

The background is a complex digital pattern. It features a grid of small, multi-colored squares (red, green, blue, yellow) that create a textured, almost pixelated effect. Overlaid on this grid are several larger, semi-transparent squares in various colors (white, yellow, red, blue). A prominent feature is a large spiral composed of many small white squares, starting from the center and expanding outwards towards the top right. The overall color palette is vibrant and somewhat chaotic, typical of digital art or data visualization.

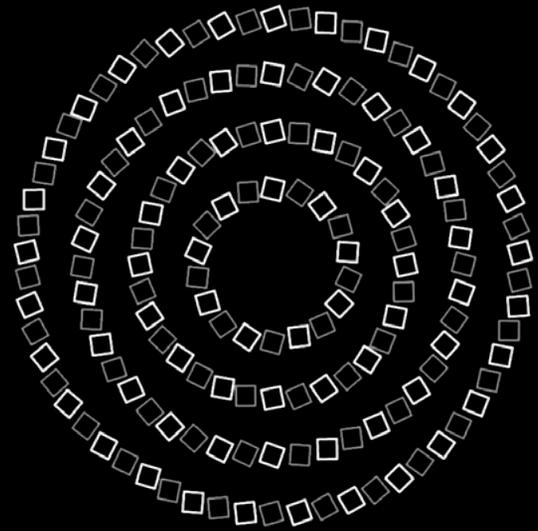
SIMPÓSIO

lab
**IMA
GEM**

Laboratório
de Estudos
da Imagem

VOLUME I. IMAGEM

SIMPÓSIO



lab
**IMA
GEM**

Laboratório
de Estudos
da Imagem

canal6 editora

1ª edição 2020
Bauru, SP

VOLUME I. IMAGEM

Conselho Editorial

Profa. Dra. Cassia Letícia Carrara Domiciano
Profa. Dra. Janira Fainer Bastos
Prof. Dr. José Carlos Plácido da Silva
Prof. Dr. Marco Antônio dos Reis Pereira
Profa. Dra. Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Benitez Catalogação Assessoria Editorial, MS, Brasil)

S29 Simpósio labIMAGEM : Laboratório de Estudos da Imagem :
1.ed. Volume I. Imagem [recurso eletrônico] / [Org.] Regilene
 Aparecida Sarzi-Ribeiro. 1.ed. - Bauru, SP: Canal 6, 2020.
 Recurso digital ; 6Mb.

Formato: PDF
Requisitos do sistema: adobe acrobat reader
Modo de acesso: world wide web
ISBN 978-65-86030-35-8

1. Arte - imagem. 2. Comunicação. 3. Pesquisa.
4. Tecnologia. I. Sarzi-Ribeiro, Regilene Aparecida. II. Título.

9-2020/19

CDD 770
CDU 770

Índice para catálogo sistemático:

1. Arte : Imagem
2. Comunicação : Pesquisa : Tecnologia

Bibliotecária responsável: Aline Grazielle Benitez CRB-1/3129



LabIMAGEM

Laboratório de Estudos da Imagem

O Simpósio do Grupo de Pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq/FAAC) foi realizado no dia 25 de Abril de 2019. O objetivo foi organizar o primeiro ciclo de debates promovidos no biênio 2017-2018, pelo labIMAGEM sobre Imagem na Contemporaneidade - arte e tecnologia & história da arte.

O evento promoveu a troca e o compartilhamento de pesquisas e estudos no campo da imagem entre a Universidade e a comunidade da cidade de Bauru e região levando para outros públicos, os debates realizados no âmbito do Grupo de Pesquisa. Considerando o estatuto da imagem na sociedade contemporânea – onipresença, ubiquidade e reiteração de significados e valores universais – o labIMAGEM entende que é preciso expandir o debate e a compreensão da IMAGEM para além das teorias que simplificam sua produção e presença nos mais diversos campos da arte, da história, da comunicação e da cultura.

No dia 25 de abril foi realizada a mesa redonda **Imagem na Contemporaneidade** com a presença e conferência dos professores doutores Cássio Fernandes (UNIFESP) e César Baio (UNICAMP), mediada pela Profa. Dra. Regilene Sarzi.

O labIMAGEM, liderado pela Profa. Dra. Regilene Sarzi, é credenciado no CNPq e associado às pesquisas realizadas pela docente em Fundamento e Crítica da Arte do Departamento de Artes e Representação Gráfica - DARG/FAAC/UNESP, Bauru.

Quando foi criado em 2017, contou com a co-liderança da Prof^a Dr^a Luana Wedekin e hoje tem a participação do Prof. Dr. Dorival Campos Rossi, como co-lider.

O labIMAGEM reúne pesquisadores de diferentes instituições que buscam compor a Teoria e História da Arte como Teoria e História da Imagem, conectando-as com diferentes campos do conhecimento. Trata-se de um espaço permanente para agrupar, organizar, promover e divulgar a pesquisa no campo da Teoria e Crítica da Arte,

investigando as relações entre a imagem e as diferentes linguagens das artes visuais em vários aspectos, da história da arte como história das técnico-imagens às novas tecnologias, da reflexão epistemológica da Teoria e História da Arte, visando à produção de conhecimento interdisciplinar e transdisciplinar que desenhe uma Teoria e História da Arte expandida, não linear e rizomática.

Este e-book reúne textos, artigos e ensaios de artistas, pesquisadores e docentes que participaram do evento ou não, mas que de alguma forma pensam a imagem na contemporaneidade e as relações entre imagem, arte e tecnologia – Imagem. Tecnologia, e história da arte e modelos de estudos das imagens – Imagem. Método. A organização do volume se dá de forma expandida e com caráter transdisciplinar, e dessa forma, o e-book não tem um escopo fechado ou um recorte definido, mas como parte das ações planejadas pelo grupo de pesquisa labIMAGEM (CNPq/FAAC), entre 2017 e 2019, objetiva integrar pesquisas que promovam diálogos interdisciplinares com o campo da IMAGEM.



8 **PREFÁCIO**
Denis Renó

10 **APRESENTAÇÃO**
Regilene Sarzi

Ensaio visual

13 **SÉRIE 3844141N 909190W**
Joedy Marins

Experiência audiovisual

20 **“FLUENTE”: ENTRE O AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL, O SONORO E O PERFORMÁTICO**
Marcelo Bressanin

Imagem.Tecnologia

32 **DA ARTE DO VÍDEO, NOTAS PARA UMA PÓS-HISTÓRIA DAS TECNO-IMAGENS**
Regilene Sarzi Ribeiro

44 O DESIGN DAS MÁQUINAS SEMIÓTICAS E O DESIGN DAS IMAGENS
INSTANTÂNEAS. UM ESTUDO DE CASO ACERCA DO APLICATIVO *MINUTIAE*
Dorival Rossi
Rodrigo Moon

57 A IMAGEM ERROR DIGITAL COMO APARIÇÃO E
ALÉM: O QUE O OBJETO DESEJA SER
Sidney Tamai

72 CINEMA-DIVINAÇÃO: UMA POÉTICA ENTRE A INTERNET
DAS COISAS E A CULTURA IORUBÁ
Cesar Baio
Cláudia Marinho
Henrique Cunha
Jair Delfino

Imagem.Método

86 LINHAS E IMAGENS COMO MÉTODO: HISTORIADORES
DA ARTE E A PRÁTICA DO DESENHO
Sandra Makowiecky
Luana M. Wedekin

102 A NINFA E A VÊNUS: ENTRE DOIS HISTORIADORES
DA ARTE E TRÊS PINTORES
Daniela Queiroz Campos

116 CONSIDERAÇÕES SOBRE A RECEPÇÃO DA OBRA
DE ABY WARBURG NA AMÉRICA LATINA
Cássio Fernandes

137 AUTORES

Prefácio

A pesquisa acadêmica se consolida cada vez mais como uma atividade aplicada, onde a teoria com a prática se encontra em uma busca de algo em comum: respostas reais a problemas sociais. Nessa busca, observamos o surgimento de novas metodologias e uma interdisciplinaridade necessária para o êxito das pesquisas, refletindo a sociedade contemporânea como um todo. Diante disso, atividades que envolvam grupos de pesquisa são fundamentalmente valorizadas para essa busca, ainda que enfrente resistências por algumas correntes acadêmicas conservadoras. Ainda assim, observamos um processo de mutação no cenário científico mundial, e o Brasil não está fora dessa transformação.

Dentro das inovações, surgem as pesquisas sobre o uso da imagem na realidade cotidiana, com infinitudes de ângulos e matizes reveladoras de uma consolidação de processos comunicacionais iconográficos e simbólicos. Processos que, naturalmente, se apoiam a campos do conhecimento tradicionais, como a arte, a filosofia e a semiótica, e contemporâneos, como o audiovisual e a cultura digital. Somam-se a estes novos campos e correntes de conhecimento, onde o movimento *maker* assume grande importância. O cenário final, a partir dessa congruência de saberes, é uma sociedade harmonicamente conectada, integrada e expressiva, algo desejável especialmente nos tempos em que vivemos. Tempos estes que prometem o nascimento de uma nova sociedade, ainda desconhecida por nós, mas que tem potencial para subir alguns degraus na escada da evolução social.

Dentro desse cenário de transformações oriundas da ciência, essa obra vem a calhar como uma fonte de contribuições importantes. Resultante de um simpósio realizado no primeiro semestre de 2019 pelo labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem, conectado a um grupo de pesquisa homônimo, o livro oferece pensamentos, reflexões e relatos tão inovadores que os mais de 12 meses que separam a realização do encontro e a publicação não envelheceram o seu conteúdo. Pelo contrário. Os textos aqui apresentados trazem temáticas

altamente relevantes para que possamos olhar o “novo normal”, se é que podíamos considerar a sociedade em que vivíamos como certa normalidade.

Certamente, aqui podemos encontrar pistas para uma futura normalidade. Ao observar a estrutura dessa obra, me deparo com um roteiro de leitura que nos permite pensar em uma sociedade proposta por Nicolas Philibert em 2020, em seu documentário *Ser e Ter*. Na obra, o documentarista relata o esforço do professor George Lopez, que em uma zona rural francesa educa 12 crianças entre 4 e 11 anos para pensarem qual é a prioridade da vida: ser ou ter. À época, um pensamento como esse podia parecer inconveniente ou inapropriado. Obviamente, o ter sempre venceu. Entretanto, a pandemia à qual estamos acometidos no momento de publicação deste texto nos provou que não temos o controle do futuro, dos atos, do ter. Diante disso, nos resta priorizar o ser, pois ele pode ser, efetivamente, transformador. Essa talvez seja a essência de uma possível futura normalidade pós-pandêmica.

Dentro do ser, resgato o papel da arte em todas as suas modalidades. Com isso, a sua valorização social. O artista, seja imagético, musical, corporal ou expressionista, passa a ser reconhecido como ator social de real importância. A arte tem sido o oxigênio para a sociedade contemporânea nesse momento de crise sanitária. Isso demonstra como urge a transformação de valores sociais, do ter para o ser. E uma obra como essa vem a calhar como um possível colaborador, de cunho científico e inovador, para a construção de uma sociedade mais adequada à normalidade que todos esperamos encontrar quando o medo de sair às ruas e o negacionismo generalizado desapareçam dos nossos horizontes. Boa leitura.

Denis Renó

APRESENTAÇÃO

Regilene Sarzi

O ebook Simpósio labIMAGEM é composto de três estruturas conectadas por três eixos: um artístico, um reflexivo-crítico e um teórico-metodológico tecidos por um *entre*: a IMAGEM. A primeira estrutura é intencionalmente uma abertura, artística, composta de um *Ensaio Visual*, um olhar poético e sensível e um relato de *Experiência Audiovisual* de processo criativo contemporâneo e experimental e na sequência, dois conjuntos de artigos que optamos por denominar *Imagem. Tecnologia e Imagem. Método*.

Joedy Marins, na série de fotografias *3844141N 909190W* [2020], recorta da natureza poeticamente formas e texturas que provocam nossa percepção para a sutileza e a delicadeza das transparências e sobreposições de cores e finas linhas cujo enquadramento tece o movimento das formas.

Em *Fluente: entre o audiovisual experimental, o sonoro e o performático*, Marcelo Bressanim relata o processo criativo e a experiência da performance audiovisual “Fluente”, apresentada originalmente em 2015 no projeto Cine Piscina do SESC SP (Santos), idealizada e realizada colaborativamente pelo coletivo DU0 b1, composto pelos artistas Marcelo Bressanin, Pedro Ricco e Jp Accacio.

As duas partes, a saber *Imagem. Tecnologia e Imagem. Método*, partiram de discussões levantadas acerca da imagem na contemporaneidade e sua implicação no cotidiano refletidas através das artes visuais por meio da relação desta com a Ciência e a Tecnologia e ou com a Mídia e a Comunicação cujo recorte é apresentado em *Imagem. Tecnologia*, e ou quando o campo da História da Arte articula leituras transversais, entre áreas, linguagens e temas, que tecem métodos atemporais de compreensão das imagens em *Imagem. Método*.

Em *Imagem. Tecnologia*, o ensaio *Da Arte do Vídeo, Notas para uma Pós-história das Técnico-imagens*, na forma de anotações de Regilene Sarzi é constituído de comentários críticos tecidos a partir do ciclo de dois anos

de leituras e discussões realizadas no labIMAGEM sobre as imagens técnicas e a arte do vídeo, e contempla a descrição da videoinstalação *Untitled [São Paulo]* exposta no FILE VIDEOART 2019, em São Paulo, criada com imagens do Google Street View, pelo artista coreano Sangjun Yoo.

O artigo *O Design das Máquinas Semióticas e o Design das Imagens Instantâneas. Um estudo de caso acerca do aplicativo Minutiae* de Dorival Rossi e Rodrigo Moon, trata do design das imagens instantâneas e analisa o aplicativo *minutiae* e a temporalidade circular das imagens produzidas por aparelhos.

Em *A Imagem Error Digital como Aparição e Além: o que o Objeto Deseja*, Sidney Tamai relata sua experiência com imagens geradas por falhas na TV digital, e descreve como apropriou-se delas em sua poética produzindo quatro formas diferentes de exposições em Glich Art.

No ensaio *Cinema-divinação: uma Poética entre a Internet das coisas e a Cultura Iorubá*, Cesar Baio, Cláudia Marinho, Henrique Cunha e Jair Delfino apresentam parte das discussões desenvolvidas no projeto interdisciplinar de pesquisa “A conversa das coisas: poéticas entre objetos ancestrais e conectados em rede”, financiado pelo CNPq e realizado pelo Laboratório de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia - ACTLab, envolvendo pesquisadores dos campos do design, da engenharia, da educação e das artes.

O artigo *Linhas e Imagens como Método: Historiadores da Arte e a Prática do Desenho*, de Sandra Makowiecky e Luana M. Wedekin, abre o segundo conjunto de artigos do livro e trata do interesse na prática do desenho pelos historiadores da arte e de igual forma, o desenho como ferramenta de estudo das imagens, relacionado a importantes historiadores da arte.

Daniela Queiroz Campos, em *A Ninfa e a Vênus: Entre dois Historiadores da Arte e Três Pintores* apresenta um breve percurso de leitura das figuras da Ninfa e Vênus na história da arte por meio das relações destas com dois historiadores Aby Warburg e Georges Didi-Huberman e três pintores, Ticiano, Giorgione e Manet.

No artigo, *Considerações sobre a recepção da obra de Aby Warburg na América Latina*, que fecha a segunda parte e o e-book, Cássio Fernandes delinea os meandros da recepção da obra do historiador da arte Aby Warburg na América Latina e algumas das principais vertentes dessa recepção na atualidade.

Cabe destacar que dois pensadores, o filósofo theco-brasileiro *Vilém Flusser* e o historiador de arte alemão *Aby Warburg* são figuras centrais cujos conceitos de imagem e concepção acerca de seus processos de criação e veiculação costuram os artigos em *Imagem. Tecnologia e Imagem. Método*, respectivamente, tecendo relações tanto internas quanto externas nos escritos dos autores que compõem este e-book.

Boas leituras!



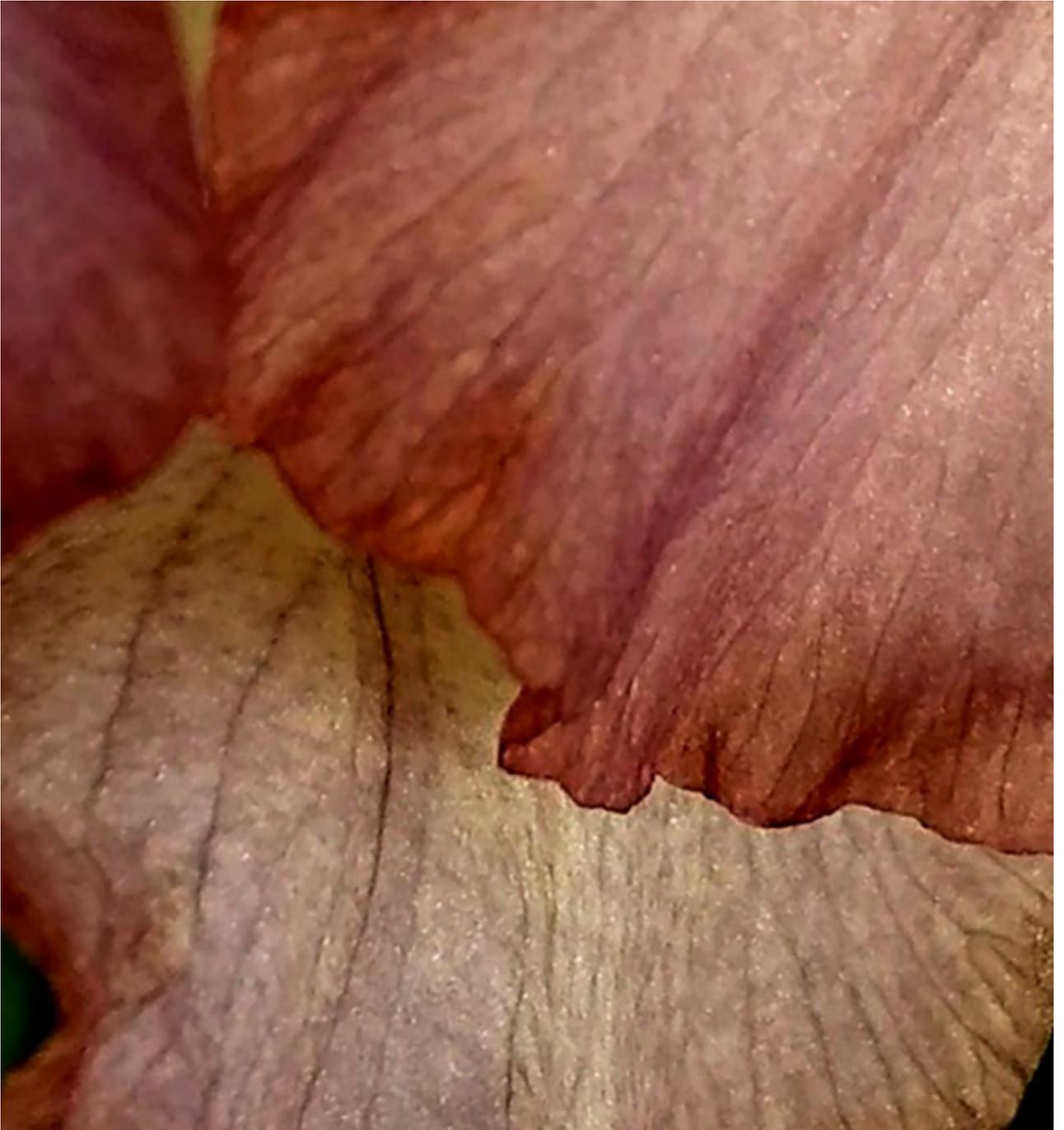
ENSAIO VISUAL

Série 3844141N 909190W

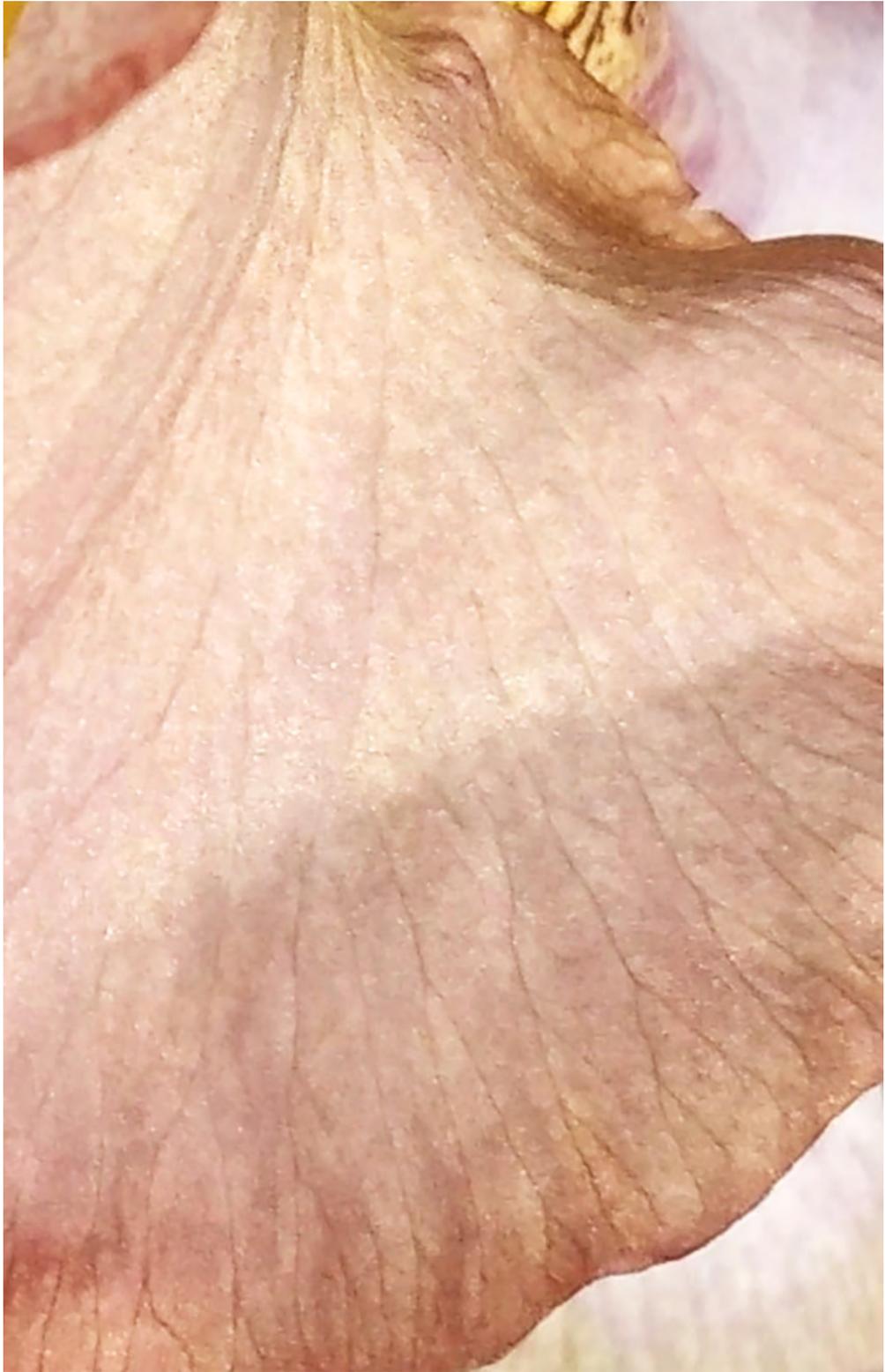
Joedy Marins

Fotografia digital

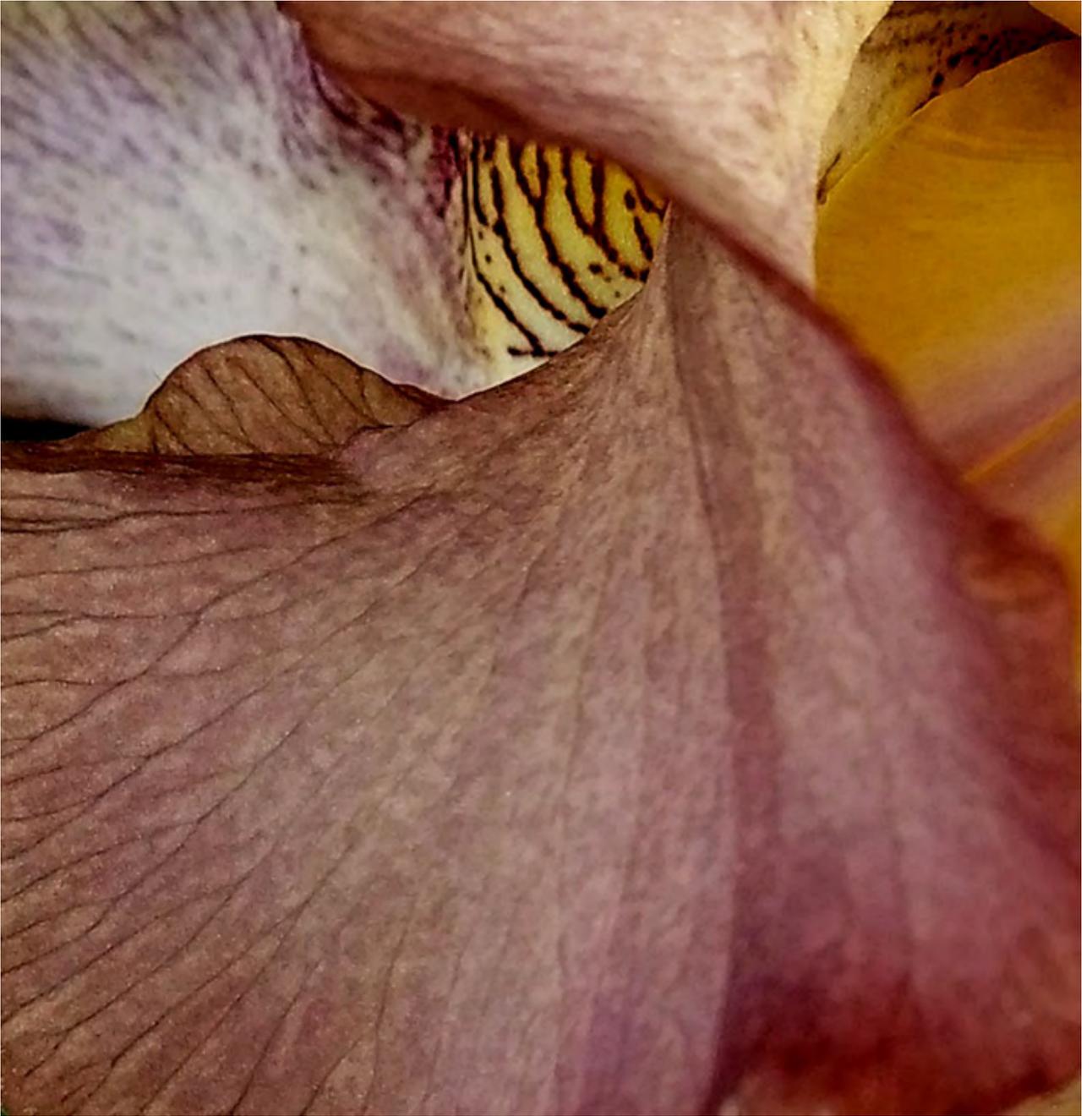
2020



3844141N 909190W1



3844141N 909190W2



3844141N 909190W3



3844141N 909190W4



3844141N 909190W5



EXPERIÊNCIA AUDIOVISUAL

“Fluente”: entre o audiovisual experimental, o sonoro e o performático

Marcelo Bressanin

A herança histórica do uso da água nas culturas, bem como a maneira como ela é representada pela arte do passado, servem como fonte para o artista contemporâneo. Por utilizar a água como material, e não apenas como tema, a arte contemporânea destaca a observação fenomenológica da matéria. É possível identificar relações entre os fenômenos e sua significação simbólica; estas relações ocorrem de maneiras mais ou menos intencionais nos diferentes artistas. (...) Em todos os casos, porém, é trabalho da arte investigar e propor novas relações de significados e novos processos criativos. Hugo Fortes

A performance audiovisual “Fluente”, apresentada originalmente em 2015 no projeto Cine Piscina, a partir do comissionamento do SESC SP (Santos), foi idealizada e realizada colaborativamente pelo coletivo DUO b¹, composto por Marcelo Bressanin e Pedro Ricco, e por Jp Accacio².

