *Mr. Sardonicus*, realizado e produzido por William Castle, em 1961. Antes da cena final do filme, os espetadores podem votar por meio de um cartão que lhes é dado inicialmente, com dois desenhos possíveis, à semelhança do que acontecia nas arenas romanas, em que os gladiadores lutavam, para entretenimento da plateia: um polegar para cima e um polegar para baixo, que lhes faculta

escolher se a personagem deve ser poupada misericordiosamente e viver ou se deve ser castigada e morrer⁶.

Eu sou o seu homem, realizado por Bob Bejan em 1992, também reivindica o título de primeiro filme interativo da história do cinema. Aqui, tal como já tinha sido utilizado anteriormente, recorre-se à cadeira de cinema equipada com botões interativos, por meio dos quais o espetador decide o caminho da narrativa.

Outro filme anunciado como “o primeiro filme interativo da história do cinema” foi lançado em 1995, *Mr. Payback*, escrito e realizado por Bob Gale. Nesse filme, com duração de aproximadamente meia hora, dependendo da interação do público, os espetadores eram chamados a decidir em vários pontos da narrativa, por meio, mais uma vez, de um comando que se encontrava preso à cadeira. O filme não foi muito bem aceito pela crítica, sobretudo, pela ausência de enredo, no entanto, marcou um passo importante na maneira de ver cinema, ainda que a experiência tenha sido considerada por muitos mais parecida com um videogame do que com a visualização de um filme.

Em 2010, o filme de terror *Last Call* do canal 13th Street, especializado em filmes de terror, foi anunciado como o primeiro filme de terror interativo do mundo. Por meio de um *software* que permite o reconhecimento de voz e comandos, um dos espetadores, presentes na sala de cinema, recebe um telefonema da protagonista, pedindo ajuda para escolher o melhor caminho de modo a conseguir fugir do assassino em série que a persegue. Com essa tecnologia, o mesmo filme torna-se único, dependendo das indicações de quem atender ao telefone.

Mais recentemente, têm surgido filmes que permitem ao espetador construir o seu percurso dentro a narrativa fílmica.

⁶ De acordo com John Waters, apenas foi mostrado o final em que a personagem deve morrer, fazendo os críticos duvidar da existência de um segundo final alternativo: “Not realizing how bloodthirsty audiences could be, Castle needlessly supplied every print with two endings, just in case. Unfortunately, not once did an audience grant mercy, so this one particular part of the film was never showed” (WATERS, 1983, p. 20).

Em 2014, o filme *Possibilia*⁷ (2014), realizado por Daniel Kwan e Daniel Scheinert (a dupla DANIELS⁸). Aqui, Rick e Pollie encontram-se em uma separação difícil, Pollie prepara-se para sair, deixando Rick. Este pede-lhe que fique, iniciando uma discussão. Ao público é dada a possibilidade de visualizar a discussão dos personagens, por meio de diferentes perspectivas, oferecidas por pequenas imagens (*thumbnails*) que se encontram na parte inferior do ecrã. O texto mantém-se o mesmo, no entanto, o ponto de vista e o tom da discussão alteram-se, de acordo com as escolhas do espetador. Ao longo do filme, estas pequenas imagens paralelas multiplicam-se, permitindo ao espetador mudar a forma como a história é contada, mantendo sempre o mesmo argumento. No final, esgotadas todas as possibilidades, Pollie volta a dirigir-se à porta, deixando Rick sozinho, fechando a narrativa fílmica no ponto onde esta tinha principiado.

Por sua vez, a experiência *Circa 1948* (2014)⁹, de Loc Dao, leva os espetadores-utilizadores a visitarem, virtualmente, espaços em Vancouver, tal como estes eram em 1948, por meio da utilização de imagens projetadas que envolvem o espetador, em uma sala, onde os seus movimentos são acompanhados por tecnologia cinética.

Estes projetos parecem concretizar os vaticínios de Manovich relativamente ao cinema do futuro:

The typical scenario for twentieth-first century cinema involves a user represented as an avatar existing literally “inside” the narrative space, (...) interacting with virtual characters and perhaps other users and affecting the course of the narrative events (MANOVICH, 2011, p. 87).

Os exemplos de cinema interativo que aqui abordamos, embora não esgotem as experiências feitas neste âmbito, mos-

⁷ Este filme foi produzido com tecnologia da empresa de meios digitais *Interlude*, conhecida pelo recente videoclip interativo “Like a Rolling Stone” (<http://video.bobdylan.com/desktop.html>).

⁸ <http://www.danieldaniel.us/>

⁹ Existe também uma aplicação homônima disponível para IOS.

tram de forma inequívoca que têm sido exploradas estratégias, potencialmente mais inovadoras, de fazer o espectador interagir com o universo fílmico, muitas vezes, recorrendo a dispositivos complementares (comandos, telefones, tabletes) que concretizam a interação.

Os caminhos que se bifurcam

Neblina (2014) é o primeiro filme da trilogia *Os Caminhos que se bifurcam*, projeto que propõe a produção de narrativas cinematográficas interativas. A base estrutural experimental é a imersão do espectador, transportando-o de um nível extradiegético para um nível intradiegético.

Por meio da imersão na narrativa interativa, espera-se um efeito de espelho em que o espectador interage com o protagonista da ação, tornando-se um espectador-protagonista. Como sublinha Oliver Grau (GRAU, 2003):

Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.

Apesar de a narrativa ser pré-definida, a forma como é vivenciada depende diretamente das escolhas do espectador-protagonista. Para tal, é utilizada a voz *off* enquanto recurso morfológico. Esta, além de entrar em discurso direto com o espectador-protagonista, dando-lhe conselhos, dicas e opiniões, funciona também como “narrador polaco”¹⁰ ao dobrar as deixas de todas as personagens.

¹⁰ A expressão “narrador-polaco” é oriunda do tradicional método de tradução de filmes estrangeiros na Polónia (e em outros países do Leste Europeu como a Rússia), onde a figura de um narrador dobra tanto a voz *off*, como os diálogos de todas as personagens da narrativa.

No âmbito do projeto, foi criada uma aplicação específica¹¹ para o filme *Neblina*. Essa aplicação faz a mediação entre o espectador-protagonista e a narrativa, por meio da escolha de três fluxos distintos: um central e dois laterais, estando um escondido à esquerda e o outro escondido à direita. A escolha dos fluxos será realizada pelo espectador-protagonista. Cada fluxo transmite-lhe uma experiência distinta da narrativa. A título de exemplo, as personagens coprotagonistas mudam de gênero conforme o fluxo selecionado. O filme poderá ser visionado, potencialmente, em qualquer dispositivo com acesso à internet, como computadores portáteis, tablets ou *smartphones*. No entanto, os filmes dessa trilogia também podem em visionados em ecrãs clássicos para projeção de cinema ou vídeo¹². Nessa variante, o fluxo central encontra-se projetado no ecrã, e os fluxos laterais poderão ser visionados nos dispositivos dos elementos da plateia¹³. Assim, todos os espectadores poderão tornar-se, durante o visionamento, espectadores-protagonistas.

