



Ivan Vale de Sousa
(Organizador)

Letras, Linguística e Artes: Perspectivas Críticas e Teóricas 2

Atena
Editora
Ano 2019

Ivan Vale de Sousa
(Organizador)

Letras, Linguística e Artes: Perspectivas
Críticas e Teóricas 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
L649	Letras, linguística e artes: perspectivas críticas e teóricas 2 [recurso eletrônico] / Organizador Ivan Vale de Sousa. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Letras, Linguística e Artes: Perspectivas Críticas e Teóricas; v. 2) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-378-1 DOI 10.22533/at.ed.781190506 1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. 2. Artes. 3. Letras. 4. Linguística. I. Sousa, Ivan Vale de. II. Série. CDD 407
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Uma grande partilha de saberes é revelada neste livro aos diversos leitores e interlocutores desta obra. Todos os trabalhos que dão formas a este livro partem de correntes teóricas e práticas em que os autores se identificam, além disso, esta coletânea revela e mostra como as múltiplas motivações cooperam para a ampliação dos conhecimentos a serem adquiridos pelos sujeitos que aceitam o desafio de desbravar cada estética e poética textual.

Neste segundo volume da coletânea, a diversidade de temas tratados insere-se na tríade: *letras, linguística e artes*. São tratados neste livro quarenta e um trabalhos de variados autores que admitem a necessidade de realização e amostragem da pesquisa científica, porque mesmo alguns dizendo que no Brasil não se produzem conhecimentos, mostramos que produzimos sim, produzimos muita ciência.

No primeiro capítulo, os autores demonstram a importância cultural imaterial existente nos mitos e lendas da cidade de Barreirinhas, Estado do Maranhão. No segundo capítulo, alguns resultados são apresentados sobre a realização do procedimento sequência didática a partir de um gênero textual. No terceiro capítulo são compreendidos os diversos aspectos na obtenção das noções gerais do processo administrativo fiscal.

No quarto capítulo, os autores problematizam reflexões sobre as polêmicas existentes entre os conceitos de normalidade e anormalidade. No quinto capítulo, a autora analisa o conto *A Igreja do Diabo*, de Machado de Assis, sob o viés do Discurso Religioso. No sexto capítulo há uma exposição de uma pesquisa cujo tema foi a aprendizagem da língua inglesa com o uso de jogos pedagógicos como estratégias de motivação para o aluno aprender um idioma estrangeiro.

No sétimo capítulo, os autores relatam uma experiência desenvolvida no Ensino Médio Integrado do Campus Paraíso do Tocantins, do Instituto Federal do Tocantins. No oitavo capítulo o ensino de língua inglesa para crianças é tomado como ponto de reflexão. No nono capítulo, a autora apresenta resultados parciais de entrevistas referentes ao ensino de língua italiana para a terceira idade.

No décimo capítulo, os autores relatam algumas experiências vividas durante um projeto de ensino de língua italiana voltado ao público infantil. No décimo primeiro capítulo, as autoras apresentam os aspectos referentes ao funcionamento do cérebro humano no ato de ler e os aspectos cognitivos envolvidos na leitura. No décimo segundo capítulo, a autora analisa como os discursos médicos sobre a loucura e as instituições estatais à enfermidade psíquica se destoam da descrição dos internos a respeito da experiência da insanidade e com o respectivo aparato clínico e institucional.

No décimo terceiro capítulo, as autoras discutem a inclusão do internetês como prática escolar em uma tentativa de aproximação do ensino da língua portuguesa com a realidade dos alunos. O autor do décimo quarto capítulo apresenta e sugere algumas estratégias de ensino no contexto da Educação de Jovens e Adultos, reiterando que

não devem ser seguidas como fórmulas infalíveis, mas como formas de problematizar as práticas de professores. No décimo quinto capítulo é discorrido sobre a conceituação de reificação do sujeito, concebida pelo filósofo alemão Axel Honneth.

No décimo sexto capítulo, os autores discutem como o Programa Inglês sem Fronteiras, na Universidade Federal de Sergipe tem contribuído para a formação de professores de língua inglesa. No décimo sétimo capítulo, as autoras sistematizam as relações musicais e sociais de um grupo de jovens no decorrer de encontros de musicoterapia, utilizando-se da pesquisa qualitativa. No décimo oitavo capítulo, as autoras analisam e investigam os efeitos de sentidos dos discursos sobre a inclusão do sujeito surdo no ensino regular.

No décimo nono capítulo é discutido a subutilização do texto poético em salas de aula do Ensino Fundamental. No vigésimo capítulo, as autoras apresentam uma análise sobre a organização pedagógica do trabalho com Educação Física na Educação Infantil do Campo, identificando o lugar que ocupam os jogos e as brincadeiras no universo escolar das crianças do campo. No vigésimo primeiro capítulo, o autor averigua a incidência de textos sagrados das tradições monoteístas do Judaísmo, do Cristianismo e do Islamismo no romance *Lavoura Arcaica*, de Raduan Nassar.

No vigésimo segundo capítulo são propostas algumas reflexões sobre a atuação do psicólogo dentro do universo escolar. No vigésimo terceiro capítulo, os autores estabelecem ligação entre a arte urbana e o geoprocessamento, com a finalidade de explorar a pluralidade de leituras do espaço urbano do município do Rio Grande – RS. No vigésimo quarto, a autora reflete sobre o trabalho com a produção, correção e reescrita textual, decorrente de um processo de Formação Continuada de ações colaborativas promovidas pela pesquisadora.

No vigésimo quinto capítulo, a autora apresenta resultados de uma pesquisa que problematiza a maneira como uma coletânea de material didático de língua inglesa para o ensino médio é investigada. No vigésimo sexto capítulo, a autora explora o possível auxílio que os dicionários de sinônimos poderiam oferecer a estudantes de espanhol de níveis mais avançados que necessitam executar tarefas pedagógicas de produção. No vigésimo sétimo capítulo um projeto de extensão e todas as suas etapas são apresentados pelas autoras.

No vigésimo oitavo capítulo, as autoras refletem as relações entre linguagem e poder por meio de análises de posicionamentos dos internautas em notícias veiculadas em sites e postagens em mídias sociais que mostrem a influência do uso da norma culta e debates sobre a língua. No vigésimo nono capítulo, a autora problematiza a representação sobre o indígena como cultura minoritária constituída pela esfera jurídico-administrativa cujo eco discursivo repercute na esfera educacional brasileira. No trigésimo capítulo, os autores discorrem sobre as noções de sentidos no Curso de Linguística Geral, de Ferdinand de Saussure, abordando questões de sentido e referência de um sistema linguístico.