1 O coletivo DUO b, que atuou entre 2013 e 2017, dedicou-se à pesquisas artísticas na área de arte sonora, tendo participado de residências artísticas nacionais e internacionais bem como de festivais e de mostras coletivas no Brasil e na América do Sul.

2 Jp Accacio é artista visual, fotógrafo e videomaker e produz trabalhos em fotografia, vídeo, instalação e performance. Sua pesquisa investiga a constituição e o movimento da imagem sob o prisma da construção temporal, espacial e da narrativa, e também as possibilidades de diálogo e coexistência entre linguagens, meios e tecnologias de diferentes períodos. <https://www.jpaccacio.com>

Livremente inspirada nos apontamentos do artista e pesquisador Hugo Fortes em sua tese de doutorado “Poéticas Líquidas: a água na arte contemporânea”³, a obra resultou das investigações dos artistas em um contexto social específico: a séria crise de abastecimento hídrico que afetava a cidade de São Paulo naquele momento.

Em outras palavras, em uma situação de graves problemas ambientais e de desabastecimento da população, nos propusemos a pensar em como utilizar a plasticidade da água, em seus aspectos visuais e sonoros, para a criação de uma peça audiovisual e performática que pudesse ser apresentada ao vivo e que contasse com intervenções sonoras realizadas em tempo real a partir de interfaces tecnológicas.

Pensando a partir da perspectiva da origem daquela obra, é importante lembrarmos aqui o quanto, desde seus primórdios, o processo de criação de “Fluente” nos mobilizou fortemente diante de um fluxo de informações produzidas pelos meios de comunicação diante da crise de abastecimento que vivíamos: imagens de represas esvaziadas, cronogramas de racionamento nas diversas áreas da cidade, infográficos apontando previsões cada vez mais caóticas para as semanas que se seguiriam no desenrolar da crise, entre tantas outras.

Naquele momento, portanto, a criação de “Fluente” nos permitiu não apenas um exercício artístico colaborativo mas também um processo de reflexão sobre as fragilidades e as dependências do urbano em relação aos recursos naturais: a seca, por assim dizer, nos levou a pensar intensamente, para além de nossas práticas criativas, nas posturas sociais e políticas em relação ao meio ambiente.

Ao final das pesquisas, a obra foi apresentada em três diferentes formatos: um para espaços abertos, no parque aquático do Sesc Santos, um para auditórios, no Sesc Santos, e no projeto Cinerama (Sesc Campinas), e também no Red bull Station, em São Paulo, e por fim como peça audiovisual exibida na mostra FILE São Paulo 2015 - The new e-motion.

Ao longo deste ensaio, comentaremos brevemente as dinâmicas de produção da obra e os resultados finais obtidos em “Fluente”, destacando as especificidades de seus dois formatos de apresentação ao vivo e também as particularidades dos diferentes procedimentos performáticos empregados para promover o diálogo entre a peça audiovisual que estrutura a proposta e as intervenções sonoras geradas em tempo real em cada uma de suas exposições.

3 FORTES, Hugo. **Poéticas Líquidas: a água na arte contemporânea**. Tese [Doutorado em Artes] - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

“FLUENTE”, PERCURSOS

Após uma série de *brainstorms* realizados pelos artistas, concluímos que “Fluente” deveria ser apresentada como uma performance que articularia dois elementos básicos: a projeção de uma peça audiovisual de caráter experimental com cerca de trinta minutos de duração e cuja exibição seria acompanhada de uma performance sonora executada ao vivo, com a interferência de dados obtidos em tempo real no próprio espaço de apresentação.

E, importante, definimos ainda que todo o conteúdo - imagens e sons - utilizado na criação do material audiovisual empregado no filme e na performance propostos deveriam ser captados a partir do registro de diferentes fluxos de água em movimento.

A partir destas decisões, teve início uma pesquisa exaustiva para coleta de amostras de imagens e de sons em diferentes escalas - do simples gotejar de uma torneira doméstica até fluxos hídricos de grande porte - buscando constituir um acervo de materiais que pudessem ser utilizados para a composição do material fílmico a ser projetado e de sua trilha sonora, bem como para a preparação de um banco de *samples* de áudio que seriam manipulados ao vivo durante as performances.

Naquele processo, detalhes cotidianos foram saltando aos olhos e aos ouvidos: o escoamento de água por uma canaleta no piso do quintal, uma chaleira fervendo no fogão, um sistema de dispersores frenéticos com suas milhares de gotas regando um jardim ou a enxurrada escorrendo pela sarjeta em frente ao portão da garagem: algumas entre tantas outras presenças da água que desconsideramos cotidianamente e que passamos então a observar ativamente em um momento de criação, de estiagem e de privação.

No limite, aquela pesquisa de conteúdos acentuou a nossa percepção da gravidade da crise hídrica que vivíamos ao constatarmos, por exemplo, que todos os pequenos cursos e quedas d’água nos arredores da cidade de São Paulo estavam completamente secos, o que nos levou a uma visita à estância turística de Bueno Brandão (MG), relativamente próxima de São Paulo e conhecida por suas dezenas de cachoeiras de grande porte, que nos permitiram, finalmente, obter imagens e sons de fluxos mais intensos de água.

Nesse sentido vale notar que, de alguma maneira, tais buscas já estavam imbuídas de um caráter performático. Em certa medida, seja aquela mobilização física (o deslocamento dos artistas por diversos espaços urbanos paulistanos, pelos arredores naturais da cidade ou mesmo por outras localidades) ou ainda nossa ativação perceptual (o acionamento de nossos sentidos em atenção à quaisquer manifestações visuais ou sonoras

relativas a fluxos líquidos) já carregavam uma carga performática, um agenciamento de corpos, de espaços e de tecnologias voltado ao processo criativo em andamento.

Uma vez concluídas as derivas para coleta de amostras de imagens e de sons, demos início à criação da peça audiovisual concebida e editada por Jp Accacio, que posteriormente serviu de base para a composição da trilha sonora original proposta pelo DUO b. Note-se que, naquele ponto, tínhamos em mãos uma peça audiovisual de caráter abstrato e experimental, seja em seu caráter imagético ou sonoro, capaz de mobilizar as ações performáticas pretendidas.

Tratava-se então de definir como a projeção seria acompanhada pela performance sonora a ser realizada em tempo real, tendo em vista as condições características do espaço previsto para a apresentação da obra: o parque aquático do SESC Santos.

De fato, a exibição de “Fluente” trazia ao grupo particularidades provocadoras: a projeção em uma tela de escala cinematográfica instalada a céu aberto em frente à principal piscina do espaço, em uma noite de verão santista e para um público composto por dezenas de frequentadores do Sesc em um momento de lazer.



Figura 1. “Fluente” (2015), Parque aquático / SESC Santos (Imagem de Jp Accacio)

Diante desse desafio, optamos por desenvolver um sistema⁴ que associava sensores digitais de nível de água, Arduínos⁵, interfaces controladoras de som e softwares de manipulação de áudio em tempo real: com esta plataforma, a partir do início da projeção, monitorávamos a oscilação (aumento ou diminuição) dos níveis de água na piscina em função da quantidade e da movimentação do público, obtendo séries numéricas que eram interpretadas via Arduínos e que operavam parâmetros de edição das amostras de som selecionadas pelo DUO b ao longo da performance.

Tal operação resultava na produção de uma segunda camada de texturas sonoras para obra, uma composição efetuada em tempo real em função dos dados recebidos pelo sistema e das escolhas de *samples* realizadas pelos artistas. Tais sonoridades eram sobrepostas à trilha sonora original executada com a peça fílmica projetada, produzindo uma mixagem única para cada apresentação e com características múltiplas:

- a) *site-specific*, na medida em que os resultados obtidos dependiam diretamente da situação e dos dados coletados em cada exibição;
- b) *híbrida*, considerando-se o diálogo entre a projeção audiovisual experimental e o material sonoro produzido por meio de interfaces tecnológicas ao longo da performance e,
- c) *performática*, tendo em vista a atuação do DUO b na seleção do áudio a ser manipulado a partir das informações processadas a partir dos sensores.

Após a primeira apresentação de “Fluente”, curiosamente, as fortes precipitações que atingiram a cidade de Santos ao longo do projeto Cine Piscina, em 2015, nos trouxeram novas condições: se a estiagem e a escassez haviam sido alguns dos motes presentes na poética da obra, o comemorado retorno das chuvas terminou por impedir a realização das demais performances previstas para espaços abertos.

Fez-se necessário então, naquele contexto, repensar a performance e seus procedimentos técnicos para auditórios fechados, nos quais a utilização da interface desenvolvida para o parque aquático não seria mais viável.

Diante daquela situação, um novo sistema de sensoriamento foi planejado e desenvolvido pelo DUO b. Sobreposta ao projeto de interatividade originalmente desenvolvido para a obra, esta nova plataforma fazia uso de um conjunto de equipamentos hospitalares para gotejamento de medicamentos (“equipos” de administração

⁴ O projeto de interatividade empregado na primeira apresentação de “Fluente” foi desenvolvido pelo artista visual e programador Andrei Thomaz em parceria com Vitor Andriolli, contratados para assessoria ao projeto.

⁵ <https://www.arduino.cc> (Acessado em 07 de junho de 2020, 13h40)

de soro] que foram suspensos no teto do palco e posicionados sobre recipientes de vidro nos quais foram instalados sensores de vibração (microfones piezo-elétricos⁶).



Figura 2. “Fluente” (2015), Auditório / SESC Santos (Imagem de Jp Accacio)

Ao serem atingidos pelo líquido em movimento, tais sensores atuavam como transdutores⁷ e disparadores, gerando sinais que eram recebidos pelas interfaces e controladores de áudio operadas pelo DUO b.

Nesse novo formato para a exibição de “Fluente”, a partir do início da projeção da peça audiovisual, os artistas passaram a controlar manualmente, por meio de improvisações ao vivo, a velocidade e a intensidade do gotejamento de água em diversos pontos do palco, gerando *inputs* que eram interpretados pelas interfaces digitais de controle de áudio como sinais para o acionamento dos mesmos parâmetros de edição sonora utilizados na apresentação inicial da obra

⁶ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Piezoeltricidade> (Acessado em 07 de junho de 2020, 16h00)

⁷ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Transdutor> (Acessado em 07 de junho de 2020, 16h45)

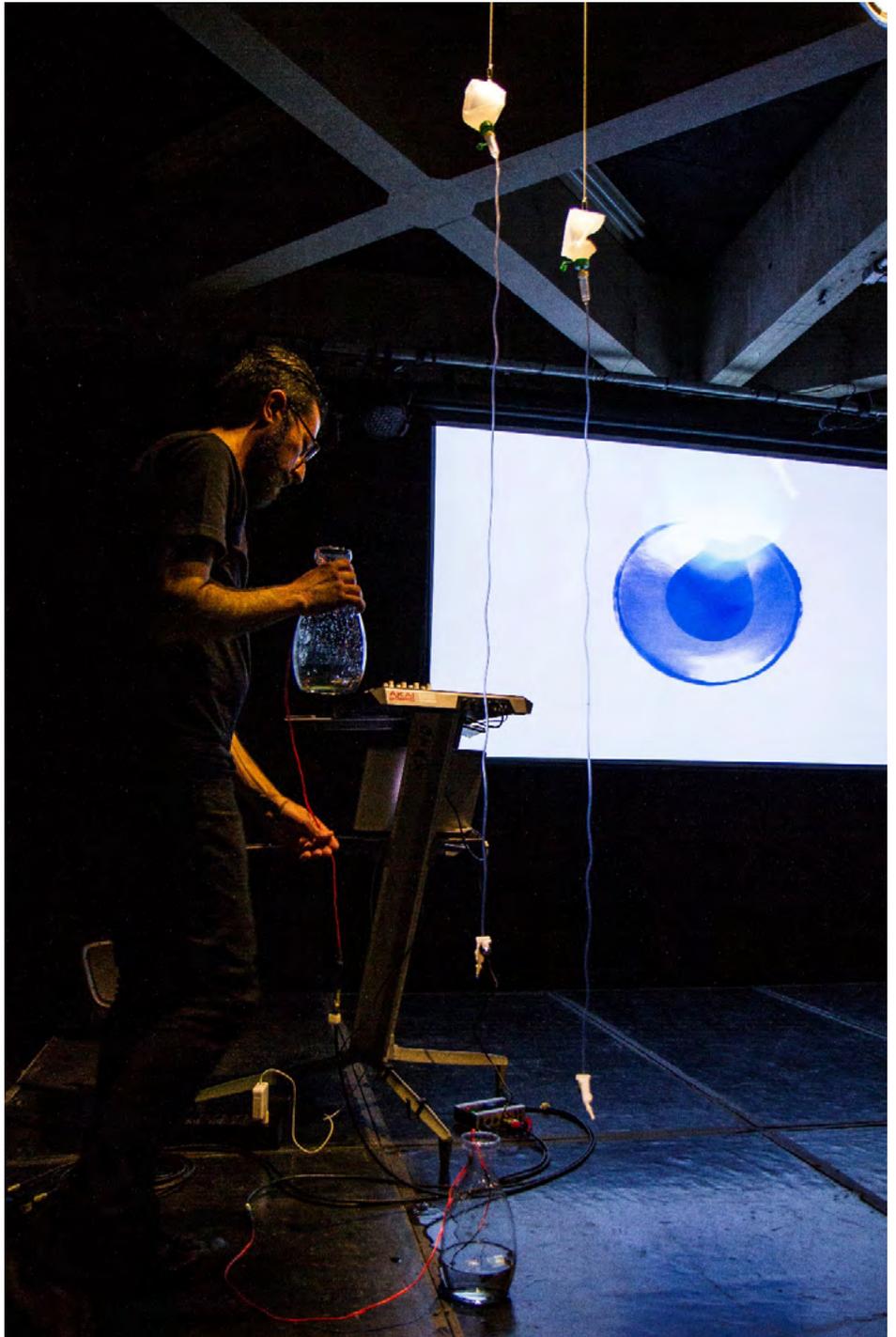


Figura 3. “Fluente” (2015), Auditório / SESC Santos (Imagem de Jp Accacio)



Figura 4. “Fluente” (2016), Projeto Cinerama / SESC Campinas (Imagem de Jp Accacio)

Assim, podemos considerar que o segundo formato de apresentação de “Fluente”, ao mesmo tempo em que rompeu com o caráter *site specific* inicial da obra, passou a contar com um novo elemento composicional: a mobilização dos corpos dos artistas do DUO b no palco, para além da operação das interfaces digitais de edição sonora, tendo em vista a necessidade de controle dos novos sistemas hídricos utilizados na performance.

A esta altura, vale a pena ressaltarmos alguns pontos importantes que vivenciamos ao longo do percurso de desenvolvimento e das apresentações de “Fluente”, sejam eles aspectos artísticos ou técnicos.

De início, resgatamos, neste ensaio, um aspecto significativo que se dá a discutir considerando o desenvolvimento daquela performance: a produção em caráter colaborativo.

Apesar de tratarmos de uma obra comissionada e com alguns pressupostos pré-determinados, como o formato inicial de exibição a céu aberto e a demanda por conteúdos audiovisuais experimentais, o processo de

criação de “Fluente” acabou por se constituir, de alguma forma, como um processo de residência artística não institucionalizado e pactuado entre o DUO b e Jp Accacio.

Nesse sentido, ao longo das semanas nas quais nos ocupamos com as pesquisas de campo para coleta de amostras, com a edição do vídeo, a composição e a finalização de sua trilha sonora e, por fim, com as diferentes adaptações tecnológicas criadas para a realização das performances, pudemos compartilhar momentos intensos de troca de pontos de vistas e de imersão não apenas no que se referia à obra em si mas também em discussões sobre questões socioambientais que, naquele momento, mobilizavam o cotidiano dos paulistanos.

Soma-se a isso o fato de que, na medida em que o projeto reunia artistas cujas investigações vinham de áreas distintas, o audiovisual e a arte sonora, “Fluente” nos ofereceu uma oportunidade importante para buscar uma aproximação específica entre tais campos tendo em vista que o resultado final das investigações deveria contemplar uma performance mediada por interfaces tecnológicas e com um componente de imprevisibilidade aportado pelas situações de apresentação da obra.

Por fim, vale lembrar que aquele primeiro momento de colaboração entre os artistas se mostrou instigante o suficiente para que nossa parceria fosse restabelecida em obras posteriores, como nos casos da instalação imersiva “Tempestade” (2016)⁸, que agregava ainda os artistas Matheus Leston e Victor Leguy, ou da mostra “Em particular” (2016), também comissionada pelo Sesc Santos.

Uma segunda questão que se apresenta quando retomamos o processo de concepção e de implementação de “Fluente” é relativa à presença do sonoro quando pensamos na produção em audiovisual experimental e em *live performances*.

Sem adentrarmos aqui em uma discussão estritamente teórica e permanecendo no limite de nossas observações a partir da participação em dezenas de eventos culturais dedicados ao audiovisual experimental e à arte sonora, consideramos pertinente dizer que, na maioria dos casos, o sonoro ainda permanece como um elemento complementar ou acessório que se refere à formatos como o *live cinema*⁹, entre outros.

Considerando a já bastante discutida predominância da cultura visual e seu fortalecimento crescente ao longo do século vinte, não nos parece um exagero afirmar aqui, como artistas e observadores da cena do

⁸ Em tempo, a instalação imersiva “Tempestade”, contemplada pelo Edital PROAC Artes Integradas 2015, pode ser vista como um outro exemplo importante de hibridização entre linguagens e de criação colaborativa no campo do audiovisual experimental, como abordamos neste ensaio. https://www.facebook.com/tempestade.net/?view_public_for=850306405074911

⁹ <https://www.livecinema.com.br/conceito/#:~:text=0%20termo%20E2%80%9CLIVE%20CINEMA%20%9D%20ou,vivo%20durante%20a%20sua%20apresenta%C3%A7%C3%A3o.> [Acessado em 08 de junho de 2020, 20h40]

audiovisual experimental, que a maior parte da produção nesse cenário privilegia expressivamente os procedimentos de manipulação imagética, seja em tempo real ou não.

De fato, a partir de nossa experiência com “Fluente”, podemos dizer que, embora a peça audiovisual que estrutura as apresentações estabeleça um diálogo linear e sincronizado entre imagem e som, no qual os componentes sonoros atuam claramente como uma trilha sonora, seu caráter plástico bastante abstrato potencializava as ações performáticas ao vivo na medida em que permitia inúmeras associações livres entre o conteúdo projetado e as sonoridades produzidas em tempo real.

Desta forma, no que se refere às exibições da performance, a interferência dos dados obtidos do entorno por meio de distintos recursos tecnológicos, bem como a liberdade do DUO b para selecionar aleatoriamente e em tempo real os *samples* de áudio a serem executados e editados ao vivo, nos possibilitou uma experimentação concreta com o sonoro, no sentido da composição de camadas de texturas que se sobrepunham à peça audiovisual em projeção, com um alto grau de variabilidade e de indeterminismo, conceitos aqui entendidos conforme as proposições de John Cage¹⁰.

Por fim, a partir de “Fluente”, um terceiro desdobramento nos parece importante: como pensar a performance audiovisual/sonora no contexto das tecnologias de sensoriamento e agenciamento de dados do entorno em tempo real?

Como mencionamos, “Fluente” foi apresentada ao público em duas situações: a primeira em palco ao ar livre e a segunda em uma versão para auditórios, cada uma delas recorrendo a diferentes estratégias e recursos para a captação de dados do ambiente.

No primeiro formato, no parque aquático do Sesc Santos, o agenciamento de informações capturadas no espaço de exibição foi executado por meio de recursos inteiramente digitais, que não dependiam da intervenção dos artistas no palco e sim, exclusivamente, da presença e movimentação do público no interior da piscina. Nesta situação, o grau de imprevisibilidade que percebemos ao longo da performance era bastante alto, tensionando fortemente as ações do DUO b ao longo da operação das interfaces de áudio.

Por outro lado, no segundo formato, adequado para auditórios, o manejo dos fluxos hídricos no palco estava estreitamente vinculado à atuação corporal dos artistas, o que gerava uma situação de performatividade mais complexa na medida em que, enquanto permitia um maior controle dos dados lidos pelos sensores e enviados

¹⁰ https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Cage (Acessado em 08 de junho de 2020, 20h50)

ao sistema sonoro, passava a exigir uma atenção adicional para a movimentação cênica e para a atuação em palco, além da operação das interfaces de áudio.

Comentamos aqui estas duas situações para ressaltar que atualmente é possível pensarmos em uma enorme diversidade de formatos e de recursos tecnológicos para práticas experimentais em tempo real. Contudo, nossa experiência em “Fluente” nos permitiu uma reflexão interessante sobre as relações entre o audiovisual, o sonoro e o corpóreo, que podemos sumarizar neste ensaio como o desafio da relação com o corpo - do público ou do artista - como elemento de agenciamento dos conteúdos articulados em uma obra de arte.

FLUÊNCIAS

Um breve registro editado¹¹ da apresentação de “Fluente” no auditório do Sesc Santos nos permite demonstrar rapidamente os elementos agenciados naquele formato da performance: a projeção da peça fílmica experimental, os circuitos de circulação e de monitoramento dos fluxos hídricos manuseados pelo DUO b e as plataformas digitais de operação de áudio em uso pelos artistas.

Diante deste pequeno excerto da apresentação é impossível não lembrarmos as tensões implícitas na articulação ao vivo e em tempo real daquele conjunto de elementos imagéticos, sônicos, técnicos e cênicos: “Fluente”, no final das contas, exigiu dos artistas envolvidos a expansão de algumas fronteiras em suas pesquisas individuais, a confluência entre interesses plásticos distintos e o trânsito entre diferentes linguagens.

Da mesma forma, rememoramos todo o processo de elaboração da obra, todas as fluências que foram aos poucos sendo requeridas, seja no diálogo entre os artistas, em nossa circulação por espaços urbanos e naturais ou ainda nas imbricações entre distintos suportes tecnológicos.

Mais do que a oportunidade para a criação colaborativa de uma obra inédita, “Fluente” nos proporcionou, sobretudo, um espaço relevante para atuarmos em um campo expandido, no qual a imagem, o som, as tecnologias e a performance se imbricavam num fluxo único, fluído, variável e indeterminado.

¹¹ <https://vimeo.com/252557021> (Acessado em 08 de junho de 2020, 22h). Registro e edição por Jp Accacio.



IMAGEM.TECNOLOGIA

Da arte do vídeo, notas para uma pós-história das tecno-imagens

Regilene Sarzi Ribeiro

Para compreender o universo das imagens na contemporaneidade é preciso conhecer e desvendar o complexo fenômeno das imagens técnicas e de igual forma, a dinâmica dos discursos e aparatos que envolvem sua produção e circulação. Ao contrário do que se pensa, não se trata apenas de discutir o contexto cultural e histórico de aspectos econômicos, políticos ou comunicativos no tocante as imagens produzidas pela tecnologia na era pós-digital, mas compreender que elas são fruto de um dispositivo social e cultural que forja um sistema-mundo cuja origem histórica são os inúmeros processos e sistemas de representação humano. A imagem técnica é reflexo, espelho da complexa dinâmica da imaginação humana.

Quando proponho pensar as tecno-imagens estou relacionando minhas reflexões ao termo pós-história criado por Vilém Flusser, no final dos anos 80, quando partindo da escrita, Flusser organiza a história das culturas e das imagens em dois grandes períodos – a pré-história e a pós-história, a saber [...] o que marca o fim da história e o início da pós-história é o fim da escrita, o que implica também o fim da cultura baseada nela. Em seguida, iniciou-se uma nova fase da segunda revolução midiática, “pós-histórica”, conceito-chave para Flusser (HANKE, 2015, p.98). Passados quarenta anos, vemos hoje se confirmar aspectos singulares do fenômeno que Flusser antecipava, por meio de um pensamento de vanguarda, quando afirmava “Novas formas, de sociedade e de consciência, estão emergindo graças ao abandono do código alfanumérico pelas cifras. Pós-história é isto” (FLUSSER, 1998b *apud* HANKE, 2015, p. 100).