No projeto *Os Caminhos que se bifurcam*, pretendemos transportar o espectador de um nível extradiegético para um nível intradiegético, criando-se, assim, uma metalepse (entende-se aqui por metalepse a passagem de um elemento narrativo, neste caso específico ao narratário, de um nível narrativo para outro nível narrativo). Não existe, portanto, nenhuma referência física ou psicológica pré-definida relativa à figura do protagonista. O espectador pode preencher essas características virtualmente, por meio das suas próprias referências. Conforme refere Lévy: „A imaginação, a memória, a presença, o conheci-

¹¹ Esta aplicação encontra-se *online* no sítio do projeto (oscaminhosquesebifurcam.com).

¹² O filme estreou em Avanca, em Julho de 2014, onde foi projetado, pela primeira vez, em uma tela de cinema.

¹³ Para este efeito, foi criado um módulo da aplicação que condiciona o arranque do filme, sincronizando o início do filme *Neblina* em todos os dispositivos que tenham acedido ao sítio *Os caminhos que se bifurcam*, nomeadamente à aplicação que controla os fluxos do filme.

mento, a religião são vectores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais” (LÉVY, 1995, p. 20). À semelhança do que acontece nos videogames do gênero “primeira pessoa”, os diferentes fluxos de imagens serão baseados em câmeras subjetivas que sobrepõem o ponto de vista do protagonista ao ponto de vista do espectador. Esta solução potencia uma “descorporização” do olhar que é efectuada, a partir da manipulação da perspectiva subjetiva, pela aproximação do ponto de vista do olho humano. O corpo desse olho é abolido. Como nunca é sentido ou revelado, é tecnologicamente neutralizado. O corpo torna-se, assim, um excesso de bagagem para o viajante da narrativa *Os Caminhos que se bifurcam*. Esta situação possibilita ao espectador-protagonista a vivência de problemas e de conquistas, inerentes à narrativa fílmica, sem consequências reais, físicas ou morais. Nesse sentido, a viagem ciberespacial, proporcionada por este projeto, poderá ser entendida enquanto possibilidade de evolução tecnológica do suporte cinematográfico.

Figura 2 – Fotograma do filme *Neblina*, da trilogia *Os Caminhos que se bifurcam*, 2014.



O filme *Neblina* é baseado no conto “Se numa noite de Inverno um viajante” do livro homônimo de Italo Calvino (CALVINO, 2002). Na verdade, esta forma literária, enquanto modo do gênero narrativo no qual predomina a economia temporal, apresenta-se como ideal para adaptação. A concisão, precisão e densidade são características estruturais favoráveis a este fim. Por outro lado, esse conto de Calvino apresenta outras diretrizes morfológicas importantes para adaptação: a narrativa apresenta-se fragmentada, e não existe uma unidade espaço-temporal; o narrador encontra-se ostensivamente presente e localiza e torna visível o narratário, em uma tentativa de torná-lo protagonista; a câmera subjetiva é utilizada, em relação ao ponto de vista do protagonista, para viabilizar a imersão do narratário.

A propósito de imersão, conceito fundamental no desenvolvimento do projeto *Os caminhos que se bifurcam*, Janet Murray refere que a narrativa tem o mesmo poder que o canto das sereias homéricas, uma vez que

A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with na intensity that obliterate the world around us (MURRAY, 2003, p. 98).

De facto, para a investigadora, o formato linear da narrativa corresponde cada vez menos à realidade dos séculos XX e XXI, caracterizado por possibilidades múltiplas, paralelas e alternativas.

A estrutura não linear da narrativa interativa (na literatura, como no cinema) proporciona ao espetador a liberdade de construir a mensagem emitida, oferecendo-lhe um leque de possibilidades e encarregando-o, assim, de escolher a sucessão dos espaços e tempos da narrativa, por meio de uma interação efetiva.

Conclusão

No final de *A Rosa Púrpura do Cairo*, de Woody Allen, Tom Baxter volta ao filme de onde havia emergido (a narrativa secundária dentro da narrativa principal) e leva Cecilia consigo. Ambos fogem ao mundo “real”, imprevisível e complexo, e imergem em um mundo ficcional controlado, onde a estrutura linear convencional e pré-definida é incontornável. O cinema interativo pretende, precisamente, fugir dessa linearidade e oferecer ao espectador a possibilidade de decisão, por meio de estruturas arborescentes e/ou outras possibilidades de escolha. Essas possibilidades estão, indubitavelmente, em constante evolução e permitem níveis de imersão e interatividade cada vez mais profundos. No entanto, até agora, as opções dadas ao espectador, por mais amplas que sejam, estão sempre limitadas às possibilidades de escolha oferecidas por cada projeto. Nesse sentido, apenas haverá um processo de interatividade efetivo quando for dada ao espectador a possibilidade de gerar novos conteúdos, novas soluções, novos caminhos que não estejam à partida pré-definidos. Avizinha-se, por isso, um percurso difícil e longo até ao momento em que o espectador poderá tornar-se um coautor (no sentido pleno do termo) da narrativa. Aliás, se tivermos em consideração a utilização de imagem “real”, esta meta, em que a relação homem-máquina possibilita a criação de novas continuidades narrativas parece, simplesmente, impossível.

Referências

BAUDRILLARD, J. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

- GRAU, O. *Virtual Art: From illusion to immersion*. Massachusetts: MIT, 2003.
- EISENSTEIN, S. About Stereoscopic Cinema. In: *The penguin Film Review*, n. 8, 1949. p. 35-45.
- HEILIG, M. L. The Cinema of the Future. In: *Environments*. Volume 1, N. 3, 1992.
- JENSEN, J. Interactivity. Tracking a new concept in media and communication studies. In: *Computer, Media and Communication*. P. Mayer (Org.). Oxford: Oxford University Press, 1999. p. 160-188.
- LÉVY, P. *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1995.
- LUNENFELD, P. Os mitos do cinema interativo. In: LEÃO, Lúcia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005. p. 365-383.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Press, 2011.
- MANOVICH, L. *Software takes command*. New York: Bloomsbury, 2013.
- MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- REIS, C.; LOPES, A. C. *Dicionário de Narratologia*. 5. ed. Coimbra: Almedina, 1987.
- TARKOVSKY, A. *Sculpting in time: reflections on cinema*. Austin, University of Texas Press, 1986.
- WATERS, J. *Crackpot: The Obsessions of John Waters*. New York: Macmillan Publishing Company, 1983.
- ZIELINSKI, F. *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.