No trigésimo primeiro capítulo, a autora desenvolve a ação pedagógica adotando

uma postura interdisciplinar e de trabalho em equipe, construindo competências e saberes educacionais, além de colaborar com a formação musical dos integrantes do grupo. No trigésimo segundo capítulo, os autores estudam o sofrimento amoroso e a afinidade do amor nas canções brasileiras passionais separando-as em duas subcategorias. No trigésimo terceiro capítulo, os autores colocam em discussão a linguagem audiovisual da série animada estadunidense de humor *South Park*, no tratamento da religião islâmica como forma de desobediência e resistência ao chamado radicalismo religioso do grupo Estado Islâmico.

No trigésimo quarto capítulo, os autores propõem uma nova sequência didática para trabalhar o gênero textual cardápio nas aulas de língua inglesa. No trigésimo quinto capítulo, os autores apresentam uma leitura do romance juvenil *O Fazedor de Velhos*, de Rodrigo Lacerda, alisando os elementos estruturais da narrativa, como a configuração da personagem principal, do espaço e do narrador. No trigésimo sexto capítulo, os autores investigam o romance *Rua do Siriri*, de Amando Fontes, com a finalidade de elucidar como as mulheres viviam durante o período histórico discutido no texto literário.

No trigésimo sétimo capítulo, as autoras investigam os estereótipos veiculados pelo discurso midiático referente à ocupação da mesa do senado durante a Reforma Trabalhista, 2017. No trigésimo oitavo capítulo, a autora verifica como os livros didáticos de Língua Portuguesa do segundo ciclo dos anos iniciais do ensino fundamental indicados pelo Ministério da Educação, por meio do Plano Nacional do Livro Didático, 2016, apresentam e exploram a variação linguística. No trigésimo nono capítulo, a autora apresenta um estudo investigativo à luz dos vínculos linguístico-culturais e identitários de professores de língua inglesa.

No quadragésimo capítulo, a autora analisa a natureza de contexto a partir de dados obtidos em grupos de leitura compartilhada sob uma perspectiva ecológica. E, por fim, no quadragésimo primeiro capítulo, o contexto da Educação Infantil na relação com a formação de professores representa o foco de discussão, partindo, sobretudo da cultura corporal nesse contexto de ensino.

Desejamos aos leitores um proveitoso passeio pelas reflexões inseridas em cada capítulo e que as teorias e as práticas sejam capazes de problematizar a construção de novos conhecimentos aos interlocutores que queiram desvendar esta coletânea.

Ivan Vale de Sousa

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
MEMORIA CULTURAL: OS MITOS E AS LENDAS QUE ENCANTAM A COMUNIDADE E VISITANTES DE BARREIRINHAS – MA	
Fernanda Carvalho Brito	
Monique de Oliveira Serra	
Michelle de Sousa Bahury	
Luciano Torres Tricário	
DOI 10.22533/at.ed.7811905061	
CAPÍTULO 2	13
MINHA TERRA TEM HISTÓRIAS-O GÊNERO CORDEL NO ALEGRE	
Aleide Josse Rodrigues Ataide Costa	
Rosilene Alves de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.7811905062	
CAPÍTULO 3	28
NOÇÕES GERAIS DO PROCESSO ADMINISTRATIVO FISCAL	
Marina de Alcântara Alencar	
Priscila Francisco da Silva	
Marcondes da Silveira Figueiredo Junior	
DOI 10.22533/at.ed.7811905063	
CAPÍTULO 4	36
NORMALIDADE E ANORMALIDADE	
DISCUTINDO ENQUADRAMENTOS COMPORTAMENTAIS	
Paulo de Tasso M. de Alexandria Junior	
Jéssica Gontijo Nunes	
Juliane Hirosse Malizia	
Mariana Araújo Bichuete Cavalcante	
Millais Lariny Soares Rippel	
DOI 10.22533/at.ed.7811905064	
CAPÍTULO 5	52
O DISCURSO RELIGIOSO NO CONTO A IGREJA DO DIABO, DE MACHADO DE ASSIS: INTERTEXTUALIDADE ENTRE BÍBLIA E LITERATURA	
Priscilla Cruz Delfino	
DOI 10.22533/at.ed.7811905065	
CAPÍTULO 6	69
O ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DE JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA ESTRATÉGIA PARA O ENVOLVIMENTO ATIVO DO ALUNO COM A APRENDIZAGEM DE UM NOVO IDIOMA	
Claudecy Campos Nunes	
DOI 10.22533/at.ed.7811905066	

CAPÍTULO 7	85
O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA DE FORMA INTERDISCIPLINAR, INTERCULTURAL E LÚDICA: ESPANGLISH, UM EXEMPLO DE INOVAÇÃO	
Graziani França Claudino de Anicézio Márcia Sepúlveda do Vale Roberto Lima Sales	
DOI 10.22533/at.ed.7811905067	
CAPÍTULO 8	95
O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS NO PIBID: APRENDIZADOS E EXPERIÊNCIAS	
Anna Clara de Oliveira Carling Riscieli Dallagnol	
DOI 10.22533/at.ed.7811905068	
CAPÍTULO 9	104
O ENSINO DE LÍNGUA ITALIANA PARA A TERCEIRA IDADE	
Wânia Cristiane Beloni	
DOI 10.22533/at.ed.7811905069	
CAPÍTULO 10	115
O ENSINO DE LÍNGUA ITALIANA PARA CRIANÇAS	
Alessandra Camila Santi Guarda Gabriel Bonatto Roani Wânia Cristiane Beloni	
DOI 10.22533/at.ed.78119050610	
CAPÍTULO 11	125
O FUNCIONAMENTO DO CÉREBRO E OS PROCESSOS COGNITIVOS ENVOLVIDOS NO ATO DE LER NUMA PERSPECTIVA DA NEUROCIÊNCIA	
Silvana Lúcia Costabeber Guerino Janaína Pereira Pretto Carlesso	
DOI 10.22533/at.ed.78119050611	
CAPÍTULO 12	132
O HOSPÍCIO EM DISPUTA: O DISCURSO MÉDICO E A LITERATURA BARRETEANA	
Roberta Teixeira Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.78119050612	
CAPÍTULO 13	147
O INTERNETÊS NA ESCOLA	
Lidiane da Silva Alves Marta Marte Guedes	
DOI 10.22533/at.ed.78119050613	
CAPÍTULO 14	155
ESTRATÉGIAS DE ENSINO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	
Ivan Vale de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.78119050614	