O pensamento flusseriano quanto a onipresença das imagens técnicas na cultura pós-histórica é especialmente cara aos estudos da arte do vídeo sobretudo porque revelam o *modus operandi* e as características estéticas da imagem na linguagem audiovisual, de origem eletrônica e depois digital, que nos mostram o desenrolar da estética da videoarte desde sua origem até as manifestações contemporâneas. Desde que o começo das minhas pesquisas, sempre defendi a necessidade de analisar o vídeo pelo vídeo, já que as diferentes abordagens sobre o meio sempre são associadas ao cinema e a linguagem cinematográfica. E mais uma vez foi em Flusser que encontrei uma crítica os modelos de análise usados para as imagens técnicas, destacados por Hanke da seguinte forma:

Apesar dessa nova fase, ainda estamos vivendo em condições anteriores, ou seja, 'nos níveis mágico-mítico e histórico. Deciframos programas de TV como se eles fossem imagens tradicionais ou textos lineares, contando narrativas. Até conseguirmos desenvolver uma imaginação adequada para essa nova forma de cultura, somos condenados a ser dominados pelo *apparatus-operator complex*, o complexo operado por aparelhos, que caracteriza a pós-história (da cultura das imagens técnicas). (HANKE, 2015, p. 99).

A proposta deste texto é fazer um registro de notas e apontamentos produzidos durante as leituras realizadas no grupo de pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq), nos anos 2018 e 2019 que buscou conhecer as imagens técnicas e associar conceitos e definições de dois pensadores: Vilém Flusser (1920-1991), filósofo checo naturalizado brasileiro, muito próximo a nós, uma vez que atuou por 20 anos como escritor, filósofo e professor de Filosofia da Ciência na Escola Politécnica da USP e Filosofia da Comunicação, na Escola Superior de Cinema e na Escola de Arte Dramática (EAD), em São Paulo e Phillippe Dubois (1952), belga radicado na França, pesquisador e professor de Teoria das Formas Visuais do Departamento de Cinema e Audiovisual da Universidade Sorbonne Nouvelle - Paris 3. Como pano de fundo das leituras, a busca por diálogos teóricos e filosóficos para estudo da arte do vídeo e suas particularidades no universo das imagens técnicas (FLUSSER, 2011).

NOTAS PARA UMA PÓS-HISTÓRIA DAS IMAGENS TÉCNICAS

No ano de 2004 é publicado no Brasil, pela editora Cosac & Naif, o livro *Cinema, Vídeo, Godard* de Phillippe Dubois. Nele, Dubois apresenta uma síntese dos seus estudos sobre o vídeo, o cinema e discute a obra do cineasta franco-suíço, entusiasta do vídeo, Jean Luc Godard (nascido em 1930, em Paris).

No labIMAGEM, fizemos a leitura do capítulo “Vídeo e Teoria das Imagens” e aproximamos com o pensamento sobre a fotografia de Vilém Flusser em *Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1ª. publicação no Brasil data de 1983).

Os principais conceitos estudados envolveram a imagem e a imagem técnica, seu impacto social e artístico e a definição de tecno-imaginação. Flusser apresenta um glossário para uma futura filosofia da fotografia. Entre os verbetes que destacamos estão aparelho e aparelho fotográfico definidos como brinquedo que simula um tipo de pensamento e brinquedo que traduz um pensamento conceitual em fotografias, respectivamente. Se a imagem é uma superfície significativa na qual as ideais se inter-relacionam magicamente, as tecno-imagens – imagens produzidas por aparelhos – são fruto da tecno-imaginação.

O conceito de magia é especialmente interessante, considerado por Flusser como “[...] existência no espaço-tempo do eterno retorno” (FLUSSER, 2011). Por imaginação é definida a capacidade humana de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos e decodificar mensagens que são expressas por meio dessa codificação. Reiterando, a imaginação é a capacidade de produzir, criar e decifrar imagens. As imagens contêm em si mesmas, a tradução de acontecimentos e eventos em cenas, representações.

Os sistemas de representação conformam um conjunto de normas e padrões de representação da realidade mediados por uma maquinaria de controle e direcionamento da percepção humana para imposição do sistema hegemônico e científico ocidental, baseado sobretudo na colonização e na implantação do sistema cartesiano. Na era pós-industrial esse sistema passa a ter a novidade como efeito de discurso de inovação para alimentar o consumo, esta é também a lógica da publicidade. Cabe observar três eixos de estudo das imagens e os respectivos dispositivos tecnológicos, a saber: 1) maquinismo/humanismo, 2) semelhança/dessemelhança, 3) materialidade/imaterialidade. Esses eixos permitem observar ainda as passagens, o entre imagens e a convergência dos meios – ou seja como um dispositivo maquínico de produção e veiculação de imagens se projeta e se conecta ao outro. Passagens: pintura-fotografia; fotografia-cinema; cinema-TV; cinema-vídeo; TV-vídeo; vídeo-computador (imagem síntese, numérica).

Outros autores são referências neste contexto de estudo das imagens técnicas. Oliver Grau (2007) e seu estudo dos processos de imersão e interatividade, visa uma história das imagens técnicas. André Parente (1993) e a construção de uma filosofia dos meios de exibição e tecnologias de produção da imagem. Lúcia Santaella (2005) organiza em três paradigmas de produção da imagem – artesanal, fotográfico e o virtual.

Compreender o desenvolvimento dos aparatos maquínicos, estética e poeticamente, está diretamente ligado ao entendimento das imagens técnicas e sua participação na realidade contemporânea e por suposto nas inúmeras expressões artísticas do chamado campo da Artemídia, que surgem na primeira metade do século XX.

Hoje o vídeo está em todas as plataformas digitais e é a matriz da linguagem audiovisual e de igual forma é a base de diferentes obras de arte contemporânea – da videoarte a *web art* passando pelos games e *anima*, *led show*, *gif art*, entre outros, basta visitar a página do FILE – Eletronic Language International Festival (FILE, s/d) e diferentes festivais de arte eletrônica pelo mundo.

DA ARTE DO VÍDEO

Em 2019, o FILE São Paulo, completou vinte anos e realizou a mostra FILE SÃO PAULO 2019 – 20 anos de FILE, 20 anos de arte e tecnologia. A mostra foi composta de sete salas, FILE VIDEOART 2019, GAMES & ANIME + 2019, FILE LED SHOW 2019, MEDIA ART 2019, CINEMA CIRCULAR 2019, HIPERSONICA 2019, FILE GIFS 2019. No texto de apresentação da mostra, os organizadores afirmam que

[...] A arte eletrônica [...] vem exercendo um papel fundamental no mundo contemporâneo, pois busca desenvolver projetos que consideram não somente as inovações tecnológicas, mas sobretudo a diversidade dos novos comportamentos incorporados na sociedade atual [...] O visitante poderá usufruir de uma variedade de aspectos da arte e tecnologia em diversas obras que usam a linguagem eletrônica, desvelada em modalidades que variam entre instalações interativas, jogos, animação, Gifs e videoarte. Projetos estéticos inovadores que instauram, em potência criadora, novos espaços de vivência e perspectiva estética (FILE, 2019)

Entre os artistas que participaram da mostra FILE VIDEOART 2019, conhecemos a obra em vídeo do coreano Sangjun Yoo.

Sangjun, Yoo is a candidate in Digital Media and Experimental Arts Ph.D program at the University of Washington. He holds MFA in Art from the State University of New York at Buffalo and two BFA degrees in Design and Technology at Parsons the New School in New York City and Multimedia Design at Hansung University in South Korea. He has four years of working experience in the global design agencies, including MTV. Sangjun's work has been most influenced by his experiences of travel, which have included media-art certification at the Academy of Media Arts in Cologne in Germany, also artist's residencies in multiple locations. These experiences have inspired the strain of his current work in installation and new media art, which is influenced by phenomenology and infused with an account of the lived experience. Sangjun regularly exhibits his work internationally, with international group exhibitions including those in the USA, South Korea, Japan, Brazil, and Germany amongst others (SANGJUN YOO, s/d).

No FILE em 2019, Yoo apresentou a videoarte *Untitled [São Paulo]* produzida com imagens da cidade de São Paulo. No catálogo da mostra a obra é descrita da seguinte forma:

'*Untitled [São Paulo]*' foi criado a partir de imagens de São Paulo, capturadas pelo Google Street View. O vídeo transforma essas imagens, dotadas de propriedades de navegação e/ou documentação, em uma animação de escala não linear. Propõe-se a uma crítica que considera a interatividade de mão única da internet streaming como uma barreira à comunicação. Este vídeo tenta retratar a paisagem topológica e a multiplicidade da cidade em um quadro temporal não-linear. No processar da imagem, o material que perambula entre os limites da cidade e o apego cognitivo de seus habitantes pode ser visualizado (FILE VIDEOART, 2019).

Como se nota, a videoarte de Yoo é produzida a partir de imagens *ready-made* ou imagens de segunda geração.

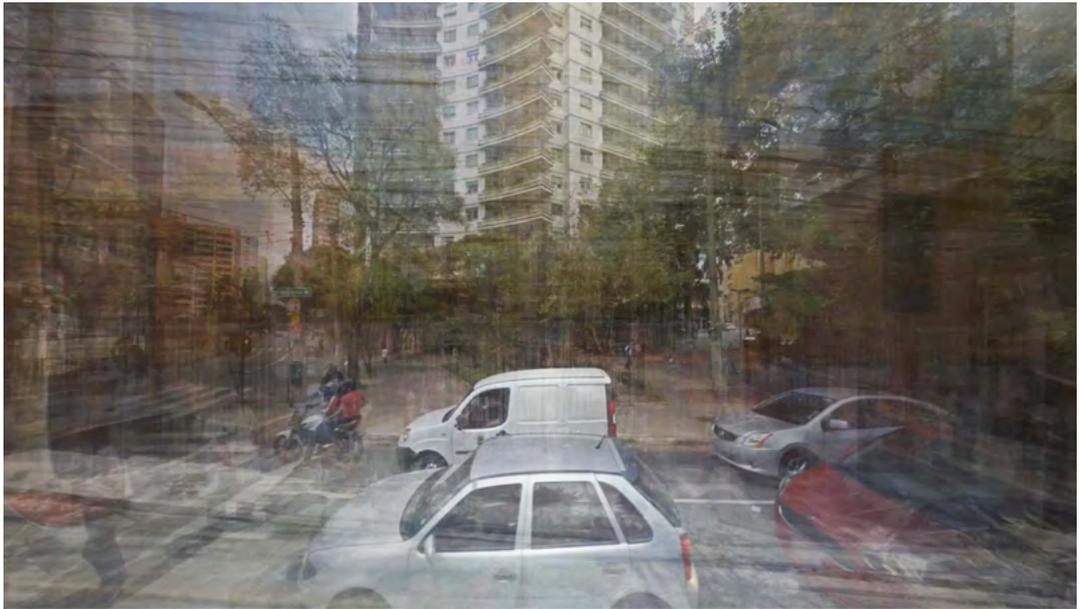


Figura 1. Sangjun Yoo. Untitled [São Paulo]. multi-screen video, installation GPS Tracker, Google Streetview. Sao Paulo Brazil. Fonte: <https://sangjunyoo.art/untitled-3/>

Imagens geradas a partir de outros dispositivos tecnológicos, no caso o *google street view* que registra o trânsito e a movimentação de carros, ônibus, veículos e pessoas pelas ruas da cidade de São Paulo e são apropriadas pelo artista que desloca tais imagens de sua função de vigilância e controle do espaço e da mobilidade urbana, para dar a elas um tratamento estético outro, integrando-as à sua poética visual.

Untitled (São Paulo) é parte de uma série de videoartes produzidas a partir de imagens de cidades como Seattle em Washington, Nova Iorque e São Paulo, captadas por sistemas de geolocalização como GPS Tracker e Google Streetview que depois recebem tratamento digital e efeitos de pós-produção para composição de vídeos cujo resultado é a visibilidade contínua do tempo imtemporal, conforme Anne Cauquelin (2008).



Figura 2. Sangjun Yoo. Untitled [São Paulo]. multi-screen video, installation GPS Tracker, Google Streetview. Sao Paulo Brazil. Fonte: <https://sangjunyoo.art/untitled-3/>

Para a filósofa francesa Anne Cauquelin “[...] é o tempo que governa as atividades artísticas contemporâneas; mesmo com elas se desdobrando no espaço” (CAUQUELIN, 2008, p.89). Para Cauquelin, esse intervalo ou entremeio é regido pelo tempo vazio, a intemporalidade do tempo, que só assume corpo, isto é só se torna tempo realmente, quando uma ação se dá nele (CAUQUELIN, 2008). Para se tornar tempo, assumir um corpo e se tornar uma presença, o tempo intemporal está ancorado ao signo (comunicação), que opera (atua) pela reprodução, repetição, uma contínua atualização aqui e agora e é exatamente por esse *modus operandi* que o vídeo integra os mais variados modos de expressão audiovisual hoje.

A videoarte de Yoo interessa especialmente porque o tratamento estético que o artista confere as imagens de monitoramento e vigilância transformam-nas em experiências entre o visível (a cidade que habitamos diariamente) e o invisível (trajetos, transeuntes, situações e temporalidades que ficam restritas ao dispositivo de vigilância).

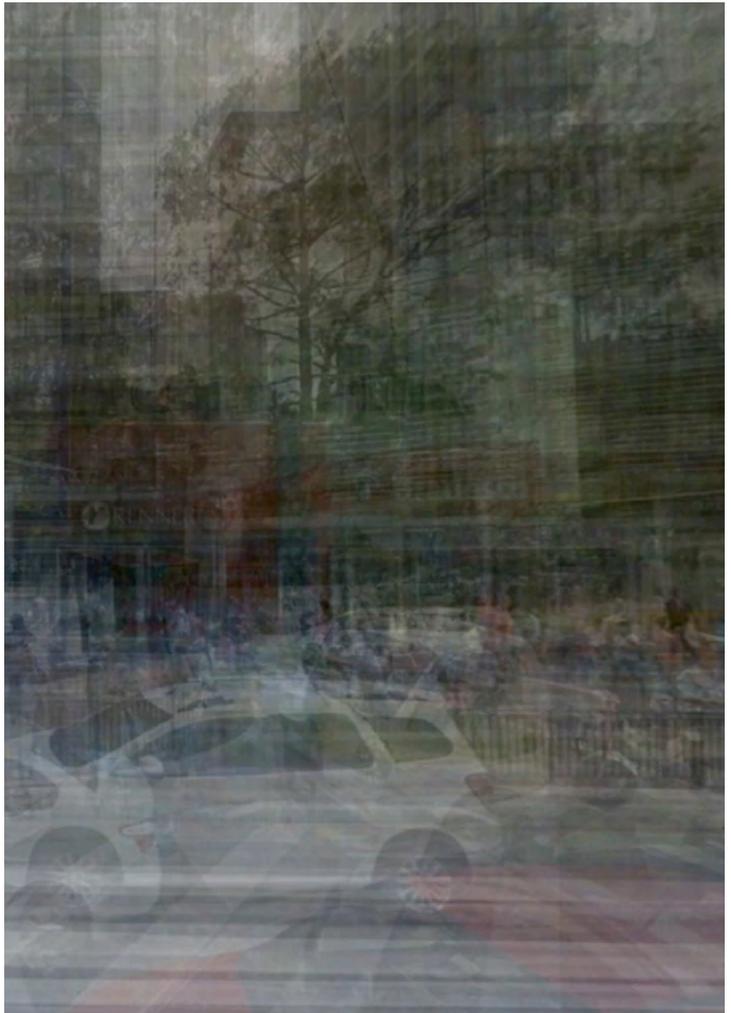


Figura 3. Sangjun Yoo. Untitled [São Paulo]. multi-screen video, installation GPS Tracker, Google Streetview. Sao Paulo Brazil. Fonte: <https://sangjunyoo.art/untitled-3/>

A referida obra do coreano Yoo é descrita no como um conjunto de trabalhos em instalação e novas mídias que

[...] são influenciadas pela fenomenologia e permeadas por experiências vividas. Explora o visível e o invisível na interação entre as pessoas e seus arredores e busca proporcionar uma oportunidade onde os espectadores possam examinar seus próprios “eus” e assuntos de interesse, ao utilizar-se de várias abordagens criativas (FILE VIDEOART 2019).

Conforme Dubois (2004, p.53), o tempo no sistema vídeo assume a eternidade visual pois adere temporalmente o real, o tempo encarna o vazio que existe nele mesmo. O tempo é durativo, é um tempo contínuo, e a imagem vídeo mimetiza ou reproduz o mundo ao extremo.

Aqui neste ponto fazemos menção a filósofa francesa Anne Cauquelin e seus apontamentos sobre o tempo, o vazio, chamados incorporais. No livro *Frequentar os Incorporais*. Contribuição a uma Teoria da Arte Contemporânea, lido e debatido no labIMAGEM em 2018, Cauquelin observa que O mundo não é feito só de corpos, os corporais, matéria concreta que podemos ver e tocar, mas todas as coisas do mundo e a realidade que nos cerca é vivida e experienciada pelos incorporais, forças que não vemos, que não podemos tocar, mas sentimos e elas compõem a nossa realidade. Os incorporais foram descritos pela filosofia dos Estoicos que acreditavam que o homem devia se reintegrar a natureza para conseguir a vida plena. O Estoicismo foi uma escola de filosofia helenística fundada em Atenas na Grécia, por Zenão de Cítio no início do século III a.C.

Cauquelin (2008) apresenta os quatro incorporais: o vazio, o lugar, o tempo e o exprimível. Aquilo que não podemos ver é o *entre* as coisas, a extensão do tempo e do lugar, o exprimível, que requer uma forma/materialidade para se tornar visível, para se presentificar. Defendemos que o vazio e o tempo assumiram a forma vídeo para se materializar e tomar lugar na linguagem sonoro-visual contemporânea, sobretudo por que o vídeo é um *entre* meios, e sua temporalidade se exprime por meio do vazio, ele assume a temporalidade presente, contínua e simultânea e nos interstícios se presentifica em todas as formas audiovisuais que surgiram depois dele.

NOTAS - SISTEMA VÍDEO

Conforme classificação de Phillippe Dubois (2004) o sistema vídeo configura o conjunto de Máquinas ordem 4. Televisão e vídeo. Da primeira metade do século XX. A transmissão a distância, ao vivo e depois reproduzida e amplificada pelos aparelhos receptores da imagem movimento e som é a especificidade da maquinaria televisual. A imagem em tempo real pode ser produzida, registrada e transmitida de diferentes lugares. É a primeira versão da imagem móvel. É a origem da imagem onipresente, simultânea, sempre no presente, atual e apresentada aqui e agora, esta que hoje consumimos diariamente nos nossos celulares. Dubois ressalta que a regra é a distância (geográfica) e a multiplicação da imagem e sua reprodutibilidade, fenômenos naturalizados quando pensamos na forma como consumimos imagens na atualidade. A imagem produzida e transmitida pela televisão viaja, circula e se propaga, ao vivo, sempre no presente, e passa a ser uma simulação, uma co-presença, aqui, mas também lá. Como é um registro transmitido ao vivo tem efeito de verdade, mas também de manipulação discursiva da imagem. Trata-se da imagem-mídia.

No sistema classificado por Dubois (2004) como sistema 4, a imagem televisiva, o vídeo é resultado de um circuito eletrônico da imagem por meio do qual não vemos apenas a imagem do mundo em movimento, mas vemos ao vivo, em tempo real. O tempo eletrônico da imagem é o tempo real, sincronizado entre o fenômeno e a imagem do fenômeno. Dubois explica que o realismo da simultaneidade se soma ao realismo do movimento captado e transmitido ao vivo e isso gera ao mesmo tempo proximidade e um deslocamento do real. É neste contexto que surgem os circuitos fechados de imagem, nos quais o tempo é contínuo e a duração é infinita, e uso de tela por artistas que exploram câmeras de vigilância e toda sorte de dispositivos e aparatos tecnológicos para suas poéticas.

Interessa-nos investigar, estudar e compreender o que é a imagem hoje e a imagem mediada pelas novas tecnologias é um sintoma da sociedade da informação que incorporou a ela – a imagem – todos os processos tecnológicos e estes estão no vídeo digital. Por isso perguntamos: seria a imagem vídeo um sintoma ou presentificação do tempo vazio, uma presença do tempo intemporal? Esse fenômeno é fruto dos processos de produção da imagem, de dispositivos maquínicos, operações como montagem, apropriação, remix, recodificação e pós-produção?

Como já sabemos a imagem fotográfica é um instante (estático) um recorte temporal da realidade que a máquina registra e o homem interfere alterando a continuidade espaço-tempo. Em suma, o que o cinema fez foi integrar uma ilusão de movimento à estes instantes para gerar a sensação temporal de continuidade. Ao passo que o vídeo, quando surgiu constituindo a imagem eletrônica, é a imagem que transforma o registro do real em linhas de varredura, como um *scanner* e os pontos – pixels – uma vez reconstituídos pelo olho humano ressignificam a experiência espaço-tempo.

Assim, quando surgiu na forma eletrônica (luz de origem elétrica) revelou-se altamente plástica, manipulável, sua característica maleável gerou inúmeros processos de alteração da imagem original tornando-a o campo por excelência do remix e fusões, hibridismos, fruto da ação e reação dos processos de criação que atuam nos intervalos, no entre espaços, no tempo vazio.

Todas as características do vídeo se potencializam com a imagem síntese ou numérica na era digital ou Era da Informação (Terceira Revolução Industrial, fins do século XX). Muito mais ainda na Era Pós-digital (Quarta Revolução Industrial), a imagem informática ou virtual, produzida pela máquina ordem 5, descrita por Dubois (2004), é o próprio real que se torna maquínico, ele próprio, o real é gerado pelo computador, uma vez que não há mais necessidade de captação e reprodução do real, pois é o programa (software) e o processo de codificação, que cria o Real, forja-o e modela-o ao seu gosto. O tempo é instantâneo e a experiência do tempo é da ordem do atemporal.

No sistema 5, ou sistema da imagem informática (DUBOIS, 2004), o real deixa de ser reproduzido para ser produzido diretamente pela máquina por meio da programação do real. E aqui mais uma vez, aproximamos Flusser e Dubois. A partir de Flusser, buscamos traçar as bases dos efeitos socioambientais, sobretudo na cultura, gerados pela proliferação das técnico-imagens, que segundo o filósofo resultam do programa civilizatório. Flusser (2008) defende que nas artes os homens conseguem se libertar do poder das técnico-imagens e empreender a experiência da estética pura.

Para Vilém Flusser destaca que as imagens técnicas são produzidas por aparelhos e o fato de que os “aparelhos fazem parte de determinadas culturas, conferindo a estas certas características” (FLUSSER, 2011, p.38).

A programação das máquinas é considerada como um jogo de poder que se desdobra em uma rede de relações entre os elementos que o constitui:

O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierarquicamente estruturado. O fotógrafo exerce poder sobre quem vê suas fotografias, programando os receptores. O aparelho fotográfico exerce poder sobre o fotógrafo. A indústria fotográfica exerce poder sobre o aparelho. E assim *ad infinitum*. No jogo simbólico do poder, este se dilui e se desumaniza. Eis o que sejam “sociedade informática” e “imperialismo pós-industrial” (FLUSSER, 2011, p. 47).

A saída é a retomada do controle sobre os aparelhos para que seja possível promover diálogos criativos, diálogos livres a partir de um distanciamento ou reflexão, como a que arte provoca, para que as pessoas tomassem consciência “[...] das virtualidades dialógicas inerentes a imagens: que são infinitamente maiores que as virtualidades dos textos [...] De tal consciência imagística nova se abririam horizontes para diálogos infinitamente mais informativos [...] de riqueza criadora [...] seríamos de repente todos ‘artistas’ (aqui, o termo ‘arte’ engloba ciência, política e filosofia)” (FLUSSER, 2008, p.87).

O cinema se tornou vídeo e o vídeo assimilou totalmente seu caráter de imagem nômade. A arte do vídeo produzida hoje é assumidamente uma imagem errante, muito diferente de quando os primeiros artistas se apropriaram do vídeo para explorá-lo como suporte artístico. A complexidade do vídeo e sua linguagem camaleônica torna possível que ele agregue inúmeros projetos poéticos e ao mesmo tempo se mantenha vídeo, prova disso são as inúmeras formas de audiovisual experimental que surgem após a primeira década dos anos 2000 e hoje são assimiladas pela linguagem videográfica nas redes sociais.

As pesquisas sobre a arte do vídeo tiveram ápice até os finais da década de 1990 e depois com a Internet e as redes sociais, as imagens numéricas ou síntese que caracterizam a cultura digital passaram a ter mais interesse e destaque. Mas em 2009, quando fiz meu doutorado na PUC em São Paulo, ficou claro que o vídeo tem muito a ser discutido sobretudo em função da ubiquidade, do nomadismo e da mutabilidade da imagem vídeo. O vídeo é a linguagem matriz para uma variedade enorme de propostas artísticas como a videoarte, performance ao vivo, *videomapping*, videoinstalação, videodança, videoescultura, *live cinema*, transcinema, *webart*, entre outros e cabe a nós das artes visuais desvendar e abrir a caixa preta videográfica na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais**. Contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

FILE SÃO PAULO 2019 – 20 anos de FILE, 20 anos de arte e tecnologia. FILE Eletronic Language International Festival. Catálogo. Disponível em: < https://file.org.br/file_sp_2019/file-sao-paulo-2019-20-years-of-file-20-years-of-art-and-technology/?lang=pt> Acesso em 13 jun. de 2020.

FILE VIDEOART 2019. FILE Eletronic Language International Festival. Catálogo. Disponível em: < https://file.org.br/videoarte_2019/?lang=pt> Acesso em 13 jun. de 2020.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. Êxodo das Cifras. In: **Ficções Filosóficas**. São Paulo: Edusp, 1998b, p. 187-191.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da ilusão a imersão**. São Paulo: UNESP, 2007.

HANKE, Michael Manfred. **Pós-História e Pós-Modernidade**. Dois conceitos-chave da filosofia da cultura crítica de Vilém Flusser e sua análise contemporânea da mídia e das imagens técnicas. Galaxia (São Paulo, Online), n. 29, p. 96-109, jun. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542015120223>.

PARENTE, André. Os paradoxos da Imagem Máquina. In PARENTE, André (org.). Imagem Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual. São Paulo: Editora 34. 1993, p.07 33.