O NASCIMENTO DO CINEMA MOÇAMBICANO

SÍLVIA DESTERRO VIEIRA

Mestre em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (2011). Licenciada em História da Arte pela Universidade de Coimbra (1994). É membro do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Realizou com Bruno Mendes da Silva o documentário "Assim somos livres: o cinema moçambicano 1975-2010" (2010).

E-mail: sivieira.vieira@gmail.com

Introdução

Este trabalho é parte integrante da pesquisa no âmbito da área de Comunicação, Cultura e Artes, intitulada *O Cinema Moçambicano de Ficção: 1975-2010*.

A história recente do cinema moçambicano está intimamente ligada às transformações políticas, econômicas e sociais operadas depois da independência do território a 25 de Junho de 1975. Uma das primeiras medidas tomadas pelo primeiro presidente da República Popular de Moçambique, Samora Machel, foi criar o Instituto Nacional de Cinema. O instituto foi para muitos uma verdadeira escola de cinema e foi então que se formaram muitos dos cineastas que ainda hoje fazem filmes em Moçambique.

Neste texto, debruço-me sobre a construção do cinema moçambicano e procuro fazer uma reflexão acerca dos olhares e contributos dos realizadores Ruy Guerra, Jean-Luc Godard e Jean Rouch na construção dessa cinematografia.

O Instituto Nacional de Cinema: uma Escola de Cinema

A Guerra de Libertação de Moçambique acaba com os Acordos de Lusaka, celebrados entre o governo português e a FRELIMO¹, a 7 de Setembro de 1974. O Comitê Central declara a independência em 25 de Junho de 1975.

Uma das primeiras medidas tomadas pelo Presidente Samora Machel foi criar o Serviço Nacional de Cinema², em

¹ Frente de Libertação de Moçambique, partido político fundado por Eduardo Chivambo Mondlane; dirigido a partir de 1969 por Samora Machel.

² SNC.

1975 – renomeado, em 1976, Instituto Nacional de Cinema (INC)³. Podemos afirmar que, desde cedo, o carismático líder Samora Machel percebeu que o cinema seria o meio de comunicação ideal para a unificação do país e a divulgação dos valores socialistas da FRELIMO, inspirados nos modelos cubano e soviético. Em 1975, a população de Moçambique era de doze milhões de habitantes, a taxa de analfabetismo de 95%, e a população falava mais de vinte línguas diferentes. Sol de Carvalho, realizador Moçambicano, sublinha em entrevista concedida à autora em Abril de 2009 em Maputo:

[...] Havia uma grande necessidade de um partido dito marxista, de massas, de comunicar com as pessoas. Obviamente, a ideia era encontrar os veículos de comunicação para fazer isso, e os veículos foram definidos desde o princípio como sendo o rádio e o cinema. O cinema teve logo um grande apoio estatal por causa dessa necessidade que havia do poder político [...].

O INC é integrado ao Ministério da Informação da República de Moçambique, dirigido por Jorge Rebelo. Américo Soares é o Director do Instituto. Para Jorge Rebelo, na época também Secretário do Departamento de Informação e Propaganda⁴, o cinema era um instrumento para consolidar a independência, para promover a unidade nacional e lutar contra o subdesenvolvimento. Deveria ainda constituir um meio para destruir a mentalidade que o colonialismo tinha incutido na população e ser um instrumento para transmitir os novos valores da Revolução Socialista. (CARDOSO, 2003). O Instituto Nacional de Cinema instala-se na Casa das Beiras, na avenida Agostinho Neto. Montam-se equipamentos técnicos, como o estúdio de som, e compra-se algum material – câmeras Arri-

³ INC.

⁴ DIP.

flex 16 mm e 35 mm. Mas o INC também se estabelece por meio da nacionalização de alguns cinemas⁵ e com câmaras e unidades móveis doadas pela ex-URSS. Os seus principais objectivos eram descolonizar a indústria cinematográfica e estabelecer as bases para a constituição de estruturas profissionais, que favorecessem a emergência de uma produção nacional. Organizam-se debates e mostras de filmes no sentido de promover reflexões em torno do cinema. Amantes da imagem em movimento, como Américo Soares, Luís Carlos Patraquim, Luís Bernardo Honwana, José Luís Cabaço, Fernando Almeida e Silva e Leite de Vasconcelos, foram vozes activas na construção e definição do cinema em Moçambique.

Técnicos cubanos, soviéticos, brasileiros e ingleses, de diversas áreas do cinema, vêm para Maputo dar formação aos futuros protagonistas do cinema moçambicano que foram aleatoriamente recrutados em escolas um pouco por todo o país.

Mas esta fase de difícil arranque não impediu que se formasse, no Instituto Nacional de Cinema, a primeira geração de cineastas, constituindo o Instituto uma verdadeira escola de cinema.

Os cineclubes tiveram um papel importante na formação de profissionais de cinema, sobretudo, no que diz respeito às referências e à cultura cinematográfica. José Cardoso, um dos primeiros realizadores a enveredar pelo cinema de ficção em Moçambique e fundador do Cineclubes da Beira em 1958, iniciou-se então no estudo da arte cinematográfica. Nas palavras do próprio, em entrevista concedida em Abril de 2009:

[...] O Cineclubes da Beira ousou nessa época marcada por apertada censura e vigilância política, exhibir «clássicos» do cinema, como o muito falado, mas pouco conhecido pelos cinéfilos portugueses, *O Couraço do Potemkin* de Eisenstein. Acontecimento inédito em

⁵ Em 1978, as salas do império Manuel Rodrigues, estabelecido desde 1908.

Portugal ou noutro território qualquer sob sua soberania, por ser impensável que uma tal obra criada por comunistas pudesse ser exibida nos ecrãs nacionais, sem conhecimento prévio da censura fascista, que de certeza, o proibiria [...].

Nos anos 80, a maioria dos funcionários do INC trabalhava na produção de filmes, tais como *Do Rovuma ao Maputo* (1976) de Dragotin Popovic; *Mueda, Memória e Massacre* (1979) de Ruy Guerra; *O Vento Sopra do Norte* (1987) de José Cardoso e *O Tempo dos Leopardos* (1987) de Zdravko Velimorovic.