CAPÍTULO 15	164
O NÃO RECONHECIMENTO DO OUTRO E A EDUCAÇÃO: A REIFICAÇÃO DE AXEL HONNETH	
Caroline Mitidieri Selvero	
DOI 10.22533/at.ed.78119050615	
CAPÍTULO 16	175
O PROGRAMA INGLÊS SEM FRONTEIRAS E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE INGLÊS: LEGISLAÇÃO E PERCEPÇÕES	
Luana Inês Alves Santos	
Sérgio Murilo Fontes de Oliveira Filho	
DOI 10.22533/at.ed.78119050616	
CAPÍTULO 17	181
O QUE EXPRESSAM OS JOVENS QUANDO CRIAM MÚSICA: A MUSICOTERAPIA MEDIANDO INTERAÇÕES	
Neide A. Silva Gomes	
Rosemyriam Cunha	
DOI 10.22533/at.ed.78119050617	
CAPÍTULO 18	195
O SUJEITO SURDO NO ENSINO REGULAR: ANÁLISE DOS DISCURSOS DA LEI 10.436 E DE PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO	
Maria Andreia Lopes da Silva	
Marilza Nunes de A. Nascimento	
Claudete Cameschi de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.78119050618	
CAPÍTULO 19	205
O TEXTO POÉTICO EM SALA DE AULA: ESSE BEM INCOMPREENSÍVEL	
Valdenides Cabral de Araújo Dias	
DOI 10.22533/at.ed.78119050619	
CAPÍTULO 20	218
O TRABALHO PEDAGÓGICO COM JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DO CAMPO	
Elizabeth Pereira Barbosa	
Luciana Freitas de Oliveira Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.78119050620	
CAPÍTULO 21	230
OS PALIMPSESTOS SAGRADOS DA <i>LAVOURA ARCAICA</i>	
Raphael Bessa Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050621	
CAPÍTULO 22	243
PENSANDO O FAZER DA PSICOLOGIA NO AMBIENTE ESCOLAR	
Luiza Bäumer Mendes	
Marcele Pereira da Rosa Zucolotto	
DOI 10.22533/at.ed.78119050622	

CAPÍTULO 23	249
POÉTICAS URBANAS: CARTOGRAFIA DE GRAFFITI EM RIO GRANDE/RS	
Bianca de Oliveira Lempek De-Zotti Christiano Piccioni Toralles Raquel Andrade Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050623	
CAPÍTULO 24	262
PRÁTICAS DIALÓGICAS DE LINGUAGEM: REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO EM SALA DE AULA COM OS COMANDOS DE PRODUÇÃO TEXTUAL COMO ATIVIDADE DE INTERAÇÃO	
Dayse Grassi Bernardon	
DOI 10.22533/at.ed.78119050624	
CAPÍTULO 25	274
PROCESSO DE DESTERRITORIALIZAÇÃO EM ATIVIDADES DE LI	
Silvelena Cosmo Dias	
DOI 10.22533/at.ed.78119050625	
CAPÍTULO 26	290
PRODUÇÃO TEXTUAL NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: A CONTRIBUIÇÃO DOS DICIONÁRIOS DE SINÔNIMOS	
Laura Campos de Borba	
DOI 10.22533/at.ed.78119050626	
CAPÍTULO 27	305
PROJETO DE EXTENSÃO: LEARN ENGLISH	
Tamara Angélica Brudna da Rosa Victória Botelho Martins	
DOI 10.22533/at.ed.78119050627	
CAPÍTULO 28	310
RELAÇÕES DE PODER DECORRENTES DO DOMÍNIO DA NORMA CULTA: REFLEXÕES A PARTIR DE TEXTOS VIRTUAIS	
Caroline Melo Ana Amélia Furtado de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050628	
CAPÍTULO 29	326
REPRESENTAÇÃO DO SUJEITO INDÍGENA EM DOCUMENTO OFICIAL E SUA REPERCUSSÃO NO CENÁRIO EDUCACIONAL BRASILEIRO	
Icléia Caires Moreira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050629	
CAPÍTULO 30	342
SAUSSURE E WITTGENSTEIN: SENTIDO E REFERÊNCIA NO INTERIOR LINGUAGEM LÓGICO- FORMAL	
Julio Neto dos Santos Ivanaldo Oliveira dos Santos Filho Daniella Brito Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.78119050630	

CAPÍTULO 31	352
SÉRIE CONCERTOS DIDÁTICOS DA “CONFRARIA DE LA YERBA”	
Carla Eugenia Lopardo	
DOI 10.22533/at.ed.78119050631	
CAPÍTULO 32	361
SOFRIMENTO AMOROSO E FINITUDE DO AMOR NA CANÇÃO BRASILEIRA CONTEMPORÂNEA: ANÁLISE DE DUAS CANÇÕES	
Carlos Vinicius Veneziani dos Santos	
Gabriela Ramalho da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.78119050632	
CAPÍTULO 33	376
SOUTH PARK E O ESTADO ISLÂMICO: A LINGUAGEM AUDIOVISUAL COMO FORMA DE DESOBEDIÊNCIA E RESISTÊNCIA	
Lucas Mestrinheire Hungaro	
Roselene de Fátima Coito	
DOI 10.22533/at.ed.78119050633	
CAPÍTULO 34	384
TO SEE OR TO EAT? - A REFORMULAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DO GÊNERO CARDÁPIO	
Camila Rangel de Almeida	
Esther Dutra Ferreira	
Joane Marieli Pereira Caetano	
Laís Teixeira Lima	
Carlos Henrique Medeiros de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.78119050634	
CAPÍTULO 35	397
UM HERÓI EM FORMAÇÃO: O PASSAR DO TEMPO EM <i>O FAZEDOR DE VELHOS</i> , DE RODRIGO LACERDA	
Marcilene Moreira Donadoni	
José Batista de Sales	
DOI 10.22533/at.ed.78119050635	
CAPÍTULO 36	413
UMA ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DA MULHER EM <i>RUA DO SIRIRI</i> , DE AMANDO FONTES	
Viviane da Silva Valença	
Alisson França Santos	
DOI 10.22533/at.ed.78119050636	
CAPÍTULO 37	422
UMA INVESTIGAÇÃO DOS ESTEREÓTIPOS VEICULADOS PELO DISCURSO MIDIÁTICO SOBRE A OCUPAÇÃO DA MESA DO SENADO DURANTE A REFORMA TRABALHISTA EM 2017	
Camila Kayssa Targino Dutra	
Verônica Palmira Salme Aragão	
DOI 10.22533/at.ed.78119050637	

CAPÍTULO 38	437
VARIÇÃO LINGUÍSTICA NO LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA PORTUGUESA DO 2º CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL I	
Mirely Christina Dimbarre	
DOI 10.22533/at.ed.78119050638	
CAPÍTULO 39	449
VÍNCULOS LINGUÍSTICO-CULTURAIS E IDENTITÁRIOS DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA	
Luciana Specht	
DOI 10.22533/at.ed.78119050639	
CAPÍTULO 40	459
LINGUÍSTICA ECOLÓGICA: A NATUREZA DO CONTEXTO EM UMA PRÁTICA DE MULTILETRAMENTOS	
Raquel Souza de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.78119050640	
CAPÍTULO 41	468
A CULTURA CORPORAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES	
Joseane da Silva Miller Rodrigues	
Eliane Aparecida Galvão dos Santos	
Fernanda Figueira Marquezan	
DOI 10.22533/at.ed.78119050641	
CAPÍTULO 42	476
O CAMPO DA ARTE E SUAS RELAÇÕES COM A TECNOLOGIA: REALIDADE VIRTUAL	
Michelle Sales	
DOI 10.22533/at.ed.78119050642	
SOBRE O ORGANIZADOR	490