SANTAELLA, Lucia. Os três paradigmas da imagem. In: SAMAIN, Etienne. O Fotográfico. 2ª.ed. São Paulo: Ed. Hucitec, SENAC. 2005, p.295 307.

SANGJUN YOO. Site do artista Sangjun Yoo. Disponível em: <<https://sangjunyoo.art/>> Acesso em 13 jun. de 2020.

O design das máquinas semióticas e o design das imagens instantâneas. Um estudo de caso acerca do aplicativo *minutiae*

Dorival Rossi
Rodrigo Moon

1. O DESIGN DA LINGUAGEM – ENTRE O DIGITAL E O ANALÓGICO

A interação entre dois mundos, o das materialidades (analógico) e o campo das virtualidades (o digital) inauguram uma espécie de linguagem híbrida, em trânsito, “in progress”, dentro de um contexto híbrido, uma vez que estamos vivendo a segunda maior revolução cognitiva da história: a primeira foi a causada pela descoberta de Gutenberg que culminou na disseminação do livro e hoje a tecnológica onde cada vez mais dependemos dela para (sobre)viver.

Para tanto, parte-se da hipótese de que a passagem da fotografia analógica para a digital é marcada por um processo de “emulação”, no qual a base técnica digital visa assumir o lugar daquela baseada na mecânica e na fotoquímica. O processo de emulação é bastante conhecido nas ciências da computação. Ele se dá quando um sistema (por exemplo, um computador atual) imita determinadas características de funcionamento de outro (por exemplo, um console de Atari), assumindo suas funções e se fazendo passar por ele. Essa é a maneira pela qual um aplicativo pode ser processado por um sistema diferente daquele para o qual foi elaborado. (BAIO, 2014, p.1)

Esta espécie de “mestiçagem” da linguagem e a incorporação do código binário polinizam a criação de design “mestiçado” sob o signo de uma nova representação. Na representação digital, as quantidades são representadas por símbolos chamados dígitos, e não por valores e métricas como no analógico. As imagens digitais não dizem respeito à natureza, mas a linguagens de programação, (BEIGUELMAN, 2011), portanto, à “natureza” humana.

Uma vez transformada definitivamente em equações matemáticas, a imagem se mistura a tudo o mais que pode ser digitalizado, torna-se informação em fluxo, instável, dinâmica, apenas acessível por processos de cálculo que acontecem no instante de sua atualização na tela, ao contrário da imagem fotoquímica, que mantém uma estreita relação formal de analogia com o objeto fotografado, de acordo com o que Machado definiu como ilusão especular (MACHADO, 1984). Qualquer informação no ciberespaço é codificada segundo a mesma linguagem, o que permite que todos os arquivos se misturem infinitamente, numa possibilidade de *remix* irrestrita.



Figura 1. Meme encontrado nas redes. Tradução: ae men, me falaram que você curte remix, então eu pus um remix no seu remix pra você poder remixar enquanto você remixa. Fonte: <https://bit.ly/36U9I4t>. Acesso em 02/06/2020.

Os seus arquivos e fotos esparramados pela web e seu computador, o processamento de texto, a busca digital, ampliam e distribuem o seu ser biológico em simbiose com o digital: neste sentido, somos verdadeiros ciborgues (HARAWAY, 2016). Nosso cérebro tem incorporado a busca digital de modo que não lembramos mais

das informações, mas onde encontrá-las. Como resultado de um algoritmo que se distribui nos fluxos de dados, a imagem pode passar a ser concebida como uma imagem em rede (CASTELLS, 2008).



Figura 2. Video Ping-pong, de Ernst Caramelle. Escultura em Vídeo, exibida entre 1974–1995 no MIT List Visual Arts Center, Cambridge, MA. Fonte: <https://bit.ly/2ACf5Uj>. Acesso em 02/06/2020.

Minutiae, o aplicativo criado por Martin Adolfsson e Daniel Wilson, pode ser entendido como uma rede anônima que induz as pessoas a retratar momentos triviais do cotidiano, que geralmente não celebramos com fotos tratadas e modificadas por filtros. Em um momento aleatório no decorrer do dia, em seu celular, vai tocar um alarme a qualquer momento ou qualquer horário, e é sempre no mesmo momento para todo o mundo. A partir daí você tem um minuto para responder à notificação e só cinco segundos para fotografar alguma coisa, seja o que for, aquilo que estiver à sua frente, sem muita escolha e sem pensar muito. Uma espécie de poética do instantâneo que utiliza o tempo como dimensão na criação de novos mundos.



Figura 3. Tela de abertura do aplicativo e a notificação emitida. Traduzido pelos autores. Disponível em inglês em: <https://www.minutiae-app.org/>. Acesso em 02/06/2020.

Na eventualidade de se “perder o momento” - pois você poderá ser solicitado na madrugada, por exemplo, o que dificulta que um usuário preencha todos os momentos de uma vez só - o aplicativo faz um registro, um quadrado na cor preta, que só poderá ser preenchido na próxima vez que for chamado pelo aplicativo a registrar uma imagem daquele momento aleatório. Caso contrário, você posta e tem sessenta segundos para ver suas fotos passadas ou as fotos de outros usuários por mais um minuto. Este recorte da realidade realizado nesta fração de segundos acaba por montar uma espécie de palimpsesto da contemporaneidade.

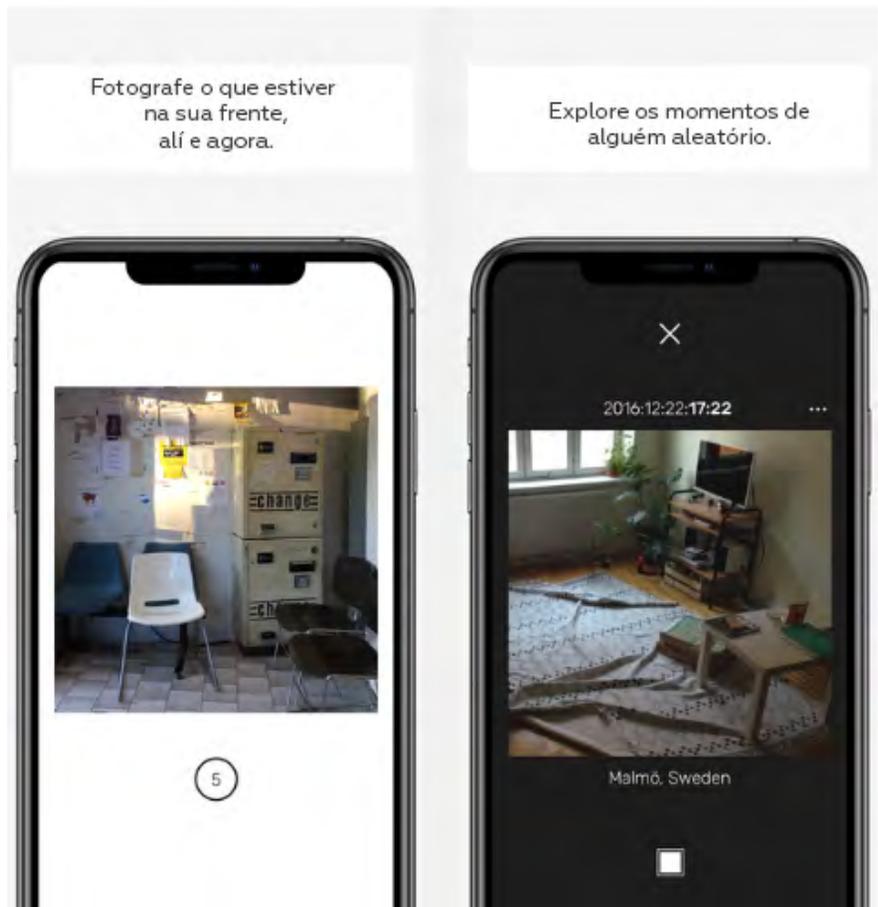


Figura 4. Tela de captura e visualização de fotografias de outro usuário aleatório. Traduzido pelos autores. Disponível em inglês em: <https://www.minutiae-app.org/>. Acesso em 02/06/2020.

2. O DESIGN DAS IMAGENS TÉCNICAS

Este tópico tem por objetivo tecer algumas considerações acerca do design, das imagens técnicas e como isso amplia o próprio conceito do pensamento por imagens. Este conceito, portanto, foi abordado segundo os pressupostos do legado de Vilém Flusser, utilizando dois livros do autor: “A filosofia da caixa preta” e “O universo das imagens técnicas”. Trabalhar com imagens no pensamento de Vilém Flusser é falar sobre o próprio pensamento.

Para uma melhor compreensão do artigo, optamos por explicitar o que estamos chamando de design, qual o conceito utilizado por nós e sua mecânica. Talvez seja a melhor maneira de iniciarmos, ao nosso ver, pois o conceito vem sofrendo uma evolução muito rápida e se alterando sobremaneira devido ao encontro com as novas tecnologias. Na atualidade, dependendo do contexto ou lugar, a definição do conceito acaba por ser várias, portanto tratá-lo como múltiplo e diverso seria a melhor maneira. A palavra design segundo Flusser poder ser entendida como substantivo ou verbo quando associada ao signo (“*Zeichen*”) ou ao indício (“*Anzeichen*”). A origem latina da palavra desenho que também significa signo também origina a palavra alemã “*Zeichen*” e como verbo etimologicamente design significa de-signar, apresentando assim o designer e a sua relação com a “arte”, “técnica” e “mecânica”. (FLUSSER, 2004).

Temos definições de design acerca de materialidades, de produtos, e outras formas de realização mais concretas, bem como o design do virtual que, tecido em imaterialidades, tem o tempo como aliado. O primeiro prediz o passado, o segundo antecipa o futuro, e os dois coexistem na atualidade:

Antes, o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. Isso é o que se entende por “cultura imaterial”, mas deveria na verdade se chamar “cultura materializadora”. (FLUSSER, 2010, p.31).

Acabamos por perceber e associar que esta definição do conceito em Flusser vai de encontro com a definição do conceito de “*game design*” em design de jogos e vamos utilizar esta definição no escopo desta pesquisa.

Uma vez investigando o conceito de game design ou gameplay dentro de um jogo, pudemos concluir que o *game design* estaria para a mecânica do jogo, portanto tudo aquilo que é capaz de fazer um jogo “funcionar” ou seja, as suas mecânicas, algo que vai além das máquinas que dá alma (“*âni*ma”) aos objetos. Portanto design é esta mecânica capaz de engendrar processos abertos e compreender o lugar da imagem como processo de construção do pensamento na atualidade, afinal as imagens são responsáveis pela construção do cenário sócio-histórico em que nos encontramos. Pensar por imagens se transformou na lógica preferencial de construção do pensamento na atualidade, o tema é cada vez mais atual.

Para Flusser, toda criação imagética é criação de mundo, criação de significado.

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de abstrair duas das quatro dimensões de espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano. (FLUSSER, 2002, p.7).

Temos as imagens produzidas por seres humanos e a produzida por aparelhos, chamada de imagem técnica. Essa segunda é o foco da nossa atenção.

Trata-se de imagem produzida por aparelhos. Aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais. (...) [A] imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. (...) Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa condição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento. (FLUSSER, 2002, p.10).



Figura 5. Interface do Instagram que permite ao usuário experimentar filtros em tempo real. Disponível em: <https://bit.ly/2BjxblC>. Acesso em 02/06/2020.

O que une as várias imagens é o modo como as experimentamos, uma espécie de rede composta pela relação estabelecida entre imagem, observador e o espaço tempo no qual a observação é realizada. Toda produção imagética que ao mesmo tempo tapam e mostram o mundo, visto que estão sobre o mundo, mas não são o próprio mundo. Mostram e ocultam isso que chamamos de realidade, no qual nossas maneiras de pensar e existir são altamente influenciados pela mediação eletrônica. As imagens técnicas se apresentam como resultado de um gesto que procura “conferir significado” ao mundo (FLUSSER, 2008) pela relação entre o campo e o contracampo da imagem (DIDI-HUBERMAN, 2013), relação que se desdobra ao infinito no pensamento mágico.

O equilíbrio entre essas duas características mantém a existência do código. E “*tecnoimaginação*” seria a superação da lógica atual, operacionalizada por uma atitude que se vale da situação estabelecida com interesses diferentes daqueles inicialmente codificados nos aparatos. A extrapolação do código do aparelho implica em hackear os códigos, manipulação de informação e produção de um remix cultural.

É possível, portanto, definir as máquinas semióticas pela sua propriedade básica de estarem programadas para produzir determinadas imagens e para produzi-las de determinada maneira, a partir de certos princípios científicos definidos a priori. (...) Isso quer dizer que uma máquina semiótica condensa em suas formas materiais e imateriais um certo número de potencialidades e cada imagem técnica produzida através dela representa a realização de algumas dessas possibilidades (MACHADO, 1993).

Para Deleuze, um criador não é um ser que cria por prazer. Para Flusser o que faz um verdadeiro criador, em vez de submeter-se simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina de que ele se utiliza, é manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Criar, nesse sentido, é manipulação técnica. O pressuposto das máquinas semióticas.

O aplicativo estudado atualiza essa possibilidade de entendimento da imagem elevando-a a patamares acerca da imagem dantes inimaginável, criando um universo amplo, diverso e multifacetado do agora como único contracampo da produção de imagens técnicas.

A temporalidade da imagem é circular, os olhos capturam as muitas facetas da imagem de um modo aparentemente aleatório, porém “organizado” pela relação estabelecida entre imagem e observador. Tudo isso num espaço de tempo bastante curto, e nos permite vislumbrar de que modo o “pensamento por imagens” pode ser realizado para além da produção imagética considerada tradicional.

3. O DESIGN EM TEMPO REAL – A POÉTICA DO AGORA

Assim, a questão que as imagens técnicas colocam é a da produção de imagens efêmeras, voláteis, dotadas de significados precisos e recicláveis. Indo de encontro a uma tal ideografia dinâmica (LEVY, 1991), a expressividade da subjetividade contemporânea está vinculada a certas tecnologias e dispositivos pessoais que implicam em uma capacidade de capturar e editar imagens, para serem compartilhadas em rede.

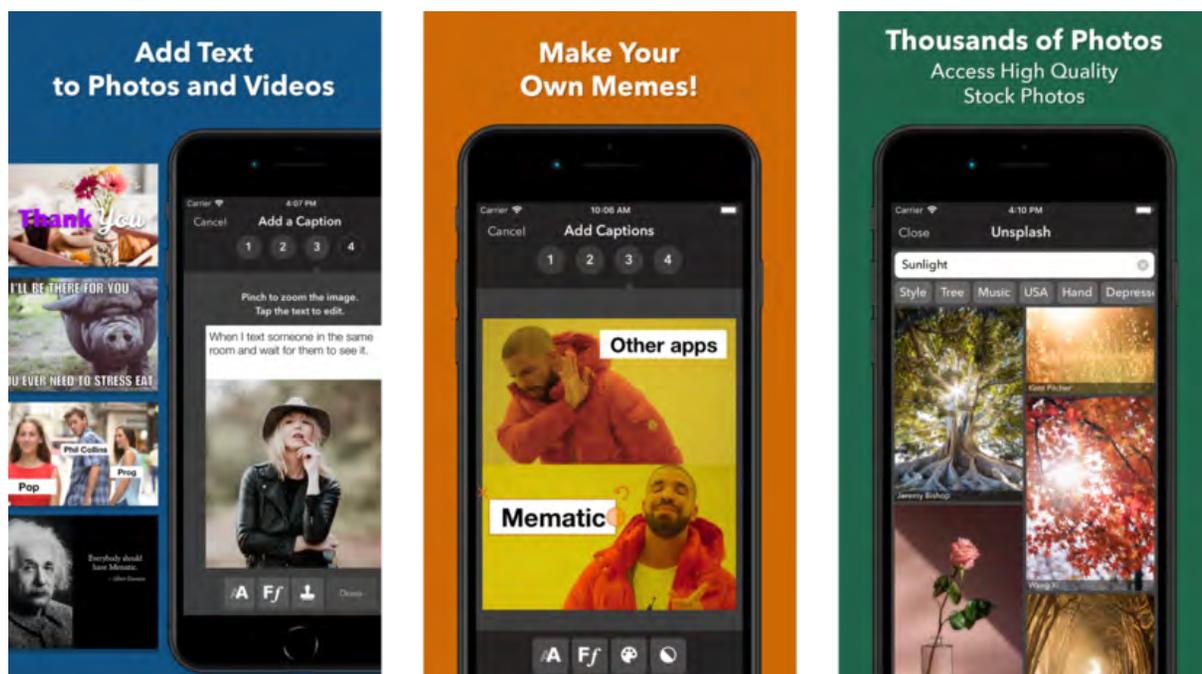


Figura 6. Interface do aplicativo Mematic, que permite a produção de memes pela aplicação de filtros e texto em imagens e vídeos. Disponível em: <https://bit.ly/2U47kgX>. Acesso em 02/06/2020.

A facilidade de manuseio tanto das interfaces quanto das funcionalidades permite que se fabrique imagens, os memes (BLACKMORE, 1999), que visam expressar muitas vezes contextos, para além de significados lineares. A multiplicidade interpretativa do meme permite tanto que ele seja reciclado em seus significados quanto reforçado para outros contextos, a tal ponto que tais imagens se transformam em módulos semióticos, altamente customizáveis em diversas plataformas a serviço do desejo da subjetividade de se expressar segundo seu contexto. A cultura, o saber em rede, se transforma num acervo colossal de sintagmas tecnoimagéticos.

Essa espontaneidade da produção de imagens efêmeras exige uma certa técnica de elaboração visual e textual, para que se possa conciliar a multiplicidade de significados que tanto imagem quanto texto evocam. Para responder à questão “o que se pode dizer”, há necessidade de averiguar os procedimentos para tal. Dizer não se produz mais pelo aparato garganta-ar, mas sim por um sistema complexo de códigos, *hardwares* e normas. Enunciar por technoimagens implica em se utilizar de um design em tempo real, que articule os passos necessários para se dizer. Em outras palavras, só há possibilidade de enunciar através do uso técnico de interfaces, e de ser “ouvido” através de canais de comunicação digital.

Assim, as tecnologias pessoais e a cultura imagética forjaram uma subjetividade tecnológica, em que as technoimagens integram o inconsciente e permeiam todas as plataformas pelas quais se permite uma expressão. A linguagem da vez são os “*stories*”, que permitem uma durabilidade de 24h. Dessa forma, fomos conduzidos a termos como formas de expressão - e, portanto, dependemos delas - empresas como Facebook (e Instagram e WhatsApp no combo), Twitter, Snapchat, entre outras.

Assim, segundo as interfaces gráficas de cada plataforma, uma subjetividade captura uma imagem ou um vídeo, acrescenta GIFs, textos, *stickers*, dentre outras imagens, combina tudo isso e publica em sua história. Todo esse procedimento não dura mais do que minutos. Assim, somos convocados a produzir imagens em tempo real, cujo tempo de ação demanda um design à altura, cujos procedimentos permitam que, em instantes, se produza significados, mundos que habitamos e queremos compartilhar.

A grande armadilha que foi armada é que somos convidados tanto, o tempo todo, a dizer, que não há tempo para sequer se pensar sobre o que dizer, e se de fato se deve dizer aquilo. Assim, a enunciação se desloca de seus aspectos ontológicos e deontológicos rumo a um império do método: não é **o que** dizer, ou **para quê** dizer, mas sim **como** dizer.

4. O DESIGN DA IMAGEM INSTANTÂNEA

Na contramão de todo este aparelho de produção de imagens descrita no tópico anterior, o aplicativo “*Minutiae*” acelera ainda mais o tempo de produção, diminuindo o processo, sem stickers ou filtros, reduzindo o tempo de ação em 5 segundos. Um tempo de reação à notificação de 60 segundos. Esta é a medida do agora: todo segundo conta. Uma *live* que está três segundos atrasado em um aparelho gera desconforto.

A questão da produção de imagens, hoje, é inegavelmente a mesma da expressão. Ninguém mais lê textos. Entre a linearidade de um mundo que se apreende pelos textos, e a circularidade de uma imagem que não para de pular de novos significados, se fabrica uma expressividade maquínica, cujas metas - e a sociedade neoliberal vive em função destas - são de acumulação de *likes*, alcance, dentre outras mecânica cujos números implicam na liberação de dopamina no cérebro. Somos aprisionados bioquimicamente a desvendar um mundo, explorando uma ludicidade capital, abandonando a magia da imagem tradicional rumo a abstrações de textos abstraídos de imagens.

Todo um aparelho que desgasta os discursos, enfraquecem as ideias, pois a produção incessante de imagens desgasta e esvazia nossa própria cultura. A questão da inserção desenfreada de máquinas em nossos procedimentos diz respeito meramente ao trabalho que permite dar significado à vida. Se antes uma vida valia um conjunto de palavras, em um motivo, hoje se fabrica, diariamente, novos significados. A performatividade dos avatares ressignifica os devires e produz um ciclo de produção de imagens como procedimento de conferir significado à própria vida. A produção imaterial da atualidade reforça um mundo de imagens, uma hiperrealidade (BAUDRILLARD, 1991) que produz um contraste imenso entre imagens, ideias e a materialidade de um mundo perverso.

Assim, o aplicativo *Minutiae*, ao quebrar esta lógica pela redução exagerada do tempo de ação, permite ser qualificado como uma anti-rede social, pois não se escolhe quando as imagens serão produzidas, não se tem tempo de projetá-las. A segunda ruptura se dá pelo compartilhamento aleatório, em que somente durante 60 segundos depois de tirar a foto você poderá escolher entre: ver suas próprias imagens já registradas, ou ver o que outras pessoas capturaram ao redor do mundo. E a meta é capturar os 1440 momentos que compõem a tela central do aplicativo.



Figura 7. Tela de visualização de momentos, nos quais os momentos perdidos ficam pretos e os outros apresentam miniaturas das fotos tiradas. Traduzido pelos autores. Disponível em inglês em: <https://www.minutiae-app.org/>. Acesso em 02/06/2020.

O imaginário coletivo, dominado pelo *real-time*, se apropria da lógica do *ready-made* para forjar bricolagens de imagens. Nos expressamos, agora, por imagens cujos significados são cautelosamente projetados para corresponder a certas situações que um indivíduo está sujeito. Assim, não mais se especula sobre um mundo próprio à escrita ou à imagem, mas se moldam as expressões ao mundo que se tem, que se vê. Dessa forma, lentamente, digitalizamos as mais profundas sensações que um sujeito experimenta.

Um meme sobre contradições lógicas, situações engraçadas, enraivecidas, melodramáticas, cinicamente projetadas para realizar um humor ácido do cotidiano. Estamos diante de uma nova sistemática da expressão

humana, nas quais os discursos, sejam textuais ou imagéticos, se produzem por máquinas semióticas, cujas imagens, para além de durar segundos ou minutos, são esquecidas em um tempo igualmente curto.

Tal instantaneidade, para além de ser a característica central da atualidade, em sua inegável aceleração em direção a sabe-se lá o quê, põe novas questões sobre o pensamento cultural-imagético: quem se beneficia desta produção massiva de imagens?; como desvincular tal modalidade de expressão dos meios de produção de conteúdo oferecido pelas oligarquias do capital digital?; e, por fim, será que precisamos reduzir tal velocidade em prol de um tempo maior para o pensamento, para que dele se suceda o quê dizer, quebrando com a lógica de dizer o agora para pensar o amanhã?

Desta forma, ao analisar brevemente o contexto da produção de imagens no cenário de uma digitalização das ferramentas visuais e textuais, permite que se inaugure uma nova era na comunicação: a era das imagens instantâneas.

REFERÊNCIAS

BAIO, C. **A impureza da imagem**. São Paulo: Galaxia, 2014

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Editora Relógio d'Água, 1991.

BEIGUELMAN, G. **Nomadismos Tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine** – New York: Oxford Press, 1999.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2008

DIDI-HUBERMAN, G. **A imagem sobrevivente**: a história da arte e o tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

FLUSSER, V. **Universo das imagens técnicas**. São Paulo: Anna Blume, 2008

FLUSSER, V. **Língua e Realidade**. São Paulo: Anna Blume, 2004

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naif, 2010

HARAWAY, D. **A Cyborg Manifesto**: science, technology, and socialist feminism in the late twentieth century. University of Minnesota Press, 2016

LÉVY, P. **A Ideografia Dinâmica**. São Paulo: Loyola, 1991

MACHADO, A. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993

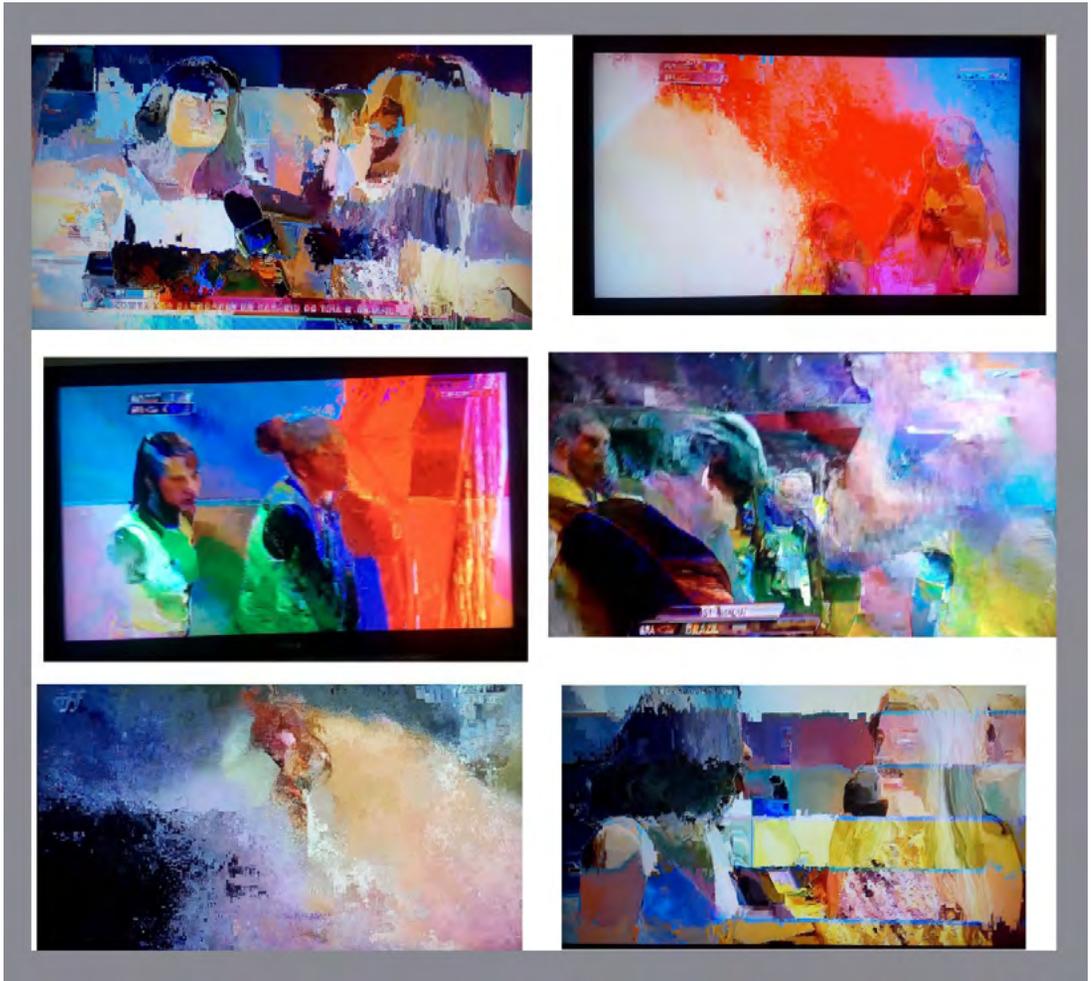
MACHADO, A. **A ilusão especular**. São Paulo: Brasiliense, 1984

A imagem error digital como aparição e além: o que o objeto deseja ser¹²

Sidney Tamai

Esse artigo é a reflexão sobre as imagens-error produzida pela minha TV em uma variação de sinal da transmissão a cabo. Depois de três minutos a TV voltou a transmitir coerentemente. O mérito foi ver e registrar o acaso. Essa disfunção aconteceu outras duas vezes em períodos curtos, que também foram gravados como imagem fixa e imagem movimento. (figura 1)

¹² Artigo revisado e originalmente apresentado no 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia 2016 - #15.ART (UNB Brasília) publicado como ISSN 2238-0272.