É vital salientar neste contexto que a estratégia para o cinema em Moçambique muda substancialmente a partir do momento em que, na década de 80, José Luís Cabaço é nomeado Ministro da Informação. Em Fevereiro de 1981, o ministro organiza várias reuniões com trabalhadores e colaboradores do INC tais como Alberto Graça, Pedro Pimenta, Ruy Guerra, José Cardoso, Sol de Carvalho e Luís Simão e apresenta o discurso *Imagem – Uma Arma que Aliena ou Liberta*, o documento contém uma estratégia nacional de comunicação e alfabetização pela imagem que deve perspectivar-se no desenvolvimento global do povo moçambicano. Consciente da diversidade étnica e cultural do seu país e atento à elevada taxa de analfabetismo, procura comunicar de forma adequada com o povo moçambicano. José Luís Cabaço vê no cinema um “explosivo político” e constata:

[...] A imagem comunica, mas comunica aquilo que conhecemos. Por exemplo, o camponês que não sabe o que são micróbios e não tem essa noção no seu património cultural, só verá nessa imagens a sua beleza ou a sua fealdade. (...) Antes de se dar um livro numa aldeia comunal é preciso ensinar as pessoas a ler, senão as pessoas vão pegar no livro ao contrário e tirar dele o que a sua imaginação quer e não o que ele diz.

Com o cinema é a mesma coisa. Essa tarefa pertence ao INC.[...]

Para o Ministro, informação é formação e deve dar-se à população uma quantidade de conhecimentos fundamentais para a compreensão da revolução. Rejeita, nesse contexto, uma forma anteriormente utilizada de comunicar com a população por meio da imagem, influenciada pela forma comunicativa de um cinema estranho à realidade moçambicana. A estratégia do cinema deve adequar-se às especificidades do momento e à realidade do país e explica:

[...] A tendência mais imediata é a de querermos fazer cinema como o faz um técnico da Europa, ou de qualquer outro país avançado, esquecendo-nos de perguntar se os doze milhões de moçambicanos que o vão ver serão capazes de o entender [...]. O cinema não deve partir de uma categoria simbólica que não é a do povo mas da Europa, da América, da União Soviética ou da R.D.A [...].

Durante a reunião, o Ministro da Informação critica o formato da primeira fase do *Kuxa-Kanema*:

[...] Com a preocupação de criarmos uma capacidade nacional de produção da imagem – e ela passa pelo conhecimento político, revolucionário e técnico que os seus profissionais tiverem – analisamos uma experiência errada que constitui um exemplo deste Instituto. Referimo-nos ao KUXA-KANEMA, na sua primeira fase em 78. O KK partiu do seguinte conceito: “temos que fazer um jornal de actualidades revolucionário? É o Santiago Alvarez em Cuba. Portanto, vamos ver os seus documentários, apanhar a técnica e fazer KK inspirados no seu trabalho. Nós compreendemo-los porque somos profissionais de cinema, porque sabemos ler filmes, porque sabemos todas as regras do jogo. (...) Mas qual é a opinião do povo? É a mesma? [...]

José Luís Cabaço incentiva ainda os trabalhadores do INC a não fazerem habilidades do ponto de vista cinematográfico, pois considera que é obrigação do Instituto transmitir uma imagem às pessoas, cuja leitura seja a mais simples possível. Nesse contexto, defende que o *Kuxa-Kanema* deve ser uma prioridade para o INC e estar em cima dos acontecimentos, por isso, deverá ser semanal. E de facto, a partir de maio de 1981, as edições dos *Kuxa-Kanema* passam a ser semanais, com uma duração aproximada de dez minutos, e não mais ou menos meia hora e mais ou menos quando há notícias como acontecia anteriormente.

Serão feitos dessa forma cerca de trezentas e oitenta edições do *Kuxa-kanema*, cinquenta e duas dos quais orientados pelo realizador moçambicano Sol de Carvalho. Para além dos jornais cinematográficos, José Luís Cabaço assume a necessidade de se formarem mais profissionais de cinema dentro do INC, o que envolve o delineamento de uma estratégia de formação profissional. Acontece de facto nos anos seguintes com os cursos de Super 8 orientados pela equipa de Jean Rouch mas também por meio da vinda de técnicos estrangeiros. Em 1984, A Revista Tempo⁶ noticia a entrega de diplomas – presidida pelo Director do INC Samuel Matola – da conclusão de um curso de iluminação, câmara, som e imagem, que vinha decorrendo há onze meses, para trinta profissionais do Instituto Nacional de Cinema. Este curso de formação foi orientado por uma equipa cubana, constituída pelo realizador Melchor Casales, o iluminador técnico Miguel Cazaldo, o engenheiro de som José Galinha, o câmara Angel Ramires e Rolando Baute na montagem. A equipa cubana deslocou-se a Moçambique com o único propósito de orientar este curso de cinema, que foi reconhecido pela Cédula do Partido local, em

⁶ Disponível em <http://www.mozambiquehistory.net> acedida a 4 de Janeiro de 2011.

nome de todos os trabalhadores do INC, sendo entregue aos cinco elementos do grupo, em sinal de reconhecimento, um diploma de Emulação Socialista na sequência do profundo reconhecimento do trabalho levado a cabo por aquela brigada de cinema cubano.⁷

No discurso *Imagem: Uma Arma que Aliena ou Liberta*, o Ministro da Informação José Luís Cabaço também assume que, para além do *Kuxa-Kanema*, devem ser desenvolvidos outros tipos de trabalhos em conformidade com as necessidades informativas do país. Também se debruça sobre a necessidade de conceder um espaço próprio para a criatividade. Nas palavras do Ministro, «é muito importante que saibamos quais são as pessoas deste Instituto que estão interessadas e têm como aspiração serem autores de filmes. É um aspecto que consideramos legítimo e temos de planificar a possibilidade dessas pessoas experimentarem a sua capacidade».

É dentro deste espírito que surgirão, anos mais tarde, algumas produções do INC de carácter mais autoral, como o *Madrugada Suburbana* de José Baptista, *Um dia numa Aldeia Comunal* de Moira Forjaz e *Não Mataram o Sonho de Patrício* de Camilo de Sousa. Realizar-se-ão também os *Kuxa-Kanemas Especiais* de Sol de Carvalho *O Incentivo*, *A Longa Estrada das Capolanas* e *Por Detrás da Ribalta*.

É também dessas reuniões ocorridas em Fevereiro de 1981, que o Ministro da Informação implementa a criação, do ponto de vista organizativo, da Direcção Geral de Produção assumida por Pedro Pimenta.

⁷ Revista Tempo nº 7, de Março de 1984, disponível em <http://www.mozambiquehistory>, acedida a 4 de Janeiro de 2011.

Os jornais cinematográficos – *KuxaKanema*: uma arma política

Para muitos autores e protagonistas do cinema moçambicano, os *Kuxa-kanema* representam o nascimento do cinema em Moçambique. Fernando Almeida e Silva será o responsável pela primeira série até 1978. Ao longo da primeira série, a produção dos jornais cinematográficos foi feita com muita irregularidade e com sérias dificuldades. A partir de 1981 e após uma viragem na política do Instituto Nacional de Cinema, protagonizada pelo Ministro da Informação José Luís Cabaço, como vimos anteriormente, os *Kuxa-Kanema* passam a ser de edição semanal e de duração aproximada de 10 minutos.