O CAMPO DA ARTE E SUAS RELAÇÕES COM A TECNOLOGIA: REALIDADE VIRTUAL

Michelle Sales

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Rio de Janeiro - RJ

RESUMO: O presente trabalho irá debruçar-se em questões específicas do uso do computador no campo da arte além de historicizar a relação da arte com a tecnologia, refletindo especificamente processos artísticos pensados para a Realidade Virtual, como os trabalhos *Rising*, de Marina Abramovic, *Rainbow*, de Olafur Eliasson e *Phryne*, de Jeff Koons

PALAVRAS-CHAVE: arte, tecnologia, realidade virtual

ABSTRACT: The present work will focus on specific issues of computer use in the field of art, specifically reflecting artistic processes designed for Virtual Reality, such as Marina Abramovic's *Rising Works*, *Rainbow* by Olafur Eliasson and *Phryne* by Jeff Koons

KEYWORDS: art, technology, virtual reality

1 | INTRODUÇÃO

A relação da arte com a tecnologia tem sido descrita por muitos historiadores da arte e da cultura quase sempre como um encontro incontornável a medida em que as

transformações sócio-culturais avançam na questão da representação e da criação de imagens.

Não é deste lugar que partimos para aprofundar a relação do campo da arte com as fronteiras da tecnologia, mas sim de um diálogo permeado de tensões, subversões, apropriações e desvios. Também não estamos a fazer referência para qualquer técnica, mas aquelas específicas que começam a surgir no alvorecer de um mundo industrial e urbano e passam a mediar uma série de relações com a imagem no campo da arte e da cultura.

Até o século XIX, a fatura manual e a habilidade técnica dominam o entendimento acerca de um certo “saber fazer” determinante para a produção de imagem, tal como a pintura, o desenho e a gravura ligadas à tradição clássica das belas artes, por exemplo. A partir de um certo estágio da cultura produzida no seio de uma sociedade industrial/burguesa o processo de criação vai fragmentando-se e assumindo novos lugares. Com o surgimento de equipamentos óticos que possibilitaram a criação de imagens que prescindem da fatura manual, a visão vai tornando-se o sentido por excelência do processo criativo, ao lado das técnicas tradicionais que vão sendo questionadas já no limiar do século XX.

O questionamento sobre as técnicas tradicionais produtoras de arte está revestido de uma reflexão profunda acerca da matéria-produto de uma obra de arte. No momento em que, no início do século XX, começou-se a romper com os materiais tradicionais da pintura e incorporar elementos do cotidiano no espaço bidimensional da tela desvelou-se um profícuo caminho que culmina na relação entre arte e tecnologia, como nos interessa propor aqui.

É necessário, portanto, partir do século XIX, do surgimento da fotografia e da relação desta com a pintura. No momento em que a fotografia surge, como nos lembra Walter Benjamin, Roland Barthes, Susan Sontag e tantos outros, há um tremor no tradicional campo da arte que levou os artistas a pensar não apenas sobre o (novo) estatuto e a (nova) função social da obra de arte, ou a (nova) matéria produtora de obra de arte, como levou a uma reorganização lenta e profunda do campo da arte que se desdobrou ao longo de todo século XX.

O entendimento de que o surgimento da fotografia altera não apenas o campo da arte, uma vez que provocou na pintura (pensamos aqui no Impressionismo) o desejo de virar as costas à questão da representação figurativa e/ou naturalista, mas também que representa uma transformação da própria natureza da arte é o ponto de partida para estruturar um novo campo de produção do sensível ou do estético cuja tecnologia é mais um lugar.

Ambas as questões irão fomentar o debate em torno da fotografia enquanto obra de arte e, conseqüentemente do cinema enquanto fazer e pensar artístico.

Novamente, a fotografia impõe novas questões: surge uma nova técnica de reprodução de imagens que não está mais ligada a fatura manual mas sim ao gesto do olhar e à reprodutibilidade técnica. E, por outro lado, a técnica da fotografia faz surgir o entendimento de que é o real que causa ou que provoca a imagem, vinculando o ato fotográfico à captura do real.

Mais adiante, o gesto cinematográfico ou o ato de filmar acaba por assumir a herança do ato fotográfico. Em relação à questão da natureza da imagem fotográfica/cinematográfica, no artigo “Cinema: o uso criativo da realidade”, a artista Maya Deren sustenta a especificidade em relação ao real da imagem fotográfica (e cinematográfica) de outras imagens, sobretudo a pintura:

Uma pintura não é, fundamentalmente, algo semelhante ou a imagem de um cavalo; ela é algo semelhante a um conceito mental, o que pode parecer um cavalo ou pode, como no caso da pintura abstrata, não carregar nenhuma relação visível com um objeto real. A fotografia é, entretanto, um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível. Ela, portanto, apresenta um circuito fechado precisamente no ponto em que, nas formas tradicionais de arte, ocorre o processo criativo uma vez que a realidade passa através do artista.¹

Para além de uma reflexão em torno da fotografia, e já agora do cinema, enquanto linguagem e pensamento, é nossa proposta discutir o surgimento de um novo campo

1. (Deren, Maya In: XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência, São Paulo: Paz e Terra, 2005, p.17)

de criação de imagens - ao qual chamamos aqui arte e tecnologia – cuja mediação é feita através de um dispositivo (Jean Louis Baudry) ou de um aparelho conceitual, ou “aparelhos de criação de sentido e de representação de mundo”, como veremos ao recuperar o vasto pensamento do filósofo Vilém Flusser.

No ensaio *Filosofia da caixa preta*, Flusser chama a atenção para a natureza da câmera fotográfica, esse equipamento ótico cujo interior não só não acessamos nem programamos – enquanto indivíduo comum - como não detemos conhecimento seja para construir/desconstruir o aparato ou para determinar que tipo de imagens esse aparelho ótico é capaz de produzir.

Arlindo Machado em inúmeros ensaios, mas sobretudo em *Arte e Mídia* ressalta a natureza propositiva do campo da arte quando, ao se aproximar desses aparatos técnicos advindos da indústria, subverte a função essencial para o qual o aparelho inicialmente foi criado, desconstruindo mecanicamente (ou digitalmente) esses aparelhos e reconfigurando esteticamente suas possibilidades, ao subverter o tipo de imagens produzidas, pois

A apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo. Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular do termo, tal como se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e “sublimes”.²

Ainda sobre a questão da nova técnica, quando discutimos acima que a relação entre a arte e a tecnologia é por vezes nutrida pela tensão e por uma apropriação às avessas, queremos ressaltar a maneira com a qual inicialmente nem a fotografia tampouco o cinema foram aparelhos construídos para pensar e produzir arte e, portanto, a consolidação de uma linguagem poética seja na fotografia seja no cinema foi sendo estabelecida a revelia do próprio campo da arte.