Imagens capturadas da TV em 08/02/2016 (figura 1)

Esses registros e produções de imagens partiram da dúvida do que elas queriam ou poderiam ser ou dizer ^[13], assim elas impulsionaram quatro tipos de exposições: a primeira como Evento na Web (figura 2), a segunda como Obra impressa fixa em galeria de arte, (figura 3) a terceira transduzida como vídeo disponível na Web (figura 4) e a quarta como reflexão escrita no formato de artigo sobre a diversidade de rumos do fenômeno em suas aparições.

¹³ Observar o que o evento deseja ser – via Arquiteto Louis Kahn, 1974

O fato é que as imagens captadas por celular e postadas na WEB (Facebook) produziram uma admiração pelos internautas acima do esperado e foram ganhando vida própria, apenas as amparei em seus destinos assim como as tinha percebido na TV, por certo estranhamento pictórico.

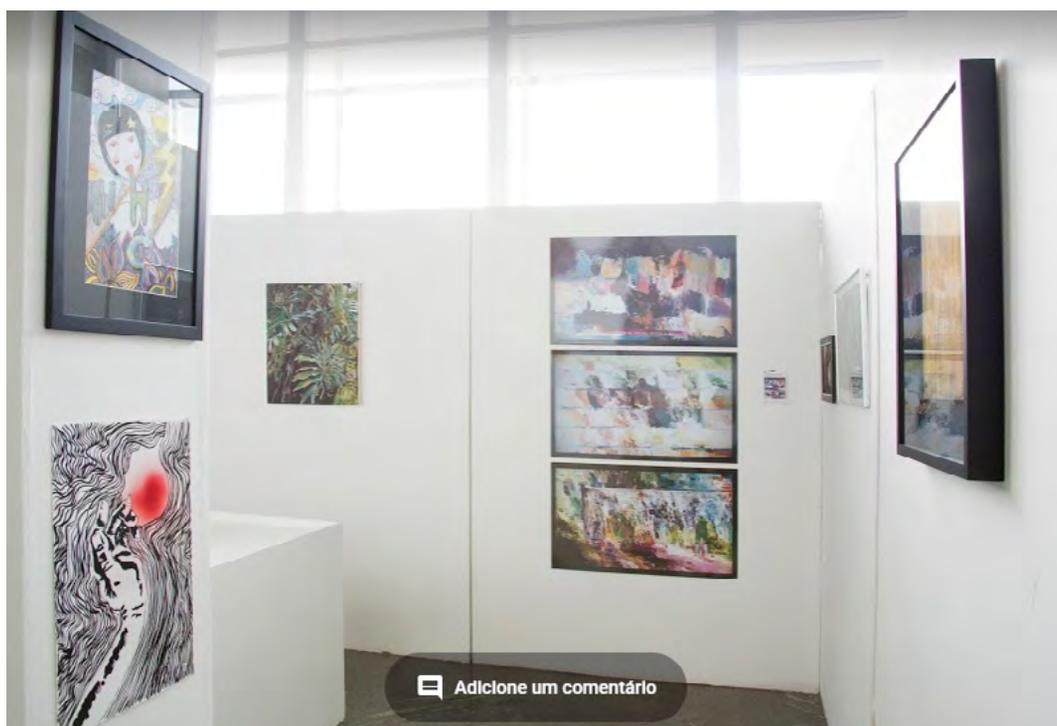
As imagens flagradas na TV em processo de erro chamaram a atenção pela beleza inesperada da incompletude das imagens, por suas cores em blocos de borrões nem sempre concordantes, mas talvez poéticos, mostraram-se mais interessantes que um videoclip ou um teaser comercial de estrutura previsível.

As imagens dispostas na rede social da Web com a citação: “Computadores fazem arte, artistas fazem dinheiro”, referente ao grupo sonoro Nação Zumbi, provocaram desde admiração até indagações sobre o papel do artista.



Imagens postadas e capturadas da Web em 12/02/2016 - (figura 2)

Em um segundo momento, de acaso impulsionado, ocorreu a Exposição Unesp IA São Paulo (em comemoração dos 40 anos da Unesp). Três das imagens luz foram escolhidas porque que ofereciam maior diversidade e melhor possibilidade de entendimento do fenômeno. Seria um teste para definir o caráter das imagens, cuja origem era de comunicação. Essas imagens foram impressas no formato 45cm x 80 cm, próximo ao formato da TV, mudando-se de imagem luz mosaico para imagem tinta, portanto alterando-se o suporte e a plataforma. Essa decisão facilitou a produção e exposição. Ao serem expostas em galeria de arte no Instituto de Arte, (figura 3) produziram outra forma de configuração e valoração do fenômeno e, de certa maneira, a nominação de Arte, mesmo sem a intenção primeira.

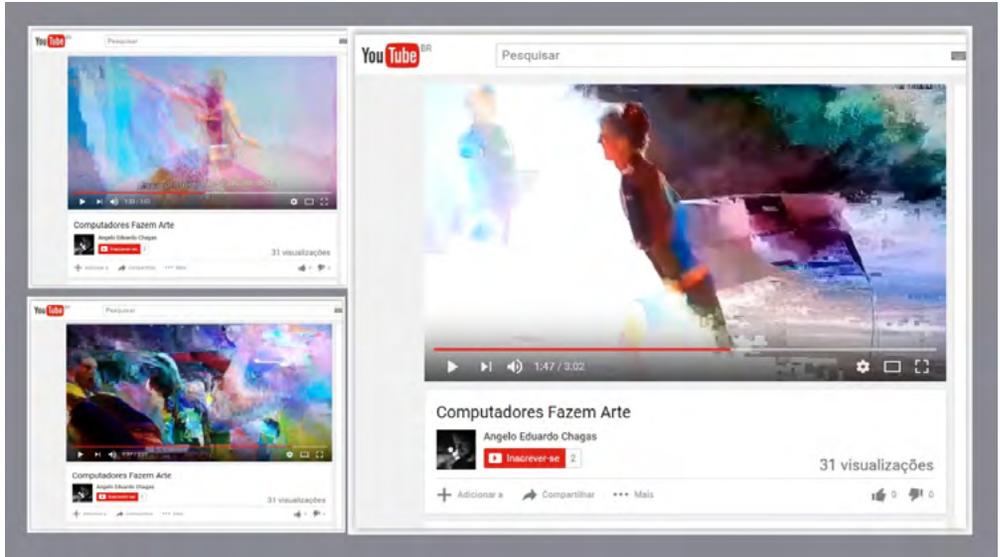


Exposição impressa de série com três imagens da TV – I.A. Unesp SP - (figura 3)

A terceira consequência foi resultado de falhas na transmissão por mais outras duas vezes na TV durante alguns minutos. Foram assim gravadas imagens fixas e em movimento que mudaram sua base material para vídeo editado. Parecia natural um processo que retraduziria as imagens em crise, fixas e em movimento da TV. Para o processo de transdução (tradução dúctil, maleável), onde se muda o meio, mas se mantém e potencializa

a qualidade do signo, foram convidados o Studio Papaya através de Angelo Eduardo Chagas e o Sound Design de Jorge H. Raulli. (figura 4)

O link do vídeo na plataforma do youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=2RCJ8FdgoKg&feature=youtu.be>



Fotogramas do vídeo “Computadores Fazem Arte” a partir das imagens da TV - (figura 4)

Os transdutores fizeram suas interpretações do fenômeno ao procurarem revelar o que se vê e se passa através das falhas que instabilizaram tempo/espço e das questões apontadas, portanto essas imagens tornadas vídeos, ainda na base digital, pressupõem: edição, cortes-transições, novas temporalidades, sonoridades e tudo o mais da linguagem, propondo uma nova leitura, leitura de segunda como o signo do signo e em novo suporte na direção de uma poética, já sugerida nas apresentações anteriores das imagens.

No desenrolar da vida própria do evento em suas transformações, algumas questões emergem a partir do objeto, como chaves, que poderiam fazer sentido e clarear sua leitura como um evento de múltiplas conformações e aparições.

Não houve, a priori, preocupação em enquadrar o fenômeno error como glitch arte, pintura digital etc, e assim procurar não circunscrever sua filiação e, portanto suas formas de abordagens. Há similaridades de procedimentos em épocas, tipos de ações e artes distintas: dos Dadaístas de Tristan Tzara como o clássico “para

fazer um poema dadaísta” [14]; as subversões emissoras de Nam June Paik, George Maciunas, Fluxus, Xenaquis/Corbusier/Varese/Ritieveld, arquitetos/músicos/designers do Pavilhão Multimedia da Philips de 1958 no mix de mídias; o acaso controlado na escolha de pedras, elegendo-as ao caminhar, da cultura oriental; a lomografia com descontrolado e acaso de luz na fotografia; Música Concreta/eletroacústica de Schaeffer, Stockhausen, John Cage a Conrado Silva operando com o real da materialidade sonora, do vazio/silêncio e intensidades temporais. Posturas e produções onde o erro, o ruído e o acaso são articuladores, do que não é, mas poderá ser, e que trazem o real vibrante e visceral para além da redundância de um evento banal.

Apesar disso, o que foi apontado pelos nautas das redes sociais na web é que as imagens se pareciam com glitchart. Glitch no sentido de deslizar, escorregar e GlitchArt no sentido de defeito no sistema, no dispositivo eletrônico que produz o inesperado em nova estética. Nesse tipo de abordagem as Exposições oscilam do puro glitch (acaso involuntário estrutural) para o glitch-alike (erro planejado, haqueado) [15]. Por esses caminhos iniciamos o entendimento do acaso na Web como fenômeno, a exposição do acaso que ganhou estatuto de arte, o vídeo enquanto produto poético organizado das imagens-erros e o artigo seria a constatação da resposta do previsível.

Essa constatação geral é apenas parte das possibilidades, considerando que é improvável dar conta de tudo, a pergunta feita foi: quais as chaves, ou entendimentos que interessavam, pra pensar as imagens que se produziram através da diversidade propositiva do fenômeno? O que o fenômeno queria dizer ou dele que olhar emergiria, se quisesse dizer, além da leitura glitchart.

Não nessa ordem e nem na mesma intensidade aqui organizadas, apresentaram-se quatro questões chaves, de alguma forma, coladas e emergentes das imagens: 1º a imagem como aparição no olhar inundado

14 Tristan Tzara

Pegue um jornal

Pegue a tesoura.

Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema.

Recorte o artigo.

Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam esse artigo e meta-as num saco.

Agite suavemente.

Tire em seguida cada pedaço um após o outro.

Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.

O poema se parecerá com você.

E ei-lo um escritor infinitamente original e de uma sensibilidade graciosa, ainda que incompreendido do público.

15 Tema desenvolvido por Cleber Gazana em 2015.

do previsível ao imprevisível; 2º a estrutura de ficção similar a pintura apontada para o real; 3º a duração como expectativa das imagens em exposição e 4º a autoria a partir do objeto.

A IMAGEM ENQUANTO MILAGRE, APARIÇÃO E AS INUNDAÇÕES DO OLHAR.

Há um fascínio nas imagens improváveis, mas reconhecíveis e que aparecem em lugares inesperados. O milagre é algo fora do comum, um acontecimento incrível, sensível e que não parece um fenômeno natural, explicável cientificamente, tais como a aparição de santas nos vidros das janelas, nuvens metamórficas, guerreiros em borras de café, e outros mais que alimentam o imaginário.

Você só vê o que seus instrumentos de observação lhe permitem ver associados ao que se deseja ver, portanto, no limite de seus mecanismos, dispositivos e também de outros filtros contidos nos limites físicos, na cultura, nos valores religiosos, no lugar social, nas constituições subjetivas e além. Para perceber e fazer novos enlances, identificar e produzir novos arranjos espaços-temporais é preciso transitar entre as imagens com olhar mais lento, de expectativa, e de maneira mais sensível, aberto a diversidade do ver e a infinitas conexões desejantes.

Adiante são apresentadas três imagens produzidas por certa organização perceptiva sobre um objeto-imagem já redundante e que aparentemente caminha para sua crise de entropia. A primeira é a mais comum, a produção de um do deus humanoide do mar sobre as nuvens e que é a que provoca menos estranhamento, posto que se trata de uma projeção controlada de uma experiência subjetiva sobre a esperada plasticidade formal das nuvens. Depois temos duas produções que portam a dimensão do inesperado e do estranhamento de forma mais radical, e que, portanto, estão mais propensas a se constituírem como um fenômeno que põem em crise a estrutura de constituição material da imagem, por deslocamento e estranhamento disparando algo na direção da arte. As duas imagens, o aparecimento do Jesus Cristo no bacon e a minha experiência especial, a do guitarrista Jimi Hendrix na caixa da pizza de mussarela (figura 5) revelam potência tanto no olhar a partir de quem vê, como também reconhecimento do repertório do que para si nem sempre está visível mas que projeta-se como um inesperado. Essas imagens são aparições que funcionam como algo súbito, que trazem consigo uma presença que rompe com a materialidade sensível de um objeto, seja nuvem, caixa de papelão ou bacon.



Imagens: Humanoides nas nuvens (A), Jesus no bacon (B) e Jimi Hendrix com a pizza (C) (figura 5)
A: <https://bookofresearch.files.wordpress.com/2015/02/pareidolia-i-see-faces-milnersblog-01.jpg> (Humanoide nas nuvens)
B: https://www.reddit.com/r/Pareidolia/comments/88g541/bacon_jesus/ (Jesus Cristo no bacon)
C: Imagem de arquivo pessoal (Hendrix na caixa de pizza)

Além de aparições milagrosas podemos também conceitualmente nomear esse conjunto de pareidolia, pois formam imagens através de padrões em vez de continuarem ruídos, ou seja, configurações redundantes e referencialmente identificáveis. No nosso caso, o da aparição televisa registrada (figura 1) não reconhecemos a mesma forma de produção do acaso, esses padrões referenciados tornaram-se ruídos significantes, potencialmente abertos a interpretações. Nunca fecha em uma forma totalmente reconhecível e possibilita a invenção de uma linguagem pela falta/falha. Parece haver uma obliteração intencional como um desenhista, ou pintor faz ao retratar algo ou alguém, basta lembrar a série de autorretratos de Rembrandt. Distorcer, interromper, apagar, exagerar linhas, manchas faz parte desse processo revelador do retratado. Uma aparição interativa, uma resistência e um milagre dado pela falha no processo dispositivo técnico.

A aparição falha na TV traz uma Presença, como necessidade de complementaridade de encerramento em um quase-objeto e que aí se revela sendo necessariamente interativa, é incompleta, indefinida e que se faz na dúvida pois que perdeu sua referência. Essa impossibilidade de simetria, onde a priori não simetriza a expectativa do vidente o que imagina e o que na TV aparece, isso modifica a ideia de representação em sua estrutura, tornando-a mais uma apresentação e resultando um novo artefato espaço-temporal como um corte na realidade redundante. Quando fotografada da TV a imagem pode lembrar um surfista da popart e outra um açougueiro pintado por Francis Bacon ou ainda zumbis mal grafados, sendo sempre falha.

Essa falha nos leva a outros encaminhamentos como a de pensar sobre escolher entre as opções do momento decisivo do olhar inundado e o do previsível desprezível

A primeira visada, mais conhecida através do conceito de Instante Decisivo de Cartier Bresson ^[16], é que considera o movimento como um desdobramento natural da forma e que existe um instante em que todos os elementos da foto ficam em equilíbrio, mesmo que para isso precise esperar que a cena se desenrole até o ponto do disparo clic. Haveria sempre um imprevisto, um intervalo, que só seria revelado com o filme, hoje não mais. A outra visada é de inúmeros fotografos, para os quais a previsão do que será visto, ou a foto que será e se será não mais lhes interessa, o previsível desprezível.

Então a questão é problematizar um pouco mais esse olhar que vê. Que primeiro pressupõe alguém que olhe através do desempenho dos olhos, como se pudéssemos separar olho e olhar e assim reduzir o olho a condição de instrumento óptico. Nessa perspectiva o ver funciona como prever, em que o invisível (não visto) é construído como linguagem via repertório do interpretante. Ao que não está presente fisicamente (a falha) é preciso uma ponte, construí-lo via linguagem. A incompletude impulsiona e a simetria sutura. Nesse processo de linguagem o ver seleciona, filtra e completa uma imagem invisível como se visível fosse.

Essa dimensão do ver pressupõe alguém que olhe, e que está contaminado com outros sentidos. Este é um plano de puras qualidades (primeira idade) e é nessa teia de sensibilidades dos sentidos que se veda, se revela, e se constrói o olhar contaminado. Mas, nessa situação de olhar tátil, pelo mesmo canal que se olha, se é olhado pelo objeto, pois não há um controle de entrada. O objeto inunda o sujeito e, por mão dupla, transforma-o em seu objeto (o objeto do objeto que se torna sujeito, que novamente se torna objeto e assim indefinidamente)

Há uma profunda contaminação bidirecional, sujeito (interpretante)-objeto pelo olhar. Se vemos um filme, sua realidade nos invade e nos modifica. Se olhamos da praia um mar noturno, sentimos seu cheiro, sua umidade, seu som, a areia. Essa forma de mar migra, envolve e invade-nos tornando-nos objeto desse mar de qualidades. A temporalidade ganha corpo e um novo sujeito-interpretante forma-se nas suas novas nomeações de signos para o mar.

De forma geral, esse sujeito-interpretante, produzido por um olhar, posiciona-se de forma diferenciada de alguém que tenha uma visão positivista, afirmativa do Real. O olhar enquanto um acontecimento desloca o sujeito de sua previsibilidade e, portanto, faz emergir estranhamento e angústia. Frente a isso se faz necessário a reorganização de um sujeito monolítico e unidirecional, que supõe organizar a percepção do mundo a partir quase que exclusivamente do seu pensamento e não a partir da singularidade do objeto.

16 Henri Cartier Bresson em artigo "O momento decisivo" - captura em 20/08/2016 - <http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downloads-uteis-o-instante-decisivo.pdf>

O sujeito que tem como seu objeto a imagem síntese na tela do monitor/tv não mantém uma relação direta via geometria do esquema ótico do tipo: 1. quem olha, 2. plano de referência com sistema de representação e 3. objeto observado. Estabelece sim uma ausência que torna o sujeito resultante do olhar e não uma extensão enfatizada, perspectivada, linearmente hierarquizada e dirigida pelo desempenho do olho, que torna artificialmente homogêneos e separados tempo e espaço; a separação constituída entre o sujeito que olha e o objeto olhado desaparece, o olhar emerge dos objetos.

Nas imagens em crise da TV (nosso referencial), o processo não foi gerado por alguém com alguma intenção e sim pelo erro técnico do dispositivo eletrônico. Essas imagens inundaram meus referenciais. As imagens estranhamente pictóricas que apareceram sucediam-se com características estruturais semelhantes, de massas, texturas e cores. Mas quando fotografei a TV com o celular reconheci que já havia certo grau de previsibilidade no nível sintático, o que me levou a tentar escolher telas interessantes do ponto de vista, da estética. Quando gravadas em vídeo, apenas deixava as imagens correr, selecionando a partir do mesmo tipo de observação. O fotografo acabou funcionando mais como objeto do fenômeno, como algo que respondia ao olhar da TV emissora de imagens maquinicas. Havia ali mais existência do que pensamento, das duas partes contaminadas entre si.

O ACESSO AO REAL COMO ESTRUTURA DE FICÇÃO AO QUE POR SIMILARIDADE PARECE PINTURA

A TV por verossimilhança comunica conteúdos com estrutura de imagens redundantes, veículo de massa e unidirecional com as devidas exceções que atuam nas bordas limites do Meio e em grau cada vez menor dada a ascensão da Web com a futura internet das coisas em 5G. Na Web, na Exposição IA e no Vídeo outras coisas ocorreram em função do que foi comunicado dos instrumentos e meios, com seus processos e procedimentos técnicos específicos que resultaram em estéticas próprias, mesmo para o mundo digital de aparente planura entre meios.

Na TV a cabo a instabilidade de sinais enviadas do distribuidor quebrou o sinal coerente, que remeteria a imagens também coerentes, que foram reconhecidas de imediato como signos simbólicos de alta redundância, já ditos. Cores, luzes, aparição/edição, posição na tela, lógicas de profundidade, duração, sonoridade linear, etc, ordenadas de forma mais compreensível possível, focadas na comunicação, no seu caráter semântico e pragmático. A imagem do surfista na praia com a prancha de surf na cabeça, ela é o que parece ser, não havendo dúvidas. É justamente isso que a instabilidade dos sinais quebrou, a certeza.

Ao considerarmos o olhar que emerge dos objetos, a similaridade com o tátil da pintura/pixel via mosaico agregador, o tempo como duração e expectativa, trazem o real para um além da realidade das aparências. O Real como algo inatingível, que resiste à lógica dedutiva e que, tampouco, se domestica pelo imaginário atuando e modificando o observável. Mas sim, o Real como o estado cruel do evento, que cria buracos, intervalos, como destituição do que domestica a imagem de linguagem previsível, mas que resta reconhecível no seu aparecimento através da comoção de quem vê, comoção como capacidade de deslocar de posição, de movimentar a pessoa na supressão, suspensão, momentânea dos sentidos.

Essa quebra de coerência do sinal constrói por falha uma lógica da pintura, de suas pinceladas mais táteis dadas pela retícula de cor luz na tela, cujo objetivo (se tivesse um autor) não seria a verossimilhança, mas algo próximo aos impressionistas, ou pós-impressionistas como Cézane, cujas parcelas de luz-pigmento são amplificadas e separadas e partes maiores, pinceladas amplas se afastam da verossimilhança indo na direção da estrutura do meio, cuja ação de integrar (em novos significantes) é destinada ao leitor. É usar da estrutura de ficção da pintura para revelar a falha da transmissão. Cores, texturas, manchas causam estranhamento (wunderlich/familiaridade) por similaridade com a pintura.

No caso analisado a falha propõe interação tátil sinestésica e produz linguagens que transgridem a lógica da TV. Estranhamente e por oposição histórica ao da pintura, a imagem da TV é revelada em no mosaico com blocos de pixels, em sua capacidade de gerar imagens inesperadas e só assim é re-vista em sua estrutura como possibilidade de uma poética artística.

AS DURAÇÕES ENQUANTO TEMPORALIDADES DAS EXPOSIÇÕES

Duas formas de entendimento foram trabalhadas nas imagens error para o levantamento das questões anteriores (o das imagens que inundam, das escolhas, do pictórico tátil sinestésico, das mídias de apresentação e transformação das imagens), foram elas: a de compreensão do tempo enquanto duração em Henri Bergson e o conceito de expectativa de Mauricio Lissovsky, que amplificam caminhos de acesso ao objeto. A partir daí foi possível acessar o conceito de Punctum em Roland Barthes nas imagens error.

O conceito de tempo enquanto duração é subjetivo, vivo, não homogêneo, de qualidades heterogêneas e seleciona o que deve ou não ser esquecido. Esse entendimento permite entrar direto no objeto, sem separação da coisa e o tempo que a coisa contém, sem rodeios, sem referenciais fixos e sem pontes balizadas por valores

simbólicos, para conhecer um objeto. Nessa direção o pensador da fotografia Maurício Lissovsky (Lissovsky 2010) propõe a expectativa, uma forma de ler o tempo pelo tempo e não pelo espaço (pois tudo está no tempo), deve-se esperar, ficar em expectativa, ou seja, esperar para que os aspectos apareçam para que haja uma presença, em vez de enquadrar o espaço, a forma, a partir de um ponto de vista, fixando tempo e espaço linearmente.

A presença não se dá por ponto de vista, mas por expectativa. Um exemplo próximo possível são as imagens dos daguerreótipos, do início da fotografia, em que a longa exposição dos retratados alterava o estado de humor e a luz que apareciam no rosto, roupa e corpo dos fotografados (Benjamin, W. 1994), gerando assim uma imagem intensa, densa, que trêmula no tempo e que as aproxima das pinturas retratos de Rembrandt. Nesse sentido Daguerreotipia e Imagem Error com prolongamento temporal e em seu estranhamento não são imagens instantâneas e sim parentas de graus distintos na abordagem temporal aqui apresentada.