Os principais objectivos destes jornais cinematográficos eram informar, educar e mobilizar a população em torno de um ideal comum. Constituíram uma verdadeira arma política e uma poderosa forma de unificação e estruturação de um país com várias tribos e etnias, que era necessário juntar em torno de um ideal comum – um país em que todos são livres e são moçambicanos. O Presidente Samora Machel foi uma figura central neste processo, e os seus discursos apaixonados chegaram às províncias por meio de seis carrinhas⁸ de cinema móvel, equipadas com projectores. Faziam-se oito cópias em 35 mm, que passavam geralmente em Maputo nas salas de cinema ao sábado; o cinema móvel projectava cópias em 16 mm nas aldeias das províncias. São nos jornais cinematográficos que encontramos imagens de «Congressos da FRELIMO ou as honras de estado dadas a Robert Mogabe; o caju de Nam-pula e o coco de Inhambane; os campos de reeducação de Niassa ou a barragem de Cahora Bassa em Tete.» (BARBOSA, 2008, p. 32). Foram produzidos cerca de 397 *KuxaKanemas*.

⁸ E não 36 como, tantas vezes, têm sido publicados.

Não havia controle sobre o que se filmava e divulgava por meio dos jornais cinematográficos; não existia nenhuma comissão de censura que verificasse ou cortasse cenas que eram filmadas. Existia contudo todo um ambiente ideológico que conduzia a essa situação. Para Camilo de Sousa:

[...] O cinema moçambicano foi idealizado como um meio ideológico pelo partido. Os Sul-africanos atacavam-nos aqui todos os dias...eu vou fazer filmes a favor dos sul-africanos? A favor do apartheid? Eu vou fazer filmes lutando contra o apartheid, agora isso é a utilização do meio a favor da ideologia? Não É! [...] (CARDOSO, 2003)

Se, nos primeiros anos, as imagens do Kuxa-Kanema eram de optimismo, mais tarde, com a intensificação da Guerra Civil Moçambicana (1976-1992), foram as imagens de ataques da RENAMO⁹, a partir da Rodésia e da África do Sul, que foram mostradas por todo o país.

Olhares externos: Ruy Guerra, Jean Luc Godard e Jean Rouch

Nos finais nos anos 70, foram vários os realizadores estrangeiros que se deslocaram a Moçambique. Para Luís Carlos Patraquim¹⁰, este incrível período contou com a simpatia e cumplicidade do cubano Santiago Alvarez, com o entusiasmo militante de Med Hondo, assim como a troca de experiências com Hailé Gérima. (PATRAQUIM, 2000, p. 19) Mas três realizadores participam em concreto na aventura da construção do cinema moçambicano: Ruy Guerra, Jean Luc Godard e Jean Rouch.

⁹ Resistência Nacional Moçambicana.

¹⁰ Escritor e poeta Moçambicano, trabalhou no INC e publicou vários textos sobre cinema moçambicano.

Ruy Guerra

Ruy Alexandre Guerra Coelho Pereira nasceu em Maputo, em 1931. Entre 1952 e 1954, estuda arte cinematográfica em Paris, no *Institut des Hautes Études Cinematographiques*¹¹, onde participou nos efervescentes anos da *Nouvelle Vague* do cinema francês. Em 1958, regressa ao Brasil, realiza então três filmes que o consagram como um dos mestres do Cinema Novo Brasileiro: *Cafajestes* (1963), *Os Fuzis* (1964)¹² e *Os Deuses e os Mortos* (1970). Nos finais dos anos 70, regressa a Moçambique para participar no projecto de construção do cinema moçambicano na qualidade de conselheiro do Ministério da Informação. Realiza a primeira longa-metragem produzida pelo Instituto Nacional de Cinema depois da Independência, *Mueda: Memória e Massacre* (1979). O filme retrata de forma ficcionada, recorrendo a filmagens reais, o Massacre de *Mueda*. Em entrevista a Sol de Carvalho em 1980, Ruy Guerra sublinha:

[...] *Mueda* é um caso de um documentário de uma ficção pré-existente que vira uma nova ficção [...] para ser visto pelos moçambicanos [...] Foi feito para ser visto como imagem, uma proposta cultural de um país que se está assumindo num processo de transformação e que não tem medo da sua própria imagem, não tem medo de assumir o seu próprio subdesenvolvimento como um facto real [...]

Como o próprio refere ainda na mesma entrevista, “na verdade eu vim aqui, muito pouco por *Mueda* [...] mas mais para me integrar num processo de trabalho mais efectivo diante de uma situação nova de um país que estava com uma

¹¹ IDHEC.

¹² Com o qual ganhou o Urso de Prata em Berlim.

política de informação de guerra e que passa a estar numa política de paz. “ E continua:

[...] Nós queremos bons filmes, boas máquinas [...] boas condições de trabalho. Não quer dizer que isso seja depois para criar um referencial político, estético, ideológico que nos obriga a fazer filmes vinculados a uma ideologia burguesa. Vamos é fazer disso um instrumento cultural de transformação mas que tome em consideração toda a massa do povo moçambicano.

Consciente das limitações técnicas do cinema em Moçambique, Ruy Guerra leva para este país um projecto ambicioso:

O facto de o filme Mueda ser a preto e branco, feito em 16 mm e depois ampliado, com todas as deficiências existentes em laboratório, o facto de a imagem ser um pouco riscada, o facto de o som ser mais ou menos, o facto de a montagem sofrer as deficiências do próprio processo de filmagem [...] tudo isto nós assumimos, não quer dizer que seja aquilo a que nos propomos [...]. A nossa meta é fazermos filmes coloridos, e fazermos filmes directamente em 35 mm, até em 70 mm, se pudermos em Panavision, e fazer filmes tecnicamente bem acabados, com boa aparelhagem etc. [...]

Efectivamente, Ruy Guerra contribuiu com as suas ideias e iniciativas para uma melhoria das condições técnicas do INC, tanto pela sugestão de aquisição de equipamentos, quer por meio da criação da KANEMO em 1983. Promoveu vários cursos de formação na área de montagem, edição e produção e foi responsável pela vinda de vários brasileiros tais como Labi Mendonça, Licínio de Azevedo e Chico Carneiro, que irão desempenhar um papel importante na construção do cinema moçambicano.

A presença de Ruy Guerra em Moçambique até a sua saída no final dos anos 90 foi sempre interrompida por lon-

gas estadias no Brasil, não apenas por motivos pessoais, mas também para realizar *Ópera do Malandro* (1985), *Fábula da Bela Adormecida* (1997) e *Kuarup* (1998).