É interessante perceber, por outro lado, como no momento em que o surgimento desses aparatos óticos começa a provocar na pintura uma reflexão que girou em torno da busca por sua especificidade enquanto linguagem e, a partir daí, a pintura volta-se para os elementos constituintes da própria pintura (ponto, linha, plano, segundo Kandinsky) um questionamento semelhante começa a reverberar no campo da fotografia e do cinema, ainda vistos no início do século XX como linguagens e técnicas distintas e específicas.

É no momento em que a fotografia e o cinema buscam a especificidade de suas linguagens, no auge do período moderno da história da arte, que ambas vão sendo incorporadas ao campo da arte não como linguagens substitutas da pintura, mas como novos espaços de reflexão e de criação.

Podemos ressaltar as obras *Anémic Cinema*, de Marcel Duchamp, *Le retour a la*

2. MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012, p.10

raison, de Man Ray ou *Le ballet mecanique*, de Fernand Léger, todos filmes realizados por pintores na primeira metade do século XX e que guardam relação profunda com aspectos estéticos advindos do campo da pintura: seja a recusa pela representação figurativa, seja o desejo estruturante de um pensamento visual abstrato e “puro”.

A especificidade da linguagem do cinema vai encontrar na *imagem-movimento* seu elemento-chave para as vanguardas ou para um dito cinema experimental que vai surgir ainda no início do século XX em oposição a um tipo de cinema industrial e narrativo que se estrutura em torno do modelo Hollywood.

A questão do tempo na *imagem-movimento* do cinema é estruturante não somente para o cinema experimental das primeiras décadas do século XX mas sim é determinante para novas formas de produzir arte e como parâmetro constituinte da própria (nova) natureza e estatuto da obra de arte. Se com a fotografia surge a possibilidade de “embalsamar” o tempo, com o cinema e mais tarde com o vídeo a questão da manipulação do tempo passa a ser uma questão central no campo da arte. Recuar, avançar, criar intervalos. Recusar a lógica narrativa consensual do tipo causa-efeito e lidar com o tempo como a matéria do próprio cinema foi a base linguística do cinema de Maya Deren, Andy Warhol, Stan Brakhage, Mário Peixoto e de tantos outros.

A videoarte vai assumir nos anos 1960 tempo como a matéria da arte, utilizando uma nova técnica surgida com a gravação do sinal de tv. A primeira geração de videoartistas rompe de maneira frontal com a estética e com a linguagem da televisão e propõe a desconstrução desse meio, ao revelar a natureza fluida do sinal eletrônico que dá origem a imagem do vídeo. Nam June Paik é o ícone dessa geração e revela no próprio perfil multimidiático enquanto artista os novos caminhos da arte.

Aproximação entre arte e vida, diluição de fronteiras entre os gêneros, técnicas e linguagens, a criação interdisciplinar entre várias áreas do campo da arte (música, dança, artes visuais), a partir da videoarte, e dos novos grupos criativos como o Fluxus³, bem como de novas escolas de arte (Black Mountain College⁴, por exemplo) bem como a ideia de um campo das artes integradas começa a surgir com mais força e de maneira mais evidente, ressaltando cada vez mais o uso de mediações tecnológicas em processos criativos.

O surgimento da linguagem digital amplia e impulsiona ainda mais esses processos de hibridação e contaminação entre os meios de criação e as linguagens. Entretanto, se os meios analógicos (fotografia, cinema, vídeo, música) haviam conquistado uma adesão quase que imediata do campo da arte (embora repleta de tensões), o uso do computador e da linguagem digital sofreu certa resistência do meio artístico por conta de um grande sentimento antitecnológico dos anos 1970 e 1980, que caminha ao lado de grupos ecológicos e movimentos antinucleares, por exemplo,

3. Grupo livre de artistas reunidos em torno de George Maciunas ao longo dos anos 1960 e 1970.

4. Escola de artes de nível superior fundada na Carolina do Norte, nos Estados Unidos, em 1933, considerada revolucionária no ensino das artes.

e que fez com que apenas no final do século XX começassem a aparecer, de maneira estruturada, processos artísticos que surgiam exclusivamente a partir da linguagem digital: criação colaborativa em rede, projeção mapeada, intervenções em ambientes virtuais, obras interativas, entre muitos outros.

O presente trabalho irá debruçar-se em questões específicas do uso do computador no campo da arte, refletindo especificamente processos artísticos pensados para a Realidade Virtual, como os trabalhos *Rising*, de Marina Abramovic, *Rainbow*, de Olafur Eliasson e *Phryne*, de Jeff Koons. Do ponto de vista técnico, as criações para ambientes virtuais (Realidade Virtual) a obra consiste na imersão total do usuário (já não é mais possível falar em espectador) numa realidade tridimensional gerada pelo computador acessada através do uso de um aparato ótico (óculos 3d) e/ou alguns acessórios como luvas, roupas, joy sticks. Os três trabalhos mencionados acima foram produzidos e exibidos por uma galeria de arte londrina que atualmente expõe e discute o uso da tecnologia no campo da arte, pesquisa anteriormente isolada em centros ligados a universidades.

O objetivo central deste ensaio, além de querer discutir e ampliar historicamente a relação entre arte e tecnologia é pensar de que maneira, muito recentemente, o campo da arte debruçou-se sobre a produção de ambientes de realidade virtual interativos tensionando o uso da tecnologia para refletir não somente os limites da criação artística como agora do próprio corpo e da condição humana.

Dessa forma, a tecnociência contemporânea ou tecnociência pós orgânica (Sibilia, 2002) ao se deparar com a falência da narrativa instrumental-racional do mundo moderno propõe a conquista irrestrita do domínio do corpo e da natureza, sem limites e fronteiras. Nesse movimento as ciências da vida e as relações desta com a tecnologia desfazem as tradicionais dicotomias metafísicas: mente-corpo, espírito-matéria, sujeito-objeto, natureza-artifício –, na busca pela superação da “condição humana”, das “falências do corpo orgânico”, e dos “limites espaciais e temporais ligados à sua materialidade”. Pois a questão já não é o aperfeiçoamento das condições materiais da existência humana ou o domínio das forças da natureza, mas transcender a existência humana no desejo de um corpo pós orgânico, virtual e imortal.

Partindo do pressuposto de que a arte ao se aproximar da tecnologia o faz aprofundando dissensos, tensões e para subverter o uso programado das máquinas, como pensar os recentes trabalhos de Realidade Virtual dos artistas Marina Abramovic, Olafur Eliasson e Jeff Koons relacionando-os com o atual cenário da tecnociência contemporânea e os novos limites do corpo, da subjetividade e da matéria? Queremos discorrer sobre a Realidade Virtual não como uma substituição do mundo real, físico, como sustentou Paul Virilio ou como uma realidade programada pelo computador, mas como uma existência metafísica, espiritual e transcendente, como outra dimensão para a realidade humana que as antigas dicotomias corpo-mente, corpo-espírito já não são capazes de representar ou pensar a existência humana contemporânea. De forma geral: como aparece e é discutido nos referidos trabalhos de arte a atual condição

humana?