Outra referência consequente, do dito, é Roland Barthes, quando em seu livro “A Câmera Clara” diz que gosta de fotografar sua mãe “pois ela não se supõe”. Isso coincide de certa forma com o tempo intenso e heterogêneo das daguerreotipias, em que as expectativas de Lissovsky produzem uma presença tranquila, que não se supõe, da mãe. As nossas imagens erros com vida própria, não querem se encaixar em algum referente pré-estabelecido, também estão próximas ao conceito de Punctum de Barthes, que por sua vez remete a algo além, cuja origem é a própria imagem. Podemos situar como um deslocamento metonímico capaz de uma poética, talvez produzido por um detalhe, uma mancha, oposto a ideia de Studium que é mais saber, mais geral, mais enunciado e mais codificado.

Em conclusão parcial podemos dizer que esperar a imagem e as formas de expô-las modificam a sua interpretação. Em sua rapidez as imagens televisivas convencionais, isolantes e redundantes são pouco penetráveis e se apresentam como pontos de vista do espaço tela. Já a imagem produzida pela falha, que estranha, desloca convenções e remete ao objeto, trazendo ao leitor as pixeladas (pixels+pinceladas). O Tempo dilata e contrai durante a exposição e dispõe a sensíveis possibilidades da contemplação lenta na Web e na Exposição do I.A.Unesp. O vídeo, pela edição, apresenta os vários tempos e durações, revelando a estrutura modificada dessas imagens pela falha em novos arranjos espaços-temporais.

A AUTORIA A PARTIR DO OBJETO

O objeto que se procurou compreender tem vida própria e, como foi visto, se apresentou primeiro como sinal “errado” da TV, onde apenas registrou-se o fato com baixo nível de escolha, porém com olhar lentificado; depois e oportunamente encaminharam-se as imagens em formato impresso para exposição de arte em local apropriado, posteriormente um grupo tornou as imagens fixas e em movimento captadas em vídeo disposto na web via youtube. A sequência ocorreu com naturalidade e o passo seguinte foi escrever sobre o ocorrido. Na sequência da captura, exposição, vídeo e do artigo foi também crescendo o grau de autoria do fenômeno. Mas de que autoria se trata?

As imagens em crise na TV, sem que um autor deliberadamente as produzisse, se apresentaram tal como um enxame de pedras em uma estrada, cuja escolha dá-se como um acaso controlado, de quem pela estrada caminha. Apenas as colhi, como dispostas para a colheita, as melhores para o repertório sensível de quem escolhe, com certo atraso no fluxo temporal. Há sim um anonimato na escolha.

O anonimato não é a ausência de um autor, é saber se colocar e reconhecer no objeto o que propõe: a direção que inunda, temporaliza e modifica a interação do que deseja. Isso é reconhecer a importância do objeto na relação transitiva sujeito/objeto, que constitui um sujeito. Reconhecer o objeto que te olha para além de seu próprio olhar domesticado. Como escreveu certa vez o arquiteto Louis Kahn que era preciso ouvir o que a arquitetura deseja ser, como ela deseja amparar um abraço de um amigo que chega a porta de sua casa. O desejável nasce da convergência dos desejos.

FINALIZANDO

Não importa se as imagens são “Glitch Art”, pois se assim entendidas já teriam um enquadramento de antemão para pensá-las. Enquadrar as imagens dentro de um método dedutivo é a priori não expectá-la, seria abandoná-las em uma prisão redundante o que ela desejariam ser. Melhor seria colocar em questão o efeito das imagens sobre as pessoas e porque gostaram do que viram, e tentar inferir conceitos que pudessem nascer da própria falha da imagem em um processo de atenção temporal desfocada.

Os elementos nessa direção de entendimento [de forma ampliada] foram cinco: a imagem como aparição, o olhar inundado do previsível ao imprevisível, duração como expectativa da imagem, estrutura de ficção da

pintura para revelar o real e a autoria, incluindo o artigo, a partir do objeto. Esses cinco pontos de reflexões apresentados e seus desdobramentos fizeram efeitos sobre o evento e as suas três formas de exposição das Imagens que foram apresentados no transcorrer do texto.

Assim sendo, as implicações observadas:

Nas imagens vistas na TV e dispostas na web da rede social: como inesperado milagre para os que o vê a partir de ruídos, inundação do olhar imprevisível, tempo como duração prolongada por estranhamento, estrutura de ficção da pintura para apresentar o real e uma autoria sutil de quem colhe. Um entendimento de que a desmaterialização da cultura exige uma imagem mais tátil sinestésica para um corpo que ainda resiste à gravidade.

Na Exposição das imagens impressas no Instituto de Artes UNESP: imagem como pareidolia de quem se espera algo pois está exposta em uma Galeria de Arte, ao mesmo tempo inunda o olhar de modo imprevisível, o tempo de leitura é prolongado por estranhamento ao se assemelhar a pintura longe do referencial imediato, há uma autoria mesmo que não indicialize um autor.

No Vídeo editado e apresentado na Web: imagens são mais identificáveis, pois se tem movimento sobre as variáveis das imagens. O tempo externo do vídeo é distinto do emaranho de durações dinâmicas de edição do vídeo, o olhar é capturado pelo objeto em movimento de um cinema pictórico, a sonoridade converge, assim sendo a autoria e objetos estão mais presentificados na intenção e condição de apresentar o fenômeno nessa mídia.

O artigo escrito procurou lidar com essas questões em seu corpo e acabou por trazer um processo de reflexão e autoria mais articulado a presença dos objetos e a partir dos eixos abordados, sem nunca desejar encerrar o fenômeno em uma única leitura.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **A câmara clara** (Paris, 1980), Lisboa, Edições 70, 1998.

BENJAMIN, Walter. **A pequena história da fotografia** in Magia e técnica, arte e política. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994

BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**. Trad. Cláudia Berliner, SP. Martins Fontes, 2006.

BRESSON, Henri Cartier, em artigo de sua autoria "**O momento decisivo**" - captura em 20/08/2016 - <http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downloads-uteis-o-instante-decisivo.pdf>

GAZANA, Cleber. **Glitch Art: estética do erro digital** - publicação anais ANPAP - págs. 1261/1271. - 24º Encontro em Santa Maria RGS - 2015.

KAHN, Louis I. **Forma Y Deseño**. Buenos Aires, Ed. Nueva Visión - Buenos Aires, 1974.

LACAN, Jacques (1979). "**A esquize do olho e do olhar**", in O seminário livro11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

LISSOVSKY, Mauricio. **A máquina de esperar**. Rio de Janeiro RJ - UFRJ - capturado web 2010. http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/mlissovsky_5.pdf

TAMAI, Sidney. **Mudanças de sistema projetivo do espaço e tempo através da computação gráfica e suas ressonâncias na sintaxe arquitetônica**. Mestrado - Campinas, Instituto de Artes e Multimeios, Unicamp, SP, 1995.

Cinema-divinação: uma poética entre a internet das coisas e a cultura Iorubá¹⁷

Cesar Baio
Cláudia Marinho
Henrique Cunha
Jair Delfino

INTRODUÇÃO

No horizonte da ubiquidade computacional, os sistemas informacionais em rede se miniaturizam, se multiplicam e se inserem de maneira mais íntima em nossa vida. Na esteira das tecnologias de computação pervasiva e dos protocolos de Internet das Coisas (*IoT - Internet of Things*), roupas, corpos e objetos cotidianos se transformam em plataformas eletrônicas para produção e circulação de imagens, sons e textos. Estas novas redes tecnomidiáticas se tornam mais poderosas na medida em que ampliam as capacidades de coleta de uma grande quantidade de dados (*bigdata*) e o processamento de informações por algoritmos de *machine learning* (inteligência artificial). O texto deste ensaio faz uma abordagem crítica e poética dos modelos estéticos e políticos que estruturam este processo de transformação sociotécnica à partir das discussões desenvolvidas no projeto interdisciplinar de pesquisa “A conversa das coisas: poéticas entre objetos ancestrais e conectados em rede”, financiado pelo CNPq e realizado pelo *Laboratório de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia - ACTLab*, envolvendo pesquisadores dos campos do design, da engenharia, da educação e das artes. A partir o método

¹⁷ Este texto é uma versão revisada do original, apresentado no #16.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, realizado na Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto sob o título “A conversa das coisas: poéticas entre objetos ancestrais e conectados em rede”.

anarqueológico, pensado a partir de Michael Foucault e Ziegfried Zielinski, assumi-se que as tecnologias de produção simbólica atuais modificam o modo como compreendemos os objetos técnicos e simbólicos do passado e, ao reformular nossa compreensão daquilo que já estava devidamente entendido, permite, também, deslocar nosso conhecimento daquilo que se apresenta como novidade. O texto introduz esta problemática que emerge da computação pervasiva a partir do estudo do Ifá como um modelo de epistemológico da cultura lorubá. O Ifá é analisado aqui como um complexo modo de entendimento de mundo e um conjunto de práticas culturais potentes para levantar questões sobre a cultura contemporânea - ocidental de origem europeia - sobretudo no que se refere à relação entre objetos do cotidiano conectados em rede e a produção de imaginário nas redes sociotécnicas. Juntamente com as análises críticas e as pesquisas sobre o conhecimento ancestral lorubá, serão apresentadas as proposições poéticas experimentais que conduziram à criação da instalação interativa “Cinema-divinação”, realizada pelo grupo de pesquisa como parte do projeto.

No final da década de 1980, Mark Weiser cunhou o termo “computação ubíqua” para designar um estágio futuro da tecnologia no qual nossa relação com os computadores se tornaria mais naturalizada. Uma ideia relacionada à proposta de Weiser surgiu poucos anos depois no conceito de “Internet das Coisas”, quando, em 1988, Kevin Ashton (Santucci, 2014) pensou um modo padronizado dos computadores “entenderem o mundo”. O grau de avanço tecnológico imaginado por Weiser e Ashton e que começa a se revelar mais claramente no nosso cotidiano agora nos coloca, assim, no alvorecer do que concebemos como “ubiquidade tecnomidiática” (Baio, 2015), uma condição na qual nosso próprio corpo e tudo que está a nossa volta é transformado em uma mídia tecnológica. Neste ensaio, esta condição cultural é analisada com vistas no fato de que estes deslocamentos estão centrados em uma mudança radical no modo como compreendemos os objetos que nos cercam no cotidiano, produzindo desdobramentos sócio-políticos que ainda não estão sendo considerados em todas suas implicações.

Nos discursos advindos do Vale do Silício e de grandes companhias do setor tecnológico ao redor do mundo, o desenvolvimento da computação ubíqua e pervasiva seria um passo seguinte e quase natural de um progresso técnico inexorável, ligado aos modelos de poder e sociedade hegemônicos. Em geral, tal pensamento assume fábulas lineares e causais de um passado memorável que conduz a um futuro brilhante, mas costuma deixar passar despercebidos os processos de agravamento das disparidades sócio-econômicas globais e de reforço das práticas locais de exclusão. Este contexto desafia artistas e teóricos ligados às tecnologias de mediação a criar instrumentos estéticos e conceituais que permitam ultrapassar o imediatismo de tais discursos ufanistas em busca de uma compreensão contextualizada e ampla dos impactos da inserção destas tecnologias na sociedade.

Devido ao caráter de novidade desses objetos conectados à redes computacionais, é difícil compreender devidamente esta nova situação cultural e seus desdobramentos no tecido social. Além das dimensões físicas como

formato, tamanho e modos de uso presentes em qualquer objeto do cotidiano de uma sociedade moderna, estes objetos conectados em sistemas computacionais passam a ter dimensões informacionais dadas pelas redes em que estão conectados. Estes objetos conectados em rede passam a extrair dados sensíveis de seus usuários e também a alimentar as pessoas a sua volta de informações em tempo real advindas da rede. O caráter informacional destes novos objetos expande o seu valor simbólico para além do seu design, materiais e os modos de uso, modificando radicalmente seu papel no nosso cotidiano. Considerando a crescente penetração destas tecnologias nas sociedades atuais e os desdobramentos deste processo nas práticas culturais coletivas, na vida cotidiana e no modo como nos relacionamos e comunicamos socialmente, torna-se necessário analisar criticamente estes objetos conectados em rede de uma perspectiva interdisciplinar, que seja capaz de fazer convergir conhecimentos de campos distintos e investigar sua operação como artefato tecnológico de mediação.

Esta ampliação da dimensão simbólica dos objetos para além dos aspectos estéticos e ergonômicos de suas formas somada à necessidade de uma abordagem transdisciplinar, conduziu esta pesquisa a se interessar pelo papel dos objetos de uso cotidiano em culturas pré-científicas, em especial, as da matriz africana lorubá. Nota-se que, para tais culturas, os objetos cotidianos, tais como roupas, moradas e utensílios de uso diário sempre tiveram organizados a partir de uma rede de relações simbólicas que ultrapassa tanto sua função instrumental quanto sua estética. Embora a etnografia descreva tais culturas a partir de análises que as separam em áreas diferentes, pensando sobre como estes povos teriam desenvolvido arte, religião, rituais, nutrição, arquitetura, agricultura, etc., esta compartimentação de conhecimentos e práticas culturais jamais existiu para as culturas pré-científicas, sendo uma projeção das metodologias e ideologias que orientam a epistemologia da cultura ocidental de origem européia. No contexto da cultura lorubá, todas estas atividades, objetos e estruturas são instâncias distintas de uma mesma visão cosmológica da realidade e insere objetos e ações em uma complexa rede simbólica que apenas pode ser acessada por quem é capaz de desvendar seus códigos internos.

NOTAS METODOLÓGICAS

Esta aproximação das culturas ancestrais exige instrumental metodológico adequado, pois uma operação analítica fundamentada no simples deslocamento de conceitos entre matrizes culturais tão diferentes correria o risco de explicar uma certa “novidade” com metáforas e analogias do “antigo”. Além dos problemas de ordem sócio-políticas de origem coloniais aí implicados, em termos pragmáticos, abordagens metodológicas

deste tipo tem produzido uma incapacidade de entender a complexidade de culturas ancestrais, uma vez que muitos detalhes se perdem ao tentar enquadrá-las no sistema de conhecimento disciplinar ocidental.

Então, se deliberadamente alterarmos a ênfase, virarmos de ponta-cabeça e experimentarmos, o resultado vale a pena: não procuramos o velho no novo, mas encontramos algo novo no velho. Se tivermos sorte de encontrar, teremos de dizer adeus a muita coisa familiar em diversos aspectos. (Zielinski 2006, p. 19)

Zielinski propõe uma anarqueologia da mídia, entendendo que as máquinas semióticas atuais modificam o modo como entendemos os objetos técnicos e simbólicos do passado e, ao reformular nossa compreensão daquilo que já estava “devidamente compreendido”, passa-se, então, a compreender de maneira diferente também aquilo que se apresenta como novidade para nós. Para Foucault (2009), a anarqueologia deve ser entendida como uma atitude teórico-prática fundada no balanceamento de poderes entre aquele que analisa (com seu enquadramento teórico-metodológico) e aquele que é objeto da análise. Sua proposta não é a de posicionar o não poder como um empreendimento social, mas, sim, de colocar em questão as relações de poder logo no início dos trabalhos de modo a torná-las evidentes. Não se trata de sugerir que todas as formas de poder são ruins, tal como estabelece o anarquismo, mas de entender o poder, qualquer que seja, como algo que não é de pleno direito aceitável ou não é absolutamente e definitivamente inevitável.

Ao assumir a abordagem anarqueológica de Foucault, é possível compreender a cultura lorubá de uma maneira fundamentalmente diferente de outras abordagens correntes. Em vez de olhar estas práticas culturais a partir de chaves conceituais do exótico, do *naif* ou do primitivo, uma metodologia fundada na “não necessidade do poder como princípio de inteligibilidade”, tal como a anarqueologia propõe, permitiria compreender estas culturas a partir de seu complexo sistema de conhecimento, que é fundamentalmente diferente do ocidental mas que deve ser compreendido como detentor de valor e legitimidade tanto quanto a epistemologia moderna. Tal abordagem poderia, por fim, acessar esta cultura como um sistema de conhecimento que, uma vez contraposto com o estágio atual da cultura ocidental, ofereceria novas chaves de análise para questões como as que motivam esta pesquisa. Ao contrário do que estabelece o discurso no qual se edificam as formas de conhecimento da modernidade, as culturas dos povos da África antiga são uma parte importante das matrizes do conhecimento ocidental, algo que vem sendo sistematicamente negligenciado em favorecimento de uma ideia de pureza das raízes gregas no pensamento europeu.

Um novo olhar sobre as sistemas de conhecimento das culturas ancestrais pode inverter algumas concepções previamente construídas, revelando a existência uma série de conhecimentos e práticas culturais

sofisticadas que passaram despercebidas aos olhos dos colonizadores europeus. Entre eles, estão o sistema numérico binário, a matemática fractal, a relação entre as práticas artísticas e a vida social, que fazem parte da complexa rede de conhecimentos lorubá, algo que leva ao limite aquilo que correntemente nomeamos como interdisciplinaridade.

IFÁ, ODÚS E MATEMÁTICA FRACTAL

Tal como destaca Henrique Cunha (2010), na tradição africana, filosofia, ciência e práticas culturais cotidianas se entrelaçam em uma cosmologia que tanto explica o mundo quanto o produz como resultado da existência humana organizada em sociedade. Especificamente na tradição lorubá, as práticas culturais, a produção de conhecimento, a organização social são estruturados pela complexa cosmologia do Ifá. Conhecido, sobretudo, como um sistema de divinação que deu origem tanto aos orixás do candomblé quanto ao *I ching* chinês, o Ifá é um sistema de conhecimento criado na região oeste da antiga África há, pelo menos, cinco mil anos. Tal como afirma Delfino (2016) o “mito para a tradição africana do Ifá é a forma de se veicular o conhecimento, através da oralidade, que se dá em forma de parábolas, versos, contos, poemas, adivinhas e enigmas que contemplam a genealogia africana sobre a criação do universo (Gênese)”.

Apesar de ser uma tradição milenar, apenas recentemente o Ifá tem sido analisado com seriedade como uma matriz epistemológica. Pesquisadores de áreas diversas, tais como as ciências da computação, arquitetura e a pedagogia têm encontrado no Ifá um complexo sistema de conhecimento de mundo e organização social. Este interesse recente se deve pelo fato do Ifá antecipar em milênios a lógica do pensamento binário e da matemática fractal, que foram efetivamente desenvolvidos no ocidente apenas nos últimos dois séculos.

A origem do Ifá é atribuída à Orunmila, a primeira divindade criada por Olódùmarè, na tentativa de criar um sistema de códigos que desse ao ser humano condições de conhecer o mundo e se organizar em sociedade. Em seu artigo “A Comparative Study on Ifa Divination and Computer Science”, Alamu F.O., Aworinde H.O., Isharufe W. I. explicam que:

„Orunmila, in order to make access to the retrieval of the Divine Message (Ifa) easy, devised the computer compatible binary coding system, thousands of years before the emergence of computer consciousness in so-called modern man! So, Ifa is preserved in

binary coded format and is output Parable - Format.“ (Alamu F.O., Aworinde H.O., Isharufe W. I., p. 525)

O Ifá é um sistema codificado em 256 signos chamados Odús. Cada Odú representa uma classe, cada uma com 1.680 versos sagrados em forma de parábolas. O conjunto total de informação do Ifá consiste, assim, de 430.080 mensagens. Estes 256 signos são originados de 16 Odús principais. Estes, por sua vez, são criados pela combinação de 4 elementos fundamentais: fogo, terra, água e ar. Estes quatro elementos têm em sua origem nas diferentes combinações possíveis de dois elementos: o par e o ímpar. Trata-se de um sistema computacional de base 2, comporta por até 8-bits, que recombina informações básicas em uma complexidade exponencial.

“Ifa is actually an ancient binary computer system which, in some inexplicable way, has successfully linked the probability of numbers with the complexities of the human condition and the ever complex flux of events. (Alamu F.O., Aworinde H.O., Isharufe W. I., p. 525)

Tal como afirmam ALAMU F.O., AWORINDE H.O, ISHARUFE, W. I (2013), este sistema computacional ancestral foi capaz de relacionar com sucesso um sistema numérico baseado na probabilidade com as complexidades da existência humana e do fluxo de eventos históricos. A compreensão do Ifá como um sistema de conhecimento e processamento de informações reformula o modo como compreendemos tanto os sistemas computacionais atuais quanto os as práticas culturais dos povos lorubás. Tal como afirma a análise sistemática de Ron Eglash (1999), a estrutura fractal do Ifá é encontrada nos padrões de tecelagem, na arquitetura das cidades e nas estruturas de poder destas civilizações. Para ele, a estrutura fractal dos assentamentos da África contrastam decisivamente com a grade cartesiana dos assentamentos euro-americanos. A aplicação da estrutura fractal do Ifá abrange também a padronagem das estampas nos tecidos, das pinturas feitas na pele e das tranças que ornamentam os penteados dos lorubás. Tal organização fractal, para o pesquisador é a mesma utilizada atualmente para elaborar o hipercubo e os autômatas celulares no universo da computação moderna.

COSMOLOGIA ANCESTRAL E PRÁTICAS RELACIONAIS NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Assumindo o Ifá como um sistema epistemológico e pragmático de entendimento e construção de mundo, esta pesquisa procurou entrecruzar esta estrutura cosmológica ancestral com certos princípios advindos da arte contemporânea, em especial as práticas com objetos relacionais de Hélio Oiticica, Lygia Pape e Lygia Clark, para discutir o estatuto dos objetos conectados em redes por meio de uma instalação interativa experimental. O Ifá é assumido como um conjunto combinatório de conhecimentos anterior à lógica narrativa-linear que se estabeleceu nas culturas ocidentais com o pensamento fundado na escrita linear. Segundo a abordagem aqui proposta, esta estrutura não linear de conhecimento estaria vinculada mais fortemente a uma experiência estética relacional e corporificada. As propostas desta frente experimental do projeto de pesquisa procuram discutir o contexto atual da internet das coisas a partir dos paradigmas apresentados pelo Ifá, criando um jogo de objetos-interfaces e utilizando-se de um banco de dados audiovisual para criar o que foi concebido como filmes-parábolas, relativos a cada um dos 16 principais Odús.

Como lembra, Denise Murrell (2000), “modernist artists were drawn to African sculpture because of its sophisticated approach to the abstraction of the human figure”. Este fascínio da arte moderna pelas esculturas africanas está relacionado à busca de elementos estéticos que pudessem ser contrapostos à estética cuja a qual o modernismo buscava se confrontar. No entanto, esta forma de apropriação está ancorada em uma abordagem que enquadra estes objetos da cultura africana como obras de uma arte primitiva. Para além das discussões contemporâneas sobre esta conotação primitivista, ressalta-se o problema que surge em utilizar uma classe fundamentalmente eurocêntrica para compreender estes objetos - a representação realista. Aplicar as classes epistemológicas das sociedades fundadas historicamente no pensamento de origem européia em uma cultura estrangeira e edificada em bases cosmológicas tão diferentes quanto as Africanas acaba por distorcer a realidade e reduzir a complexidade simbólica de tais culturas. Como lembra José D’Assunção Barros:

“Quando pensarmos mais rigorosamente nas estatuetas africanas, nas máscaras e nos objetos de cerâmica, nas peças de indumentária mágica e nos adornos, e em tantos outros produtos daquilo que, por convenção, denominamos arte negra, deveremos ter sempre em mente que, nas suas culturas de origem, todos estes objetos são ‘objetos de ação’”. (Barros, 2011, p.40)

Os objetos das culturas originárias africanas são produzidos para que as pessoas se relacionem com eles ou para que eles mesmos tenham uma relação transformadora no ambiente e no contexto em que estão inseridos. Trata-se de pensar estes objetos para além da ideia ocidental de representação (uma presença no lugar de uma ausência) mas em sua existência performática, caracterizada pela sua capacidade de mobilização, de presentificação e de ação transformadora.

Ao fim de seu artigo, Barros ressalta que um contraponto possível a este tipo de apropriação da alteridade africana pela arte ocidental poderia estar na arte neo-concreta. Para ele, o parangolé de Hélio Oiticica coloca em operação um entendimento muito mais próximo ao da máscara africana. Ao não se colocar como objeto de contemplação, o parangolé existe unicamente para envolver corporalmente quem se coloca em posição de experienciá-lo. Trata-se de um objeto para vestir, puxar, dançar, pular, gritar, um objeto acionador de comportamentos inesperados que estabelece conexões entre arte, sociedade e o corpo do participante.

CINEMA-DIVINAÇÃO E SEUS FILMES-PRESSÁGIOS

Juntamente com as discussões travadas com pesquisadores e estudantes envolvidos neste projeto de pesquisa em torno do Ifá, da pragmática lorubá e das relações da arte contemporânea com a cultura africana, o grupo de trabalho deu início a elaboração de proposições experimentais que pudessem ajudar a discutir o tema tratado pela pesquisa.

Em sua configuração final, o projeto experimental se apresenta como um “Cinema-divinação”,¹⁸ uma instalação interativa em que o participante interage com quatro objetos vestíveis conectados em rede. As diferentes formas de interagir com estes objetos dão acesso a um banco de dados composto por cerca de quinhentos fragmentos de filmes produzidos por realizadores africanos. Estes pequenos trechos de filmes são organizados como *itans* (parábolas) distribuídos entre os dezesseis Odús principais do Ifá. Ao interagir com os objetos, o sistema reconhece um Odú específico e dispara um filme-presságio editado em tempo real pelo sistema computacional em rede. Juntamente com o filme dinâmico de determinado Odú, este mesmo procedimento, dispara

¹⁸ Além dos pesquisadores e artistas proponentes do projeto e autores do presente texto, este processo coletivo de criação e desenvolvimento envolveu alunos do Mestrado em Artes, estudantes de graduação em Cinema e Audiovisual, Design e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará. A proposição aqui apresentada teve a participação de Danilo Crispim e Reno Bezerra (programação IoT e web), George Ulysses (banco de dados e cinema africano), alunos da turma da disciplina Dispositivos Audiovisuais (banco de dados e cinema africano), e as mestrandas Andrea Rey e Manuela de Medeiros (objetos vestíveis).

uma busca no Twitter por *hashtags* relacionadas às pautas dos movimentos afrodescendentes brasileiros. As postagens encontradas na rede são mostradas na tela, sobre as imagens dos filmes, criando uma relação dinâmica entre imagem e texto, entre o objeto performado e as redes digitais, entre a ação de quem participa da obra e a estrutura simbólica do que é visto na tela, e sobretudo, entre a cultura ocidental de origem européia, a África contemporânea do cinema e aquela ancestral do Ifá.