Jean-Luc Godard

No final da década de 70, Jean-Luc Godard desloca-se várias vezes a Maputo. Em entrevista concedida ao realizador moçambicano Sol de Carvalho, Godard expõe o seu interesse pela questão da imagem:

[...] Você diz que Moçambique é um país que tem vinte por cento de tradição escrita e o resto de tradição oral e depois que não há experiência de imagem. Mas isso não é verdade: numa criança que nasce, desde que abre os olhos, já há imagens. Depende do que se chama imagem mas aqui um camponês analfabeto vê, à mesma, o sol, as flores, as montanhas, vê a barragem de Cahora Bassa. Ele não tem a experiência da carta postal, da foto que reproduz a barragem mas isso não quer dizer que ele não sabe fazer imagem. [...]

Em 1978, o Ministério da Informação assina um contrato de dois anos com ele para estudar as possibilidades de instalação da televisão em Moçambique; dessa forma, Godard legitima uma colaboração directa entre a sua sociedade de produção – a Sonimage – e as instâncias do governo moçambicano. Mas pretendia também aproveitar a sua estadia em Maputo para desenvolver outros projectos. Acompanhado da sua companheira, Anne-Marie Mieville, iria filmar vários programas de televisão. Seria uma série de cinco episódios com o título *Naissance de L'image d'une Nation*. Mas o projecto nunca foi realizado, pois ambos não permaneceram o tempo suficiente no país; contudo, Godard aproveitou a sua estadia no país para escrever alguns textos e registar em fotografia

os momentos mais marcantes da sua passagem pelo país que foram publicados em um número especial dos *Cahiers du Cinéma*.¹³ Quando questionado acerca do trabalho que pretendia desenvolver, em uma entrevista concedida a Licínio Azevedo e Luis Carlos Patraquim, o cineasta respondeu:

[...] Um pouco, mas ainda não muito clara. Pretendo fazer certas reportagens simples que mostrem três ou quatro processos de fabricação de imagens por parte dos moçambicanos. Um artigo da «Tempo», por exemplo, um «KuxaKanema», o trabalho de um médico que faz uma radiografia, alguém que coloque uma carta no correio ou que cante uma canção na rádio. Mostrarei alguns meios de informação como esses e tentarei falar um pouco sobre a maneira de ver certas coisas [...]. (AZEVEDO; PATRAQUIM, 2008, p. 16)

Godard deu aulas no Instituto de Cinema em Maputo. A sua chegada não deixou ninguém indiferente. Para Licínio Azevedo¹⁴, Godard teve um impacto tecnológico.

[...] Ele chegou aqui com uma câmara de vídeo (...) Godard era uma nova tecnologia para exprimir ideias. Era o futuro. Dizia que cinema é contabilidade, tem que se gastar o mínimo de película e obter o máximo de montagem (...) Na prática, o grande salto é quando começamos a usar o vídeo (...). Procuramos fazer filmes que seriam caros com muito pouco dinheiro [...]. (COELHO, 2008, p. 7)

O facto de a maioria da população moçambicana nunca ter visto imagens em movimento criou em Godard uma série de expectativas e desenvolveu uma ideia excêntrica e inédita; criar uma televisão “de e para o povo”; montar em Niassa mais

¹³ Nº 300, Maio de 1979.

¹⁴ Nascido no Brasil, reside em Moçambique desde 1980 e é um dos principais cineastas moçambicanos.

concretamente em Lichinga, «uma televisão, uma contra-televisão»¹⁵. Levaria para lá todos os meios técnicos necessários, deslocar-se-ia às aldeias, treinaria a população para usar devidamente o material e deixaria depois as filmagens devido aos camponeses. Essa ideia foi muito mal recebida pelo Instituto de Cinema e pelo Governo e não se concretizou.

Jean Rouch

Em junho de 1978, Jean Rouch chega a Maputo com uma equipa constituída por Jacques d'Arthuys, Françoise Foulcault, Philippe Costentini e Nadine Wannono; todos eles ligados ao Comitê do Filme Etnográfico e à Secção Cinema da Universidade Paris X – Nanterre, onde Rouch já tinha iniciado um programa em formato Super 8 na Antropologia Visual. A ideia de leccionar ateliers de Super 8 mm em Moçambique partiu de Jean Rouch e Jacques d'Arthuys antigo Director do Centro Cultural Francês do Porto. Nomeado adido cultural francês em Moçambique depois da independência em 1977, Jacques d'Arthuys desafia Jean Rouch para dirigir um projecto de formação de técnicas cinematográficas em Maputo, em colaboração com a Universidade Eduardo Mondlane.

O formato Super 8 criado por Eastman Kodack, que aliava a mobilidade das câmaras e a ligeireza dos equipamentos à facilidade de aprendizagem das técnicas necessárias à sua adequada utilização, era para Jean Rouch o meio técnico certo para um cinema que tinha urgência em desenvolver-se. O projecto foi coordenado pelo Centro de Estudos da Comunicação, que estabelece um acordo entre o governo moçambicano e a Direcção das Relações Culturais, Científicas e Técnicas do Ministério dos Negócios Estrangeiros Francês. Durante

¹⁵ José Luís Cabaço no documentário Kuxa-Kanema – O nascimento do cinema, de Margarida Cardoso, 2003.

três meses, a equipa de Jean Rouch leccionou o curso de Super 8 a um grupo diversificado de alunos¹⁶. Uma das primeiras ideias dos formadores era facultar instrumentos de aprendizagem da linguagem cinematográfica aos seus formandos, numa atitude que podemos considerar ousada projectaram o *Couraçado Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein. Formaram dez equipas constituídas por dois membros cada – um para filmar, outro para registar o som e que passariam a trabalhar em equipe. Para Jean Rouch, foi a “mais bela escola de cinema do mundo”; de manhã, os alunos rodavam nas aldeias. Eles próprios revelavam o filme, à tarde, no *Processor*¹⁷, faziam uma pré-montagem em uma mesa de montagem em Super 8 e, na mesma noite, em um écran de 2m/1m, projectavam na aldeia aquilo que tinham filmado de manhã.

Para Jean Rouch e os restantes membros da equipe que o acompanhou, essa experiência foi extraordinária, não apenas porque lhes possibilitou formarem pessoas provindas dos mais diversos meios socioeconômicos, dando-lhes a possibilidade de observar como olhavam para a nova realidade que se ia construindo em Moçambique, mas também porque lhes permitiu reflectir acerca de alguns assuntos relacionados com a recepção de imagens, pois presenciaram a reacção das pessoas que nunca tinham estado em contacto com uma imagem em movimento. Jacques d’Arthuys descreve uma experiência que nos mostra que o desconhecimento da população acerca das técnicas cinematográficas podia, por vezes, inclusivamente originar alguns problemas de recepção. Segundo Jacques d’Arthuys:

[...] Num país como Moçambique coloca-se o problema da primeira percepção das imagens. Para dar um exemplo, o Instituto tinha realizado um filme que ti-

¹⁶ Alguns não sabiam ler nem escrever.