2 | A ESPECIFICIDADE DA IMAGEM: DO CINEMA À REALIDADE VIRTUAL

A análise dos trabalhos de arte dos artistas Marina Abramovic, Jeff Koons e Olafur Eliasson referidos acima leva-nos a uma discussão sobre a reflexão da linguagem da realidade virtual uma vez que a imagem estereoscópica parece-nos romper com alguns aspectos da linguagem audiovisual, como iremos apontar.

A linguagem do cinema ao consolidar-se num modelo clássico narrativo, segundo Ismail Xavier, ainda guarda relações diretas com o modelo perceptivo renascentista cuja construção das imagens dá-se numa espécie de janela para o mundo. Ocultar os procedimentos de filmagem e de montagem amplia os mecanismos de indentificação e projeção do espectador em relação ao filme, como Christian Metz, Edgar Morin e outros debruçaram-se sobre a questão do ilusionismo no cinema e sobre a criação de imagens verossímeis por parte de um tipo de cinema naturalista que se pensava como essa “janela para o mundo”. Ao pensar sobre o efeito cinema (Jean Louis Baudry) a ideia do cinema como um dispositivo consolidou uma análise crítica sobre o tal efeito-janela não apenas em relação às características da imagem mas as condições psíquicas de recepção da imagem do cinema.

A natureza da imagem da realidade virtual queremos pensar, através deste projeto de pesquisa, como uma imagem que rompe com o modelo perceptivo clássico audiovisual já que se estabelece não como uma imagem-janela, mas como uma imagem-presença, como uma imagem-jogo cuja interação com o usuário é fundamental para o estabelecimento e fatura desta imagem.

Se o cinema, por herança fotográfica, assume a relação da imagem com o real, ou com o mundo físico, a imagem da realidade virtual que já prescindiu da relação com a realidade, assume a natureza numérica de uma imagem-acaso, uma imagem online, uma imagem aberta e em processo.

Para além da relação com o mundo físico, o caráter processual da imagem da realidade virtual rompe com a estrutura temporal clássica do cinema, pois se o tempo/movimento é o que garantiu a especificidade da linguagem do cinema, o tempo para a imagem da realidade virtual não obedece as mesmas noções de tempo do tipo presente-futuro, mas sim é uma imagem do espaço-tempo múltiplo, expandido, fragmentado cujo interesse não está mais na representação de mundo mas na criação de uma produção virtual de presença.

Um das hipóteses é discutir a natureza da realidade virtual enquanto imagem-jogo, um paradigma pós-cinema (Arlindo Machado) cuja característica difere em relação a imagem cinematográfica e seu efeito-janela, pensando para tal o próprio mecanismo de Realidade Virtual como também um dispositivo e explorar a natureza de sua imagem, linguagem, tecnologia, discurso e a recente apropriação pelo campo

da arte.

3 | REALIDADE VIRTUAL E O CAMPO DA ARTE

O surgimento da linguagem digital amplia e impulsiona processos de hibridação e contaminação entre os meios de criação e as linguagens que transformaram o campo da arte e os processos artísticos. Entretanto, se os meios analógicos (fotografia, cinema, vídeo, música) haviam conquistado uma adesão quase que imediata do campo da arte (embora repleta de tensões), o uso do computador e da linguagem digital sofreu certa resistência do meio artístico por conta de um grande sentimento antitecnológico dos anos 1970 e 1980.

Tal sentimento, ao lado da importante militância de grupos ecológicos e de movimentos antinucleares, fez com que apenas no final do século XX começassem a aparecer de maneira estruturada processos artísticos exclusivamente a partir da linguagem digital tais como a criação colaborativa em rede, projeção mapeada, intervenções em ambientes virtuais, obras interativas, entre muitos outros.

O presente trabalho irá debruçar-se em questões específicas do uso do computador no campo da arte, refletindo especificamente processos artísticos pensados para a Realidade Virtual, como os trabalhos *Rising*, de Marina Abramovic, *Rainbow*, de Olafur Eliasson e *Phryne*, de Jeff Koons.

Do ponto de vista técnico, as criações para ambientes virtuais (Realidade Virtual) consistem na imersão total do usuário (já não é mais possível falar em espectador) numa realidade tridimensional gerada pelo computador acessada através do uso de um aparato ótico (óculos 3d) e/ou alguns acessórios como luvas, roupas, joy sticks. Os três trabalhos mencionados acima foram produzidos e exibidos por uma galeria de arte londrina, a Acute Art VR, que atualmente expõe e discute o uso da tecnologia no campo da arte, pesquisa anteriormente isolada em centros ligados a universidades.

Inúmeras transformações recentes no campo da ciência e da tecnologia alteraram a condição humana, pois como sustenta Paula Sibilia, a tecnociência contemporânea ou tecnociência pós-orgânica (Sibilia, 2002) ao se deparar com a falência da narrativa instrumental-racional do mundo moderno propôs a conquista irrestrita do domínio do corpo e da natureza, sem limites e fronteiras.

Nesse movimento, as ciências da vida e as relações desta com a tecnologia desfazem as tradicionais dicotomia mente-corpo, espírito-matéria, sujeito-objeto, natureza-artifício, na busca pela superação da condição humana, das falências do corpo físico, e dos “limites espaciais e temporais ligados à sua materialidade” (Sibilia, 2002). A questão já não é o aperfeiçoamento das condições materiais da existência humana através do avanço da tecnologia ou o domínio das forças da natureza, mas transcender a condição humana através de *up grade*.

Partindo do pressuposto de que a arte ao se aproximar da tecnologia o faz

aprofundando dissensos, tensões e para subverter o uso programado das máquinas, como pensar os recentes trabalhos de Realidade Virtual dos artistas Marina Abramovic, Olafur Eliasson e Jeff Koons relacionando-os com o atual cenário da tecnociência contemporânea e os novos limites do corpo, da subjetividade e da matéria?

Queremos discorrer sobre a Realidade Virtual não como uma substituição do mundo real/físico, ou simplesmente como uma realidade programada pelo computador, mas sim uma existência metafísica, espiritual e transcendente, como outra dimensão para a realidade humana que as antigas dicotomias corpo-mente, corpo-espírito já não são capazes de representar ou pensar a existência humana contemporânea. De forma geral: como aparece e é discutido nos referidos trabalhos de arte a atual condição humana?

4 | JEFF KOONS, OLAFUR ELIASSON, MARINA ABRAMOVIC

A galeria londrina Acute Art VR⁵ anunciou no final de 2017 o programa da empresa que pretende ser pioneira no Mercado de arte, lançando nomes consagrados da arte contemporânea no universo da Realidade Virtual⁶. Afirmando-se como uma galeria sem muros, exibindo trabalhos de RV ao redor do mundo, a galeria lançou-se com os trabalhos dos artistas Jeff Koons, Olafur Eliasson e Marina Abramovic, todos com linguagem de Realidade Virtual, e ao longo de 2018 já foram produzidos novos trabalhos⁷.