PARA VESTIR SÓ

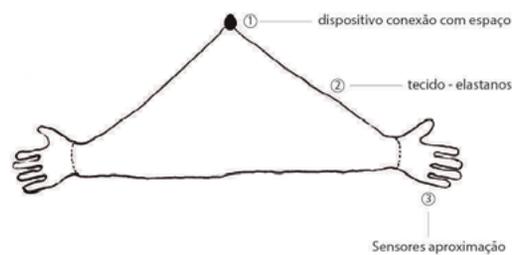
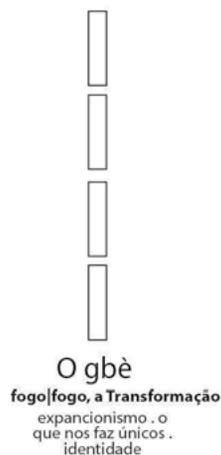
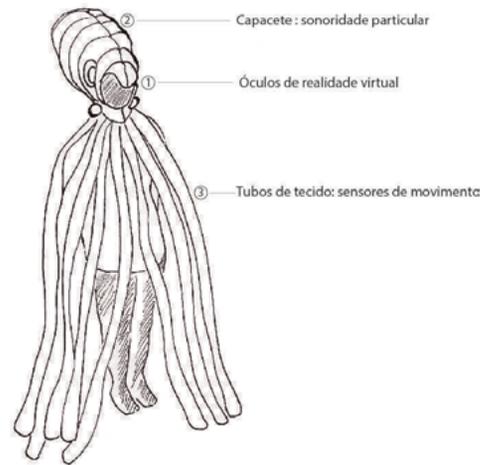
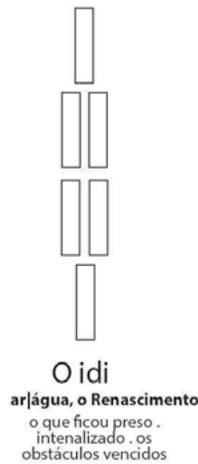


Figura 1. Representação de projeto dos objetos interativos em rede da instalação interativa “Cinema-divinação» e seus signs correspondentes no Ifá.

Os *itans* e o ato de vestir e utilizar estes objetos transformam máscaras, adornos e tecidos em um parlamento de coisas, legislado pelos preceitos dos Odús, e definem as referências para o desenvolvimento das interfaces físicas e lógicas de banco de dados do projeto. Parte-se da concepção de mundo como uma quadrá-de, assim como concebido pelos Iorubás. Dos quatro elementos principais que constituem os 16 Odús básicos, vinculam-se as parábolas que a eles poderiam estar associadas hoje, pelo viés da narrativa cinematográfica. Neste sentido, o vestir torna-se um ritual midiático de acesso a um *itan* contemporâneo, produzido pela conexão entre os objetos vestíveis em rede e um banco de dados com fragmentos de filmes africanos. Na interação com o trabalho, abre-se uma história que é produzida pelo ato de vestir-se das redes de comunicação. Os *itans* apresentam princípios éticos através dos quais se estruturam as relações entre entidades humanas, não-humanas, terrenas e divinas. Pessoas, animais e plantas se configuram verdadeiros personagens, portadores de qualidades e defeitos, em histórias que servem de base à leitura e interpretação do Odú.

Dentro do ambiente da instalação, as pessoas interagem com sensores (de luz e movimento). Estes sensores são ligados a placas eletrônicas conectadas em rede (*photon board*). Nas placas, que estão conectadas aos sensores, há uma aplicação que recebe os valores medidos por estes sensores e disponibiliza tais valores em um endereço *web* (url), que pode ser acessado através da rede. Cada um dos sensores corresponde a um dispositivo de interação específico, que, por sua vez, tem correspondência com um elemento simbólico diferente. Interagindo com um dispositivo particular, por exemplo, um participante interagirá com o elemento de água.

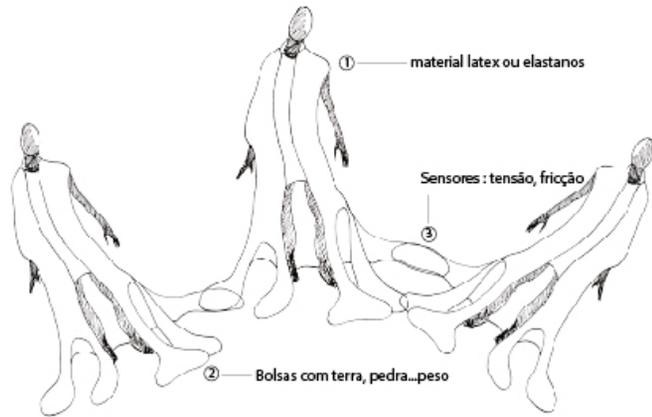
Em um computador central conectado à Internet, uma aplicação *web* acessa os valores dos sensores e controla a parte visual da instalação. Esta aplicação é desenvolvida em HTML e CSS (responsáveis pela estrutura da aplicação *web*), *JavaScript* (linguagem de programação voltada para o desenvolvimento de aplicativos *web*), *P5.js* (biblioteca que faz uso de *JavaScript* para criação de aplicações que fazem uso de visuais e animações). Tal aplicação verifica alterações nos sensores, o que indica uma interação com a instalação por parte do público, e produz no espaço da instalação uma resposta correspondente.

Quando um dos dispositivos de interação é ativado, um elemento é escolhido. Para que a instalação responda à ação do público, é necessário que dois elementos sejam escolhidos, completando a formação de um Odú, de modo que é preciso que o público interaja com mais de um dispositivo para gerar um filme-presságio. Uma vez que um Odú é formado, a aplicação *web* acessa um arquivo de banco de dados. Cada item do banco de dados corresponde a um trecho de um filme, que possui como atributos o título do filme, o elemento com o qual se relaciona, o Odú e palavras-chave. Por meio deste processo, ao interagir com os objetos conectados em rede dispostos no espaço da instalação, quem participa do projeto acessa seu próprio filme-presságio, que é assistido por todos que estão no espaço instalativo.

PARA VESTIR JUNTO



Òyèkú Méjì
 água, a Morte
 continuidade,
 acúmulo de tudo que
 na terra se pode
 gerar.



Ìwòrì Méjì
 ar, a Transformação
 união, coletividade,
 ancestralidade,
 nação

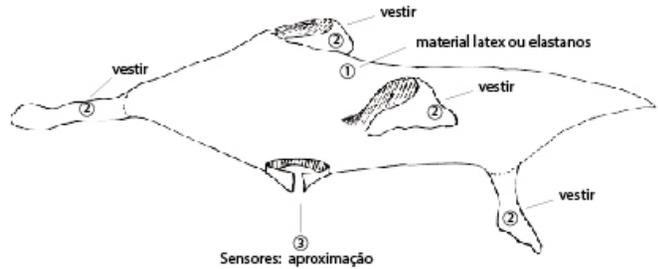


Figura 2. Representação de projeto dos objetos interativos em rede da instalação interativa “Cinema-divinação” e seus signos correspondentes no Ifá.

CONCLUSÃO

Durante mais de dois anos, esta pesquisa analisou as relações da arte ocidental de origem euro-americana e a cultura africana ancestral; aprofundando seus conhecimentos sobre a cultura lorubá, principalmente em relação ao Ifá, através de proposições poéticas que investem na convivência de mundos e conhecimentos múltiplos e diversificados, assim como da articulação de saberes que os processos da modernidade tornaram invisíveis. Neste percurso, as leituras foram reforçadas por encontros presenciais e telemáticos dos pesquisadores das diversas áreas que estiveram envolvidos neste projeto.

Esta empreitada rumo ao estudo de objetos e culturas africanas, a partir de uma perspectiva metodológica arqueológica, revelou-se um campo fértil para a criação e ofereceu *insights* que permitem pensar em uma crítica à cultura ocidental contemporânea a partir da complexa base epistemológica e pragmática em fractal do Ifá. Com isso, o grupo teve êxito em elaborar um projeto piloto da instalação experimental proposta. Espera-se que este seja um resultado apenas parcial deste percurso, uma vez que a riqueza e a importância do tema no contexto atual, tanto por seu aspecto estético quanto político.

O projeto de pesquisa foi importante também para a construção de metodologias de pesquisas que permitem a análise das transformações sociotécnicas contemporâneas a partir de uma perspectiva genealógica da produção do conhecimento, ultrapassando determinismos técnicos e valorizando culturas ancestrais tal como conjuntos de conhecimentos negligenciados pelo processo de colonização e pelas atualizações contemporâneas desta ideologia.

A pesquisa bibliográfica feita sobre o Ifá acabou por inserir os estudos feitos em áreas técnicas, tais como a computação e a engenharia, que relacionam o Ifá com os atuais sistemas binário computacionais, no campo da arte e tecnologia. A revisão dos processos de apropriação da cultura do continente africano pela arte moderna e contemporânea conduziu a uma abordagem inovadora e singular da investigação artística conduzida aqui, pautada no entrecruzamento do conceito lorubá de máscara com os parangolés e o quase-cinema de Hélio Oiticica. Esta combinação estética e conceitual, levou ao que chamamos de “Cinema-divinação”, uma instalação interativa em que computadores vestíveis são a interface para um jogo de divinação - filme-divinação - baseado em um banco de dados composto por trechos de filmes realizados por realizadores africanos. Além do desenvolvimento de tecnologias vestíveis de interação, o projeto tem um caráter inovador ao relacionar IoT, narrativas audiovisuais baseadas em banco de dados, performatividade no processo de interatividade e a cultura ancestral africana.

Palavras-chave: arte e internet das coisas, arte e tecnologia, cultura iorubá, Ifá, anarqueologia da mídia; arqueologia da mídia.

REFERÊNCIAS

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem:** arte, tecnologia e pós-virtualidade. São Paulo: Annablume, 2015.

BARROS, José D'Assunção. As influências da arte africana na arte moderna. **Revista Afro-Asia**, n. 44, 2011.

EGLASH, Ron. **African fractals:** modern computing and indigenous design. New Jersey: Rutgers University Press, 1999.

CUNHA, Henrique. **Tecnologia Africana na Formação Brasileira.** Rio de Janeiro: CEAP, 2010.

DELFINO, Jair. **Ifá e Odús:** interdisciplinaridade, lógica binária, cultura e filosofia africana (dissertação de mestrado), 2016.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas:** elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Do governo dos vivos:** curso no Collège de France, 1979-1980. São Paulo: Centro de Cultura Social, 2009.

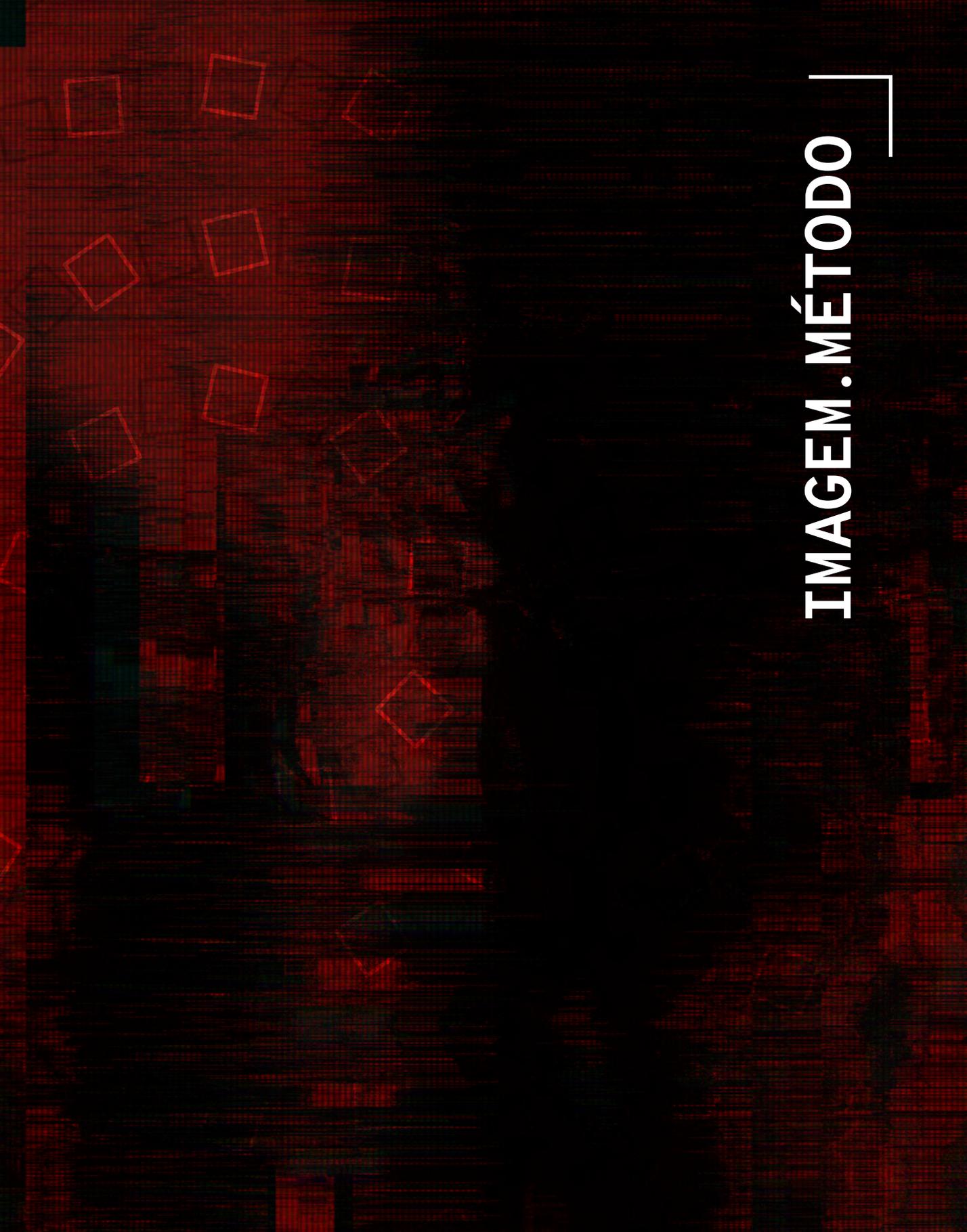
MURRELL, Denise. "African Influences in Modern Art." In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000.

SANTUCCI, Gérald. **The Internet of Things:** A Window to Our Future. Sítio da Web, 2014.

WEISER, Mark. **Some computer science issues in ubiquitous computing.** Communications of the ACM. 1993, 36 (7): 75-84.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia:** em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.

IMAGEM.MÉTODO



Linhas e imagens como método: historiadores da arte e a prática do desenho

Sandra Makowiecky
Luana M. Wedekin

ESBOÇANDO O TEMA E O PROBLEMA

O historiador da arte francês Georges Didi-Huberman (2018) faz as seguintes perguntas: “[...] a que tipo de conhecimento a imagem pode dar lugar? Que tipo de contribuição ao conhecimento histórico é capaz de trazer esse ‘conhecimento pela imagem’?” (p. 28). Diante de questões fundamentais num mundo de derramamento constante e vertiginoso de imagens, há premência em abordá-las. Contudo, nosso campo é o da arte, e as imagens que mais nos interessam são aquelas relativas às obras de arte. Soma-se a isso a especificidade das imagens, este material tão caro (embora não exclusivo) da história da arte. Tal especificidade impõe um posicionamento epistemológico para esta disciplina, pois “a arte e as imagens de obras de arte não são redutíveis a nada” (MAKOWIECKY, 2016, p. 18). Como abordá-las, então?

Para Merleau-Ponty, “Não se olha a imagem como se olha um objeto. Olha-se segundo a imagem” (MERLEAU-PONTY Apud ALLOA, 2015). ALLOA (2015), pergunta: “O que é uma imagem?”. Segue dizendo que a múltipla proliferação de imagens no mundo contemporâneo é inversamente proporcional a nossa capacidade de dizer com exatidão ao que elas correspondem. E sugere que podem existir duas razões para essa dificuldade e que a questão está mal colocada. Por um lado, interrogar-se sobre o que é uma imagem seria ainda ignorar que a imagem tende a se disseminar, declinar-se dela mesma em formas plurais, se desmultiplicar em um devir-fluxo que se sustentaria instantaneamente no Um. Por outro lado, perguntar o que é uma imagem retorna inevitavelmente a

uma antologia, a uma interpretação sobre o seu ser. “Ora, nada menos seguro do que o ser da imagem” (ALLOA, 2015, p.7).

Uma breve mirada na história da história da arte permite verificar a persistência do desenho, não só como objeto imprescindível de estudo, mas como “ferramenta epistêmica” (KOERING, 2019). Uma constatação interessante determinou o eixo central deste artigo: a surpresa ao nos depararmos com desenhos feitos pelo historiador alemão Aby Warburg (1862-1929). Surpresa e satisfação, pois uma de nós também utiliza o desenho como ferramenta para estudo das imagens. Iremos tratar apenas de alguns historiadores, pois este universo é bastante amplo.

Uma reveladora afirmação do historiador da arte francês Germain Bazin¹⁹ (1901-1990) confirmou o interesse pelo tema. No clássico “História da história da arte”²⁰, Bazin comentou:

Nada mais difícil, com efeito, do que ver. Quando nossa visão recebe a impressão de um objeto qualquer, logo se desencadeia um mecanismo propulsionado pelos vestígios que as percepções anteriores desse objeto ou de objetos análogos deixaram na memória. Devemos, pois, esforçar-nos por nos desembaraçar dessa ideia e aplicar nossa visão ao momento presente. *Para isso, nada mais útil quando se é um historiador da arte do que desenhar, ainda que esse desenho careça de qualidade artística.* Desejando compreender o retábulo barroco português, só deixei de ver nele uma inextricável floresta amazônica quando tive um lápis na mão. Para ser desprovido da qualidade da arte, *o gesto artístico explicitava em mim as percepções visuais. A mão criadora explorava os dados ópticos.* Compreendi então que aquilo que à primeira vista me aparecera como uma confusão era governado por uma morfologia e uma genética necessárias, e não por não sei que capricho, e assim pude propor uma **Morphologie du retable portugais du XVIe au XVIIIe siècle**. No caso, eu agira como um discípulo de Wölfflin. (BAZIN, 1989, p. 145 – grifo nosso)

Sobre esta citação acima, é preciso localizá-la como parte do comentário relativo à obra do escultor alemão Adolf von Hildebrand como fundador da tendência da “visibilidade pura”, apenas para contextualizar melhor.

¹⁹ Bazin foi aluno de Henri Focillon e de Émile Mâle.

²⁰ Originalmente de 1986, publicado no Brasil em 1989, estando já fora de edição, é um dos únicos livros em língua portuguesa dedicado a uma apresentação abrangente da história da história da arte.

Contudo, constatamos que a prática do desenho extrapolou a perspectiva epistemológica embasada principalmente na forma.

O foco principal deste artigo reside, portanto, na prática do desenho pelos historiadores da arte. Um “estado da arte” do tema mostrou-se inicialmente bastante desanimador, mas na sequência das pesquisas e descobertas, surgiu um cenário fascinante. Os desenhos de Warburg, por exemplo, estão nos arquivos do Instituto Warburg em Londres, mas não digitalizados e acessíveis. Todavia, ao tentar buscá-los, encontramos o registro em áudio de uma conferência ministrada no Instituto em 22/05/2019 pelo pesquisador Jérémié Koering, do Centre André Chastel (Sorbonne, Paris), sob o título “*Sketching Art History: Art-Historians Drawings as Epistemic Tool*” (Esboçando História da Arte: desenhos de historiadores de arte como ferramenta epistêmica). Essa conferência foi altamente inspiradora para a elaboração deste artigo, cujo resultado é uma espécie de diálogo com as ideias e descobertas desse autor.

Descobrimos também o pioneiro artigo de Arthur Valle, “Desenho e análise de obras de arte” (2009), que articula a questão do desenho como instrumento para a análise de obras de arte visuais, referindo especialmente a Johannes Itten (1888-1967) e Rudolf Arnheim (1904-2007), e mencionando Henri Focillon (1881-1943), Germain Bazin (1901-1990) e Jurgis Baltrušaitis (1903-1988).

A história da arte (principalmente artes plásticas) parte da direta relação com objetos ou classes de objetos, sempre experimentados sensorialmente e quase sempre materialmente presentes no original ou em reproduções. Aqui, o fato relevante é o artefato experienciado, e não faz sentido sustentar que essa experiência do artefato pode ser relegada ao passado. O historiador de arte possui uma posição privilegiada por ter ao alcance (na maioria das vezes) as experiências imediatas, pois

[...] obras de arte são *visibilia* – coisas que podem ser vistas [...] que os capacita a iniciar suas investigações a partir de um envolvimento existencial intenso com um artefato. Esse artefato está claramente determinado no tempo, mas é potencialmente capaz de reverberações ilimitadas, embora organizadas em sentido retroativo (ROUVE, 1984, p. 12).

Entender essa relação nos permite compreender melhor ainda a pertinência de compreensão de imagens e saber desenhar pode ser um recurso extraordinário. Acredita-se que repertório do espectador é fundamental. Afirma Barbosa que, para o ensino das artes, pensado, sobretudo como o ensino das relações com as obras de arte, é tão importante o conhecimento das linguagens específicas das diversas artes quanto os contornos da

definição de elementos psicológicos, históricos e sociais, por exemplo, que estão indissoluvelmente vinculados à própria história daquelas linguagens (BARBOSA, 1993, p.22).

LINHAS/RISCOS INICIAIS DA HISTÓRIA DA HISTÓRIA DA ARTE

É unânime na historiografia atribuir a Giorgio Vasari (1511-1574) a fundação da história da arte, especialmente em seu “Vidas dos mais excelentes pintores, escultores e arquitetos” (1550). Na obra, o valor do desenho é ressaltado, inclusive como fator de união entre escultura e pintura. Assim descreve Vasari:

O desenho só pode ter boa origem quando proveniente da retratação contínua de coisas naturais e do estudo de excelentes mestres e estátuas antigas em relevo. Mas, acima de tudo, a melhor prática é feita com nus de homens e mulheres ao natural, guardando-se assim de cor, graças ao uso contínuo, os músculos do tronco, das costas, das pernas, dos braços e dos joelhos, bem como os ossos que ficam por baixo; de todo esse estudo decorre a certeza de que, mesmo sem estar diante do modelo natural, é possível criar com a imaginação posições de todos os tipos; assim, é preciso ver desenhos de homens esfolados, para saber como são os ossos, os músculos e os nervos, com todas as ordens e termos da anatomia e para poder situar os membros e os músculos nas figuras com mais segurança e correção. E quem souber fazer isso necessariamente fará com perfeição os contornos das figuras que, desenhadas como devem ser, mostrarão graça e boa maneira. (VASARI, 2011, p. 43-44)

Além de lançar os parâmetros do desenho a serviço da mimesis, Vasari reuniu uma expressiva coleção de desenhos dos artistas constantes em seu livro, num verdadeiro protomuseu, no qual se poderia visualizar a história da arte como narrada no *Vidas* (GAHTAN, 2016). Ele colecionou desenhos (assim como epitáfios, anedotas e retratos dos artistas), os emoldurou e os reuniu em volumes consultáveis no que ficou conhecido como *Libro de'Disegni*, com desenhos de artistas mencionados na obra escrita. Estima-se (não é possível indicar com precisão) que Vasari organizou de 8 a 12 volumes com 529 trabalhos de 226 artistas, mais da metade dos artistas incluídos em *Vidas*. (Figura 1)



Figura 1. Filippino Lippi, Sandro Botticelli, Raffaellino del Garbo, Página do *Libro dei Disegni*, organizado por Giorgio Vasari. National Gallery of Art, Washigton, DC.
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Libro_de%27_Disegni

Para Gahtan (2016), os desenhos eram documentos e demonstrações da concepção histórica de Vasari, que exaltava a perfeição do desenho. Eram também importantes para seu argumento relativo aos estilos dos artistas. É com Vasari que o desenho assume uma dimensão histórica (GOGUEL, 1987). Hoje, os desenhos da coleção estão dispersos em instituições como o Louvre (Paris), a *Galleria degli Uffizzi* (Florença), a *National Gallery of Art* (EUA), o British Museum (Londres), o *Nationalmuseum* (Estocolmo).

Aqui nos interessam os desenhos feitos por historiadores da arte. Vasari, é claro, desenhava, especialmente por conta de sua natureza dupla de artista e historiador da arte (essa profissão que ele mesmo inaugurava, e cujos contornos eram ainda – mais que hoje – imprecisos). A sua consistente atividade colecionista, da mocidade, em 1528, quando adquiriu desenhos de Lorenzo Ghiberti, até sua morte, contribuiu para uma nova valorização do desenho não só como exemplo de estilo, mas como documento imprescindível para o historiador.

O surgimento da história da arte como disciplina deve-se a Johan Joachin Winckelmann (1717-1768). No século XVIII já havia um considerável corpus de publicações com gravuras relativas aos monumentos da Antiguidade. Não encontramos registros de desenhos de Winckelmann, mas seus biógrafos e comentadores apontam artistas que com ele contribuíram, como Friedrich Oeser (1717-1799).

Um de seus colaboradores mais próximos foi Anton Raphael Mengs (1728–1779), quem usou a prática do desenho como forma de compreender a Antiguidade. O procedimento em Mengs buscava explorar o “potencial transformador” do desenho, que iniciava com cópia de esculturas antigas e seus moldes ou reconstruções; seguido do desenho de modelo vivo e, por fim, a transformação de modelos clássicos em composições em estilo classicista. Tal procedimento é base para o ensino acadêmico, como bem descreveu Pevsner (2005). Os desenhos, neste contexto, serviriam como material didático e ilustrativo para o ensino; eram “representações científicas”, que permitiam ao artista “visualizar a exemplaridade do antigo” e absorver os princípios da criação clássica. Müller-Bechtel (2013) afirma que Mengs usou o desenho como forma de reproduzir, aprender e *compreender* o antigo.