¹⁷ Laboratório automático de revelação para Super 8 mm.

na como objectivo descrever os malefícios da mosca tsé-tsé. Tinham mostrado um grande plano da mosca. Os camponeses disseram: nunca vimos esta mosca, apenas temos pequenas moscas, este é um grande animal [...]. (OUDART, 2010)

Jacques D'Arthuy salienta ainda na entrevista concedida a Jean- Pierre Oudart, que os temas abordados correspondiam às preocupações políticas da FRELIMO. Foram feitas filmagens no Hospital acerca das decisões tomadas nas reuniões de conselhos de médicos criadas no sentido de democratizar a saúde, para dar a conhecer a população que estas eram postas em prática e a forma como beneficiavam os doentes. Em relação às filmagens nas escolas, tratava-se de mostrar como é que, em uma escola piloto, funcionavam as experiências que eram levadas a cabo pelo governo. (OUDART, 2010). Sempre que filmavam, os alunos tinham um tema, mas nem sempre a equipe de Jean Rouch soube exactamente o que se pretendia; a escolha das imagens foi frequentemente criticada pelos responsáveis moçambicanos. As discussões giravam em torno da questão “deveriam ser determinadas imagens mostradas ou não?”¹⁸. Conforme Pierre Gauthier¹⁹

[...] Subitamente as imagens e os sons revelavam uma realidade complexa, que não correspondia totalmente à linha da FRELIMO, as contradições apareceram e alguns estudantes queriam apagar as sequências que não estavam «em conformidade», enquanto outros desejavam conservar os elementos de controvérsia para alimentar um debate salutar [...]²⁰

¹⁸ Jacques D'Arthuys em entrevista a Pierre Oudart.

¹⁹ Gauthier, *Fragments de l'Histoire du Mozambique en Super 8*.

²⁰ Soudain les images et les sons révélaient une réalité complexe, qui ne correspondait pas totalement à la ligne du FRELIMO, des contradictions apparaurent et certains étudiants voulaient simplement supprimer les sequences «non conformes» tandis que d'autres souhaitaient conserver les elements de controverse pour alimenter un débat salutaire.

A tomada de consciência, por parte das instituições envolvidas, das questões políticas levantadas por estes filmes e a consequente oposição directa com alguns membros do partido, torna-se inevitável. Este facto terá estado, na opinião da equipa de Jean Rouch, na origem da saída prematura do grupo. O poder das imagens, que permitiam descobrir a disfunção de uma realidade ainda pouco controlada, foi entendido como uma forma de pôr em causa a política do processo revolucionário.

[...] A experiência iniciada por Rouch não teve apenas problemas técnicos, mas também ideológicos. Rouch foi acusado de neo-colonialista (tanto por críticos franceses como moçambicanos) e de estar a fazer experiências em Moçambique, que não poderia fazer em países desenvolvidos. Ruy Guerra pouco a pouco afasta-se do projecto, acusando Rouch de desperísimo e argumenta que a técnica Super 8 usava material descartável e não tinha capacidade de comunicação em grande escala [...]. (AREAL; TRÉFAUT, 2008, p. 66-69)

Para Olivier Barlet, a saída antecipada de Jean-Luc Godard e de Jean Rouch prende-se com o facto de:

[...] Um como o outro, criticaram o Instituto de Cinema que privilegiava equipamentos pesados, como o 16 e o 35 mm: um cinema da independência deveria ser feito através de meios simples para estar ao alcance de todos e poder acompanhar a evolução tecnológica. Tais filmes poderiam ser utilizados para a Televisão que nascia. Guerra não apreciou as críticas e culpa, entre outros, o “cinema verité” de Rouch de cortar a *mise en scène* [...] foi solicitado a Rouch que abandonasse o país [...]. Quanto a Godard e Anne-Marie Mieville encurtaram a sua estadia. (BARLET, 2000, p. 20/21)²¹

²¹ L'un comme l'autre critiquèrent L'Institut du Cinema qui privilégiait des équipements lourds, comme le 16 et le 35 mm: un cinema de l'indépen-

É indiscutível que a passagem de Jean-Luc Godard e de Jean Rouch tenha deixado memórias e aprendizagens nos alunos que frequentaram as suas aulas. Arrisco considerar, contudo, que a influência de ambos na cinematografia moçambicana se resume aos aspectos técnicos que conseguiram transmitir aos seus alunos, pois a passagem de ambos por Moçambique, usando a palavra do cineasta José Cardoso foi “meteórica”.

Referências

AZEVEDO, Licínio, PATRAQUIM, Luís Carlos. Entrevista a Jean-Luc Godard. *Revista de Cinema Docs.p#07*, Lisboa, Outubro 2008. p. 72-83.

AREAL, Leonor, TRÉFAUT, Sérgio. Laboratório Moçambique – Cinema em revolução. *Revista de Cinema Docs.p#07*, Lisboa, Outubro 2008. p. 66-69.

BARBOSA, Nuno Ventura. Cooperação – A recuperação dos arquivos moçambicanos, *Revista de Cinema Docs.p#07*, Lisboa, Outubro 2008. p. 30-32.

BARLET, Olivier. Cinemás Lusophones: le gâchis et l'espoir. *Africultures*, n. 26, LHarmattan, Canadá, Março 2000, p. 18-23.

CARDOSO, José. *O Cineclube da Beira*. Lisboa: Edições Ape- nas, 2009.

COSTANTINI, Philippe. O modelo Rouch em Moçambique – Duas utopias em confronto. *Revista de Cinema Docs.p#07*, Lisboa, Outubro 2008. P. 7-9.

dance devrait être fait avec des moyens simples pour être à la portée de tous et pouvoir suivre les avancées technologiques. De tels films pou- vaient être utilisés par la télévision naissante. Guerre n'apprécia guère cês critiques et reprocha en outre ao “cinema vérité” de Rouch de réduire la mise en scène. [...] Rouch fut pré de quitter le pays tandis que Godard et Anne-Marie Mieville écourtèrent leur séjour.

PATRAQUIM, Luís Carlos, Cinema Moçambicano – Um flashback pessoal e intransmissível. *Revista de Cinema Docs.* p#07, Lisboa, Outubro 2008. P. 84-87.

Referências filmicas

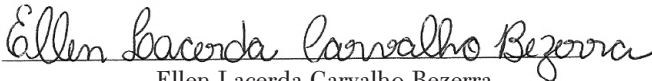
CARDOSO, Margarida. *Kuxa Kanema – O Nascimento do Cinema.* Filmes do Tejo, co-produção RTP Rádio Televisão Portuguesa, Arte France, RTBF Televisão Belga, 52', DVD, cor, 2003.