O trabalho do artista americano Jeff Koons *Phryne* possibilita que o usuário interaja com uma bailarina que, segundo o próprio artista “ensina a desfrutar a condição humana”. *Phryne* é uma bailarina metálica cujos movimentos foram mapeados a partir do trabalho de uma bailarina real do *balet* de Nova York. A superfície metálica da bailarina reflete o corpo que a vê e ressalta “sua presença é real, você existe”, de acordo com Koons. O corpo metálico dialoga com outros materiais utilizados por Jeff Koons ao longo de sua trajetória, considerado pela crítica como um artista *neo pop*.

5, Ver <https://www.acuteart.com/about>

6. <https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4&t=103s>

7. <https://www.acuteart.com/artwork>



Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramovic & Olafur Eliasson

Imagem 1: Jeff Koons, Phryne

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4>

Rising, de Marina Abramovic estabelece relação direta com o trabalho performático da artista. Na performance, o corpo de Abramovic é convertido em um avatar que irá se interagir com o corpo do próprio usuário, suscitando-o emoções e empatia, segundo a artista.

O avatar de Marina explora os limites do corpo pós-orgânico (Sibilia, 2002) cuja existência transcende os limites da fisicalidade e da performance tradicional. Segundo Marina, o trabalho explora a condição humana e a relação com a natureza, pois o trabalho relaciona-se com questões ambientais e o futuro da humanidade em face deste problema.

Em ambos trabalhos acima mencionados, há inúmeras questões que envolvem o corpo e a produção de subjetividade e que suscitam questões acerca da condição humana e da relação desta com a tecnologia.

Ao ver desta pesquisa, o avatar de Marina Abramovic e a bailarina de Jeff Koons ampliam o espectro de ações performáticas cujo corpo humano preso em questões do tipo vida/morte, passado/futuro, corpo/espírito não é capaz de transcender. O corpo pós-orgânico em ambos trabalhos parece explorar novos limites de uma condição humana cuja relação com a tecnologia é crucial.



Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramovic & Olafur Eliasson

Image 2: Marina Abramovic, *Rising*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4>

O trabalho *Rainbow* de Olafur Eliasson consiste em explorar o comportamento perceptivo e faz com que o usuário interaja visualmente com a plataforma de realidade virtual “ao buscar luz”. A pesquisa para a obra de Olafur envolveu o estudo sobre o comportamento físico da água em contato com a luz e o que acontece no âmbito do olhar no momento em que um arco-íris é visto. Segundo o artista, o desafio é criar fisicamente o mundo real na plataforma de realidade virtual, o principal substrato usado no trabalho, a luz, é algo que “está lá mas também não está”, instigando-nos a refletir sobre a dicotomia física/metafísica, real/virtual, matéria/espírito.



Imagem 3: Olafur Eliasson, *Rainbow*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4>

A análise dos trabalhos de arte dos artistas Marina Abramovic, Jeff Koons e Olafur Eliasson referidos acima leva-nos também a uma discussão sobre a da linguagem da realidade virtual uma vez que a imagem estereoscópica parece-nos romper com alguns aspectos da tradicional linguagem audiovisual, como iremos apontar de forma breve.

Como apontamos no artigo *O específico fílmico e a Realidade Virtual*⁸, a RV parece estabelecer um paradigma pós-cinema (Arlindo Machado) cuja característica difere em relação a imagem cinematográfica e seu efeito-janela (Jean Louis Baudry).

Idealmente, o dispositivo de Realidade Virtual é um sistema imersivo cujo usuário interage com uma interface computadorizada utilizando para tal luvas, capacetes, óculos ou outros acessórios munidos de sensores. O aspecto imersivo é a característica primeira da realidade virtual muito embora RV possa abranger também sistemas interativos não-imersivos e que não utilizam tais acessórios, onde o usuário manipula o ambiente virtual através de um dispositivo de entrada como um simples teclado ou mouse. Segundo Michael Rush

O termo “realidade virtual” refere-se a uma experiência tridimensional em que o “usuário” (não podemos mais usar os termos simples como espectador, visitante ou mesmo espectador/participante), com a ajuda de dispositivos montados na cabeça, luvas de dados ou macacões (contendo cabos de fibra ótica), vivencia um mundo simulado que parece reagir aos seus movimentos.⁹

De forma geral, entendemos Realidade Virtual como um sistema virtual totalmente imersivo cujas imagens são processadas em tempo real (*on line*), visionadas a partir da utilização do óculos estereoscópico. Nos trabalhos analisados de Jeff Koons, Marina Abramovic e Olafur Eliasson o usuário é convocado a utilizar o óculos e interagir fisicamente, manipulando o ambiente virtual.

5 | SOBRE A CONDIÇÃO HUMANA E O USO DA TECNOLOGIA

Na descrição do seu trabalho, Jeff Koons afirma que dentre todos os fascínios que a tecnologia pode exercer, a melhor é a possibilidade, enquanto criadores, de fazer qualquer coisa. Em seu trabalho, *Phryne*, Jeff Koons explica-nos

Ao entrar no ambiente, o usuário encontra Phryne, uma bailarina metálica. Ela é capaz de interagir com o usuário e de ensiná-lo como desfrutar a condição humana (...) Uma das coisas mais importantes da condição humana é a afirmação. Uma vez que somos capazes de afirmar nossa existência, somos capazes de afirmar outras coisas. A ideia é criar algo especial. Eu criei a bailarina através de uma superfície metálica para afirmar sua existência na qual você vê sua própria existência refletida, e a partir daí podemos partir para a abstração. E assim, podemos afirmar: a sua existência é real, você existe.¹⁰

8. SALES, Michelle (no prelo). O específico fílmico e a Realidade Virtual In: Anais da 8o encontro da AIM, Aveiro, Portugal, 2018

9. RUSH, Michael. Novas Mídias na arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 202

10. livre tradução do trecho da apresentação de Phryne, de Jeff Koons em <https://www.youtube.com/watch?v=g-VHiWqlw3J4&t=103s>

Uma das contradições inerentes ao trabalho proposto por Jeff Koons é a ideia de que a tecnologia poderá orientar-nos, aconselhar-nos em direção não `a técnica mas `a própria condição humana.

Nas entrelinhas de *Phryne* está a ideia de que a potência das máquinas poderá ser também a de guiar o ser humano para melhorar a sua própria experiência e vivência humanas. Se até aqui a relação homem-máquina esteve contaminada de imagens, filmes e ficção científica que prevêem a superação do corpo físico/orgânico, ou que apontam para a substituição do homem por robôs ou ciborgues mais rápidos ou produtivos, ou mesmo discursos que apregoam a predominância de uma inteligência artificial em detrimento da mente humana, trabalhos como *Phryne* e também *Rising*, de Marina Abramovic parecem dizer-nos o contrário.

A descrição final do trabalho *Rising* de Marina Abramovic foi disponibilizada no *Youtube* no início de 2018 em inúmeros vídeos, num deles¹¹ a artista comenta que a obra apresenta aos usuários a oportunidade de salvar vidas em paisagens urbanas contemporâneas radicalmente alteradas por inundações causadas pelo derretimento das calotas polares, consequência do aquecimento global. Para Marina,

Performance consiste num longo processo, posso forçar os limites do meu corpo até onde consigo alcançar, mas estamos no século XXI, as coisas mudaram. Eu fui introduzida no mundo da Realidade Virtual. Eu entendi que as possibilidades são enormes. Qualquer coisa que alguém pode fazer com seu próprio corpo, enquanto avatar pode-se fazer infinitamente. Alguns prognósticos apontam que em cem anos a raça humana terá desaparecido do planeta. Quero discutir essa questão. Você pode salvar o ser humano, salvando o planeta ou você pode não salvar o planeta e fazer o ser humano morrer. A escolha é toda sua.¹²

Há no trabalho *Rising*, de Abramovic, uma busca que parece corresponder aos anseios mais contraditórios de um pensamento científico que se funde em grande parte com a corrente filosófica que passou a ser conhecida como pós-humanismo. Como no trecho abaixo

Com a tecnologia da Realidade Virtual, usuários do jogo *Rising* serão imersos num mundo distópico que parece cada vez mais provável ser o futuro do nosso planeta. Eu pretendo explorar as seguintes questões: a experiência imersiva irá intensificar a empatia com vítimas atuais e futuras das mudanças climáticas? E como essa experiência pode afetar a consciência dos usuários e sua energia? No mundo real físico, quando alguém salva ou oferece ajuda para outra pessoa há uma transferência de energia. Aquele que precisa de ajuda e aquele que a oferece são ambos afetados por essa experiência. O mesmo poderá acontecer na Realidade Virtual?¹³

O trecho acima parece elucidar não o caráter celebratório da tecnologia no trabalho de Abramovic, mas um viés crítico que procura direcionar ou potencializar o uso da técnica para benefício e compreensão da humanidade. A questão não é a superação humana, como sugere o pós-humanismo, mas como a tecnologia pode mediar no futuro sentimentos e afetos essencialmente humanos.

11. <https://www.youtube.com/watch?v=n6uDOC8u03s>

12. Trecho em livre tradução do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=n6uDOC8u03s>

13. Trecho em livre tradução do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=n6uDOC8u03s>

Na entrevista para falar de *Rainbow*, Olafur Eliasson questiona: “Como produzimos arte? Eu desenhava muito durante a infância, era uma maneira de tocar a realidade. Ao crescer, continuei me confrontando com esta questão. A luz tornou-se essa matéria incrível que está lá, mas ao mesmo tempo não está.”

O programador de Eliasson pontua questões sobre o trabalho desenvolvido:

Tivemos o desafio de criar fisicamente o mundo real no mundo virtual para o trabalho de Eliasson. Tivemos que pesquisar o comportamento de uma gota d'água e o que acontece quando um raio de luz atinge-a, e parte é refletida fazendo surgir um arco-íris.¹⁴

Para concluir Eliasson sustenta que

A relação entre a atividade neurológica e a atividade muscular do usuário é o que faz a Realidade Virtual tão surpreendente para mim. A relação entre meu cérebro e minha atividade física/muscular: para essa questão a Realidade Virtual dá uma resposta radical `a interação entre meu corpo e uma interface digital. O trabalho *Rainbow* estimula o usuário a tornar-se ativo e produzir o seu próprio mundo.¹⁵

O que os trabalhos acima têm em comum , para concluir, é esta capacidade de ativar um componente ou uma experiência humanos a partir do uso da tecnologia. Ao relacionar a atividade física/muscular do usuário com a atividade neurológica executada durante o jogo da Realidade Virtual, Eliasson traça um novo e disruptivo olhar para pensarmos as antigas dicotomias mente-corpo, físico-metafísico que sugerimos no início do texto.

A informação virtual da RV é processada e convertida em atividade neurológica/muscular, ativando fisicamente os usuários que interagem com esta interface. Para sugerir empatia, como deseja Abramovic, ou despertar a consciência da existência, como vislumbra Jeff Koons, ou mesmo pensar as conexões entre o mundo real e virtual de Eliasson, as experimentações em torno desta linguagem parecem estar apenas no início no campo da arte, como também na própria ciência.

REFERÊNCIAS

BAIO, César. **Máquinas de imagem. Arte, tecnologia e pós virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015

DAVIS, Erik. **Techgnosis: Myth, Magic & Mysticism in the Age of Information**, Three Rivers Press, San Francisco, 1999.

DOMINGUES, Diana. “A Humanização das Tecnologias pela Arte”. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

HARAWAY, Donna. **Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature**, Routledge, New York, 1991.

HAYLES, Katherine - **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and**

14. livre tradução do vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4>

15. Idem

Informatics, Chicago, 1999.

HUOTARI, J., 2004, “Integrating uml views with visual cues”, In: Second International Conference on Coordinated and Multiple Views in Exploratory Visualization, IEEE Computer Society, pp. 84-92, London, England, Jul.

JONAS, Hans – El principio vida. Hacia una biología filosófica, Editorial Trotta, Madrid, 2000.

KAC, Eduardo - “A arte da telepresença na Internet”, in A arte no século XXI: a humanização das tecnologias, (org.) Diana Domingues, Fundação Editora da UNESP, São Paulo, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 2008.

MALINA, Roger F. - “Realidades úmidas: as artes e as novas biológicas”, In **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**, (org.) Diana Domingues, Fundação Editora da UNESP, São Paulo, 1997.

MARTINS, Hermínio - “Hegel, Texas: temas de filosofia e sociologia da Técnica” e “Tecnologia, Modernidade e Política”, In **Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social**, Edições Século XXI, Lisboa, 1996.

SIBILIA, Paula. **O corpo pós-orgânico. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Relume Dumará: Rio de Janeiro, 2002.

SLOTERDIJK, Peter. **Regras para o parque humano**. Estação Liberdade: São Paulo, 2000.

STELARC - “Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota”, In **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**, (org.) Diana Domingues, Fundação Editora da UNESP, São Paulo, 1997.

RANCIÈRE, JACQUES. **O destino das imagens**. Lisboa, Orfeu Negro, 2011

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

Videos

https://www.youtube.com/watch?v=M4so_Z9a_u0&t=7s

<https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqlw3J4&t=103s>

<https://www.youtube.com/watch?v=n6uDOC8u03s&t=24s>

SOBRE O ORGANIZADOR

IVAN VALE DE SOUSA: Mestre em Letras pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. Especialista em Gramática da Língua Portuguesa: reflexão e ensino pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância pela Universidade Federal Fluminense. Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília. Professor de Língua Portuguesa em Parauapebas, Pará.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-378-1