SILVA, Bruno, VIEIRA, Sílvia. *Assim estamos livres: cinema moçambicano 1075-2010.* CIAC/Colateral, 16', cor, 2010.

DECLARAÇÃO DE CORREÇÃO DO PORTUGUÊS

Declara-se, para constituir prova junto à Coleção Práticas Educativas, vinculada a Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE, que por intermédio do profissional infra-assinado, foi procedida a correção gramatical e estilística do livro intitulado **Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas**, razão por que se firma a presente, a fim de que surta os efeitos legais, nos termos do novo Acordo Ortográfico Lusófono, vigente desde 1º de janeiro de 2009.

Fortaleza-CE, 7 de março de 2015

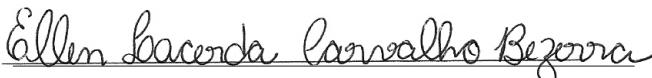

Ellen Lacerda Carvalho Bezerra



DECLARAÇÃO DE NORMALIZAÇÃO

Declara-se, para constituir prova junto à Coleção Práticas Educativas, vinculada a Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE, que por intermédio do profissional infra-assinado, foi procedida a normalização do livro intitulado **Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas**, razão por que se firma a presente, a fim de que surta os efeitos legais, nos termos das normas vigentes decretadas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT.

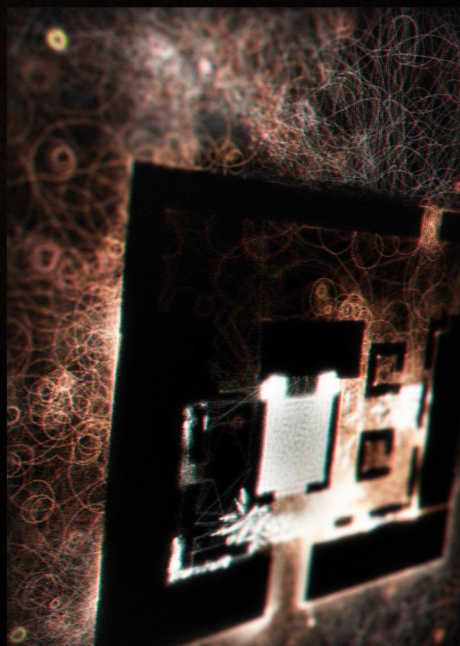
Fortaleza-CE, 7 de março de 2015


Ellen Lacerda Carvalho Bezerra

COLEÇÃO PRÁTICAS EDUCATIVAS

01. FIALHO, Lia Machado Fiuza. *Assistência à criança e ao adolescente infrator no Brasil*: breve contextualização histórica. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 105. ISBN: 978-85-7826-199-3.
02. VASCONCELOS, José Gerardo. *O contexto autoritário no pós-1964*: novos e velhos atores na luta pela anistia. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 63. ISBN: 978-85-7826-211-2.
03. SANTANA, José Rogério; FIALHO, Lia Machado Fiuza; BRANDENBURG, Cristine et al. *Educação e saúde*: um olhar interdisciplinar. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 212. ISBN: 978-85-7826-225-9.
04. SANTANA, José Rogério; VASCONCELOS, José Gerardo; FIALHO, Lia Machado Fiuza; VASCONCELOS JÚNIOR, Raimundo Elmo de Paula et al. *Golpe de 1964*: história, geopolítica e educação. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 342. ISBN: 978-85-7826-224-2.
05. SILVA, Sammia Castro; VASCONCELOS, José Gerardo; FIALHO, Lia Machado Fiuza. *Capoeira no Ceará*. Fortaleza: EdUECE, 2014. ISBN: 978-85-7826-218-1.
06. ADAD, Shara Jane Holada Costa; PETIT, Sandra Haydèe; SANTOS, Iraci dos; GAUTHIER, Jacques (Organizadores). *Tudo que não inventamos é falso*: dispositivos Artísticos para pesquisar, ensinar e aprender com a sociopoética. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 488. ISBN: 978-85-7826-219-8.
07. PAULO, Adriano Ferreira de; MIRANDA, Augusto Ridson de Araújo; MARQUES, Janote Pires, LIMA, Jeimes Mazza Correia; Vieira, Luiz Maciel Mourão (Organizadores). *Ensino de História na Educação Básica*: reflexões, fontes e linguagens. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 381. ISBN: 978-85-7826-
08. SANTOS, Jean Mac Cole Tavares; PAZ, Sandra Regina (Organizadores). *Políticas, currículos, aprendizagem e saberes*. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 381. ISBN: 978-85-7826-245-7.
09. VASCONCELOS, José Gerardo; SANTANA, José Rogério; FIALHO, Lia Machado Fiuza et al. (Organizadores). *História e práticas culturais na educação*. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 229. ISBN: 978-85-7826-246-4.
10. FIALHO, Lia Machado Fiuza; CASTRO, Edilson Silva; SILVA JÚNIOR, Roberto da; et al. (Organizadores). *Teologia, História e Educação na Contemporaneidade*. Fortaleza: EdUECE, 2014. p. 160. 978-85-
11. FIALHO, Lia Machado Fiuza; VASCONCELOS, José Gerardo; SANTANA, José Rogério; et al. (Organizadores). *Biografia de Mulheres*. Fortaleza: EdUECE, 2015. p. 163. ISBN: 978-85-

12. FIALHO, Lia Machado Fiuza; SANTANA, José Rogério; VASCONCELOS, José Gerardo; et al. (Organizadores). *Fontes orais em pesquisas educacionais*. Fortaleza: EdUECE, 2015. p. 129. ISBN: 978-85-
13. SILVA, Robson Carlos da; MIRANDA, José da Cruz Bispo de; et al (Organizadores). *Cultura, Sociedade e Educação Brasileira: teceduras e interfaces possíveis*. Fortaleza: EDUECE, 2014. p. 324. ISBN: 978-85-7826-
14. PETIT, Sandra Haydée. Pretagogia: *Pertencimento, Corpo-Dança Afroancestral e Tradição Oral Africana na Formação de Professoras e Professores – Contribuições do Legado Africano para a Implementação da Lei nº 10.639/03*. Fortaleza: EDUECE, 2015. p. 253. ISBN:
15. SALES, José Albio Moreira de; SILVA, Bruno Miguel dos Santos Mendes da; et al. (Organizadores). *Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas*. Fortaleza: EdUECE, 2015. p. 421. ISBN: 978-85-



“No rescaldo da romaria” Mário Dominguez, 2013

Composição de fragmentos de arte digital generativa resultante da obra: “O Sagrado e o Profano na Romaria de S. João d’Arga” (2013), uma instalação artística interativa que promove o cruzamento entre o desafio da participação, a geração espontânea de artefactos estéticos digitais e a representação de património cultural imaterial.