HISTORIADORES–DESENHISTAS/DESENHOS DE HISTORIADORES

Um dos exemplos mais peculiares dentre os historiadores desenhistas está o veronês Giovanni Battista Cavalcaselle (1819- 1897). Pintor de formação, foi atuante em Londres entre 1848 e 1856, lá publicando, em colaboração com o historiador e jornalista Joseph Archer Crowe (1825-1896): “*The Early Flemish Painters*”, em 2 volumes (1857), “*A New History of Painting in Italy from the Second to the Sixteenth Century*”, em 3 volumes (1864-66); “*A History of Painting in North Italy*”, em 2 volumes (1875-1883). O editor John Murray, que publicara a obra sobre os pintores flamengos, encomendou a Cavalcaselle e Crowe uma “atualização” da obra de Vasari, especialmente em termos de localização e atribuição das obras citadas. Cavalcaselle empreendeu então uma viagem pela Itália e cidades europeias para reconhecimento. A pesquisa foi documentada em seus cadernos de viagem. (Figura 2)



Figura 2. Giovanni Battista Cavalcaselle, desenho da pintura *L'Incoronazione della Vergine*, de Girolamo da Udine [Venezia, Biblioteca Nazionale Marciana, ms Ital. IV, 2031 [= 12272], VII. B, f. 51r].
 Fonte: <http://www.dizionariobiograficodefriulani.it/cavalcaselle-giovanni-battista/>

O projeto de atualização de Vasari não foi a termo, mas as descobertas de Cavalcaselle deram origem à obra *“A New History of Painting in Italy from the Second to the Sixteenth Century”*.

Os registros nos cadernos de viagem permitem verificar o “método cognoscitivo” do estudioso, que se caracterizava por:

(...) leitura minuciosa dos aspectos técnicos e do estado de conservação, pelo uso do desenho com o fim de indagar as particularidades estilísticas e os elementos morfológicos (olhos, narizes, pés etc) mas nunca extrapolados do contexto figurativo. Era uma filologia visual – uma *Augenphilologie* - destinada a reduzir o peso da apreciação estética (MEYER, 2014, p. 197)

No desenho aqui reproduzido (Figura 2), sobre a obra *“L'Incoronazione della Vergine”*, de Girolamo da Udine, Cavalcaselle reproduz a composição de forma relativamente detalhada, e amplifica os rostos de Deus Pai, de

São João Evangelista e da própria Virgem Maria. A atenção aos detalhes das feições demonstra o interesse de Cavalcaselle pela expressão emocional das figuras, nas quais se percebe um contraste entre a rigidez e seriedade de Deus com a suavidade dos traços de São João. O esboço também aponta detalhes como o motivo botânico/heráldico na veste de Deus.

A pesquisa de Cavalcaselle revelava seu comprometimento com um contato direto com as obras, mas também, como é possível ler no frontispício de “A New History...”, pelo estudo nos arquivos da Itália. Hubert Janischek (que foi orientador da tese de doutorado de Aby Warburg), ao se referir à tradução em alemão da obra de Cavalcaselle e Crowe, apresentou-a como “fruto de uma investigação das fontes literárias e arquivísticas amplíssimas e de uma autópsia direta das obras” (MEYER, 2014, p. 197).

Os métodos usados por Cavalcaselle implicam numa importante mudança epistemológica. Estamos diante do afastamento da figura *connoisseur* e a aproximação da ideia de um historiador de modo mais semelhante como o entendemos hoje, que lança mão de uma apreciação direta e sensível (tanto na acurácia da percepção visual, quanto na observação das particularidades dramáticas), conjugada a um rigoroso estudo das fontes visuais, literárias, mas também aquelas dos arquivos. Cavalcaselle foi também engajado na defesa do patrimônio artístico, defendendo, à época, a criação de um inventário geral de todos os monumentos italianos.

Dentre os historiadores mais notórios de sua geração, Jacob Burckhardt (1818-1897) também desenhava. Sua primeira publicação foi um livro que resultou de uma viagem que fez à Bélgica, “As obras de arte das cidades belgas”, de 1842. Quando perdeu seu posto de professor na universidade da Basileia (para onde voltaria em 1858 para lecionar até a aposentadoria em 1893), decidiu empreender uma viagem de um ano pela Itália para produzir um livro-guia para viajantes, “O cicerone”, publicado em 1855. Foi no contexto dessa memorável viagem que Burckhardt realizou vários sketches de monumentos arquitetônicos e de paisagens. (Figura 3). Interessante também, um raro registro fotográfico do historiador (Figura 4), carregando uma pasta, contendo, possivelmente, pranchas de desenhos ou reproduções de obras de arte e de monumentos históricos.



Figura 3. Jacob Burckhardt, Capitólio, Roma.

Fonte: <https://blog.nationalmuseum.ch/en/jacob-burckhardt-das-kapitol-in-rom-2/>

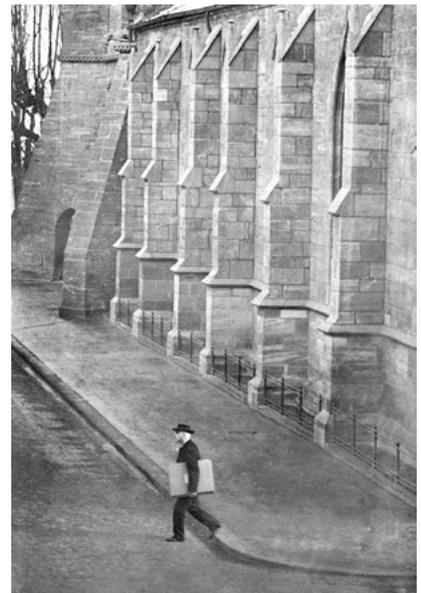


Figura 4. O historiador atravessando a praça da Catedral de Basileia. Fotografia de Fritz Burckhardt-Brenner, 1878 [Staatsarchiv Basel-Stadt, PA 207a 4, 3]. Disponível em <<https://hls-dhs-dss.ch/en/articles/011647/2012-03-12/>>. Acesso em 06 out.2019

Burckhardt utilizava os desenhos como recurso mnemônico, para lembrança das formas e dos estilos arquitetônicos; enquanto as paisagens serviriam como documento pessoal da viagem (HINDE, 2000). No desenho do Capitólio, Burckhardt escreveu indicações dos monumentos: Palácio dos Conservadores, Museu, (Basilica de Santa Maria in) *Ara Celi*, Palácio dos Senadores. O desenho a lápis (figura 3) capta uma lateral do Palácio dos Conservadores, numa complexa representação perspéctica, ao mesmo tempo correta e expressiva, na qual vemos linhas que indicam diferentes graus de pressão do traço, hachuras livres e bem colocadas para criar a sensação de volume e planos sucessivos. Hinde (2000) afirma que quando a fotografia se tornou mais acessível, Burckhardt parou de desenhar e passou a coletar fotografias das obras de arte mais importantes.

Aby Warburg (1866-1929), quem reiteradamente afirmou sua admiração por Burckhardt, ainda que não tenha sido diretamente seu aluno, também desenhava. Spyros Papapetros (2013) revelou desenhos feitos por Aby Warburg em 1890, quando ainda era um estudante. Papapetros esteve particularmente interessado nos estudos que Warburg fez dos escritos do arquiteto hamburguês Gottfried Semper (1803-1879). Warburg realizou esquemas para ilustrar alguns conceitos que encontrou em "*De stil*" (1860-1863).

Vale registrar a tese de doutorado de Alice de Oliveira Viana (2017), que investiga o conceito de Ornamento no arquiteto e teórico Gottfried Semper (1803-1879), que elabora, em meados do século XIX, importante teorização deste elemento arquitetônico. O Ornamento em Semper, para a autora, deve ser compreendido como um conceito que opera dentro da disciplina Arquitetura e que faz parte dos esforços do autor em reorganizá-la em meados do século XIX. Todavia, cabe ressaltar, Semper deixou inúmeros desenhos que estão expostos na tese, ainda que a autora deixe claro que não é intenção da pesquisa problematizar teoricamente as imagens. Elas são abordadas como ilustração de ideias do autor, do mesmo modo que ele as trabalhou em suas obras. De fato, Gottfried Semper utilizava o desenho como ferramenta epistêmica e nos deixou um enorme legado, muito útil para a história da arte. (Figura 5)

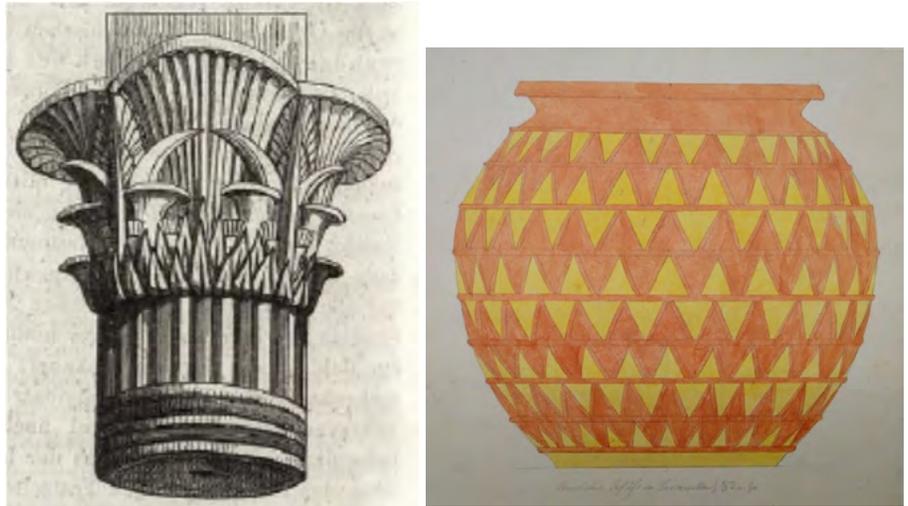


Figura 5. Capitel egípcio com motivos vegetais, desenhos de Gottfried Semper. Fonte: SEMPER, *Der Stil*, vol.I, 1860 e Vaso etrusco da Toscana, cujo zigue-zague indica uma reminiscência têxtil. Desenho de Semper. Fonte: arquivo da ETH de Zurique. Fonte: Viana, 2017, p. 158 e 131.

Um dos desenhos de Warburg está datado de dezembro de 1888, quando o historiador alemão estava em viagem de estudos com August Schmarsow. Essa viagem teve um caráter determinante para os estudos de Warburg. É nela, por exemplo, que ele descobre a figura da ninfa de Ghirlandaio, que o obsedaria por toda a vida. O desenho exposto no artigo de Papapetros (2013) revela ainda mais. (Figura 6)

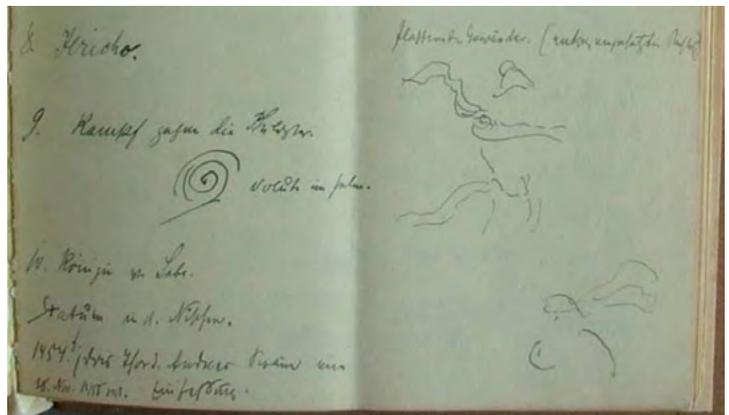


Figura 6. Aby Warburg, esboço realizado a partir de Lorenzo Ghiberti, das Portas do Paraíso, do Batistério de Florença. Warburg Institute, London. Fonte: Papapetros, 2013, p. 12.

As anotações escritas indicam tratar-se de apontamentos feitos em aula de Schmarsow. A voluta à esquerda, pertenceria ao elmo de um soldado à esquerda do painel. E os dois desenhos à direita corresponderiam aos trajes em movimento de soldados na batalha. Reproduzimos abaixo o relevo de Ghiberti. (Figura 7)



Figura 7. Lorenzo Ghiberti, David, painel das Portas do Paraíso, Batistério de Florença, 1425-1452. Museu dell'Opera del Duomo, Florença. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lorenzo_Ghiberti-David-The_Gates_of_Paradise-Original-Museo_dell%27Opera_del_Duomo.jpg

Recorremos à obra ao qual o desenho se refere, pois a comparação permite verificar o procedimento realizado por Warburg: através das suaves linhas a lápis sobre o papel, ele extrai os “acessórios em movimento” dos soldados. Verificamos a profusão de elementos no complexo relevo de Ghiberti, David decapitando Golias na base ao centro, os soldados em posições diversas, plenamente “*all'antica*”, como se viam nos relevos romanos dos sarcófagos ou monumentos comemorativos como arcos e colunas. Com tanta variedade de elementos para analisar no relevo, o desenho é uma boa forma de tentar ordenar a percepção.

Mas o esboço de Warburg mostra que, já naquela ocasião, ele distinguia o movimento das vestimentas, um dos aspectos centrais do argumento apresentado em seu escrito posterior sobre Botticelli, de 1893 (WARBURG, 2013). O painel demonstra um bom exemplo deste processo de “intensificação” do movimento que os artistas do Renascimento estavam buscando através dos exemplos antigos e que encontrava sistematização nos escritos de Leon Battista Alberti (1404-1472), especialmente em “Da Pintura” (2014).

Neste levantamento não exaustivo, findamos por hora com o historiador da arte francês Henri Focillon (1881-1943). Ele legou mais de cem desenhos, produções que acompanharam toda a sua vida e que estão nos *Archives Henri Focillon, em Paris; no Gabinete de Gravuras da Biblioteca da Academia da Romênia, em Bucareste e outros em coleções privadas (DUCCI, 2011)*. Sua prática de desenho é confluyente com sua concepção teórica da arte, especialmente em “O elogio da mão”: “a arte se faz com as mãos. Elas são o instrumento da criação, mas são, antes de tudo, o órgão do conhecimento” (FOCILLON, 1983, p. 136). Podemos inferir, portanto, que para Focillon, desenhar é uma forma de conhecer.

Annamaria Ducci (2011) debruçou-se sobre esta prática do historiador da arte francês, que desenhou com bico de pena e nanquim, sanguínea, pastel, carvão e lavadas. Os temas vão dos registros de lugares que visitou, mas também paisagens transformadas e imaginadas de montanhas e marinas, assim como desenhos a partir de mestres como Rembrandt, Hokusai ou a arte chinesa que ele estudou. Desenhar também era um artifício para escapar do tédio, como Focillon desabafou em carta à mãe, contando-lhe como eram aborrecidas as reuniões da *Commission des Lettres et des Arts na Société des Nations*, nas quais desenhava em companhia do poeta Paul Valéry, também representante da França na referida comissão (DUCCI, 2011).

Ducci (2011) relata como os desenhos do historiador eram realizados muitas vezes em paralelo com os estudos que estava realizando. A partir de 1937, Focillon produz uma série de trabalhos sobre o tema da Torre de Babel, que pode ser associado com as pesquisas sobre as aguadas do escritor Victor Hugo (1802-1885), as quais, por sua vez, estariam relacionadas aos capricci de Giovanni Battista Piranesi (1702-1778). Num dos desenhos de Focillon (Figura 8), é como se contemplássemos uma síntese de vários de seus interesses: uma lembrança do monte Fuji de Hokusai, as paisagens imaginadas que serviam de registros às suas viagens, as cenas ao mesmo tempo fantásticas e perspetivamente corretas das paisagens holandesas.



Figura 8. Henri Focillon, Torre de Babel, depois de 1937. *Archives Henri Focillon, Paris*. Fonte: (DUCCI, 2011, p. LX)

A mão criadora ali se manifesta em plenitude, nas linhas variadas, em espessuras e direções diversas; ora criando contraste expressivo, ora representando volumes na arquitetura ou na montanha; mas também produzindo pinceladas mais espontâneas, cujas manchas conferem escalas de tons de cinzas em bonito contraste entre a expansão emotiva da tinta e a contenção racional da linha.

RASCUNHO FINAL

A escrita deste artigo revelou que a prática do desenho foi relativamente disseminada no trabalho de alguns historiadores da arte importantes. Além dos que citamos aqui, é possível mencionar André Chastel, Émile Mâle, Jurgis Baltrusaitis, Leo Steinberg, Meyer Schapiro, Hubert Damisch. Contudo, estas produções artísticas não estão facilmente acessíveis.

Koering (2019) afirma que tal inacessibilidade decorre do fato de que esses desenhos estão em anotações pessoais, cadernos de viagem. São materiais preparatórios e não compõem a apresentação final dos escritos de seus autores, ao contrário, são o “quarto dos fundos” (*backroom*) de suas produções. Assim como muitos desenhos de artistas, mesmo os consagrados, estão guardados nos acervos de arte gráfica dos museus, os desenhos de historiadores repousam nos arquivos pessoais. Tal fato aponta a necessidade de explorar esses arquivos pessoais como forma de reflexão sobre os métodos da história da arte.

O desenho, a partir de sua valorização no alvorecer da história da arte com Vasari, ele mesmo um artista, vem assumindo papéis diversos na constituição da disciplina: de objeto de estudo a recurso mnemônico (especialmente antes do advento da fotografia), mas como bem precisou Koering (2019), cabe compreendê-lo como ferramenta epistêmica, que serve para documentar, perceber, comparar, classificar, analisar, experimentar, conceituar.

Se seguirmos um dos historiadores desenhistas mais prolíficos nessa prática e concordarmos com Focillon quanto à consideração da mão como órgão de conhecimento, podemos ponderar que o desenho reforça a atividade do historiador também como prática criativa e aproxima sua perspectiva com aquela do artista, que expressa uma forma peculiar de pensar, o “pensar por imagens”. No caso do historiador da arte, o desenho seria mais uma forma de “pensar por imagens as imagens”.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. 4 ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.

ALLOA, Emanuel. Introdução: Entre a transparência e a opacidade – o que a imagem dá a pensar. In: ALLOA, Emanuel (org). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. p. 7-18.

BARBOSA, João Alexandre. Reflexões sobre o Ensino das Artes. In: Barbosa, Ana Mae; FERRARA, L. e VERNASCHI, E. (org). **O ensino das Artes nas Universidades**. São Paulo: Edusp, 1993.

BAZIN, Germain. **História da história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem queima**. Curitiba: Medusa, 2018.

DILLON, Noah. The Craft of Looking: Drawings by Leo Steinberg. **ArtCritical**, 11/02/2013. Disponível em: <https://artcritical.com/2013/02/11/leo-steinberg-drawings/> Acesso em 28/10/2019.

DUCCI, Annamaria. La mano parlante dello storico dell'arte: i disegni di Henri Focillon. **Predella**, n. 3, p. 185-196, 2011.

FOCILLON, Henri. Elogio da mão. In: **Vida das formas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983. p. 126-156.

GAHTAN, Maia Wellington. Introduction: Giorgio Vasari ant the Birth of the Museum. In: GAHTAN, M. W. (Ed.) **Giorgio Vasari ant the Birth of the Museum**. New Yoork: Routledge, 2016.

GOGUEL, Catherine M. Le dessin encadré. **Revue de l'Art**, n. 76. pp. 25-31, 1987.

HINDE, John R. **Jacob Burckhardt and the Crisis of Modernity**. Montreal: McGill-Queen's University, 2000.

KOERING, Jérémié. Sketching Art History: Art-Historians Drawings as Epistemic Tool. Disponível em: <https://backdoorbroadcasting.net/2019/05/jeremie-koering-sketching-art-history-art-historians-drawings-as-epistemic-tool/> Acesso em 26/10/2019.

KULTERMANN, Udo. **Historia de la historia del arte: el camino de una ciência.** Madrid: Akal, 1996.

MAKOWIECKY, Sandra. Os lugares das imagens: arte, história, evento. In: MAKOWIECKY, Sandra; CHEREM, Rosângela. **Pensatas sobre arte e tempo, imagem e arquivo.** Florianópolis: AAESC, 2016. p. 17-33.

MEYER, Susanne Adina. Epoche, nazioni, stili (1815-1873). In: PINELLI, Orieta R. (Ed.) **La storia delle storie dell'arte.** Torino: Einaudi, 2014. p. 180-238.

MÜLLER-BECHTEL, Susanne. Mengs y el dibujo como medio para comprender la Antigüedad. In: PLANO, Almudena Negrete (Hg.). **Anton Raphael Mengs y la Antigüedad.** Ausstellung Madrid 2013/2014. Madrid 2013, p. 38-49.

PAPAPETROS, Spyros. Warburg, lecteur de Semper: ornement, parure et analogie cosmique. **Images Re-vues**, Hors-série 4, 2013. Disponível em: <http://journals.openedition.org/imagesrevues/2862> Acesso em 29/10/2019.

PEVSNER, Nikolaus. **Academias de arte: passado e presente.** São Paulo: Companhia das letras, 2005.

ROUVE, Sonia. Lecionando História da Arte. **Revista Ar'te.** São Paulo: Max Limonad, (10):12, 1984.

VALLE, Arthur. Desenho e análise de obras de arte. **Ciências Humanas e Sociais em Revista**, v. 31, p. 1-13, 2009.

VASARI, Giorgio. **Vidas dos artistas.** São Paulo: Martins Fontes, 2011.

WARBURG, Aby. O nascimento de Vênus e A Primavera de Sandro Botticelli: uma investigação sobre as representações no início do Renascimento italiano (1893). In: **A renovação da Antiguidade pagã: Contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. p. 3-87.

VIANA, Alice de Oliveira. Gottfried Semper e o ornamento em arquitetura. 2017. Tese (Doutorado em Arquitetura e urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. 183 p.

A Ninfa e a Vênus: Entre dois historiadores da arte e três pintores

Daniela Queiroz Campos

As imagens duram. Elas têm memória, elas fazem durar a história. Como pensar isso? A duração se constrói a cada momento em certas relações entre a história e a memória, o presente e o desejo (Didi-Huberman, 2019).

A Ninfa constitui um intrigante personagem teórico da história da arte. Na mitologia grega, as Ninfas foram belas e jovens divindades menores. Geralmente, seu habitat eram campos próximos a fontes de água. Elas foram consideradas divindades femininas secundárias (Brandão, 1991, p.172). Na antiga Grécia, sua paternidade usualmente é creditada a Zeus. Mas, numa moderna historiografia da arte, ela deve seu aparecimento a um homem mortal. Arrisco dizer que ao mais imortal dos historiadores da arte dos séculos XIX e XX: Aby Warburg. Warburg abordou sobremaneira a Ninfa em seus textos e em muitas pranchas do *Atlas Mnemosyne*. Gosto de pensar que Warburg adentra e deixa a história da arte de mãos atadas àquela que ele fizera sua grande personagem. Escrevo isso porque ele as abordou em seu inaugural trabalho – a tese doutoral dedicada a Botticelli (Warburg, 2013) – e em seu último grande projeto – o *Atlas Mnemosyne* (Warburg, 2010).

Entre esses dois marcos, a Ninfa percorre alguns artigos e correspondências escritas pelo historiador da arte. Entre esses textos, o mais conhecido – e quiçá o mais poético – foi uma correspondência fictícia trocada entre o historiador da arte e um linguista alemão, seu amigo André Jolles – atualmente publicada com o título *Ninfa Florentina* (Warburg, 2015b). Eu poderia escrever que os textos trocados tinham como sujeito um afresco de Domenico Ghirlandaio (1449-1494). Todavia, o sujeito, de fato, era mais uma vez a Ninfa. Na primeira carta

redigida por André Jolles, no ano de 1900, ele escrevera: “Persigo-a ou é ela que me persegue a mim? Em boa verdade, já não sei!” (JOLLES, 2015, p.6).

A Ninfa constituía uma perseguição de Aby Warburg. Ele dizia não saber quem ela era, nem de onde ela vinha, mas sabia que ela jamais desapareceria por completo. O historiador da arte hamburguês identificou-as em telas e afrescos do Renascimento, baixos-relevos e sarcófagos da Antiguidade, fotografias do século XX. A Ninfa foi reivindicada como uma vitalidade em movimento. Ela não pode ser percebida apenas como uma fórmula iconográfica, mas como uma fórmula de intensidade, o poder de fazer visível numa imagem o movimento da vida. E, se na Antiguidade o habitat dessas divindades menores eram campos e fontes de água, no final do século XIX ela passou a também transitar entre artigos e livros de historiadores da arte.

A NINFA E DOIS HISTORIADORES DA ARTE

Na contemporaneidade, o nome de Aby Warburg recebe especial destaque. A visibilidade do historiador da arte pode ser observada através de dois destacados fatores. O primeiro deles é o considerável número de traduções e edições de seus escritos nas primeiras décadas do século XXI. Por exemplo, no Brasil, o primeiro livro de compilações de textos escritos por Warburg foi editado no ano de 2013. Se *A Renovação da Antiguidade Pagã: Escritos, Esboços e Conferências* (Warburg, 2013) fora publicado por uma casa editorial mais voltada a edições universitárias, a Companhia das Letras editou *História de Fantasmas para Adultos* (Warburg, 2015a) dois anos depois. Neste ano de 2019, a Editora da Unicamp lançou mais um volume de textos do historiador da arte – até então inéditos no Brasil – intitulado de *A Presença do Antigo: Textos Inéditos* (Warburg, 2019). Sendo assim, de lá para cá – num intervalo de sete anos – contamos com três obras publicadas exclusivamente com textos de Aby Warburg em nosso mercado editorial.

O segundo fator que pode atestar a atual visibilidade de Aby Warburg é seu significativo número de exegetas. Segundo sua biógrafa Marie-Anne Lescourret, até o ano de 2013, existiam no mundo mais de três mil e quinhentos títulos que teciam comentários de Warburg e sua obra (Lescourret, 2013, p.9). Conhecidos nomes destacam-se pela considerável influência que receberam do historiador da arte e de seus textos, tais quais: Erick Panosfky, Ernst Gombrich, Carlo Ginzburg, Hans Belting, Georges Didi-Huberman.

Pois bem, irei me ater ao nome deste último. E justificarei minha escolha também por dois principais motivos. O primeiro deles é que, no Brasil, Aby Warburg chegou com um sotaque não alemão, mas francês. Sabe-se,

sim, que Carlo Ginzburg, em seu extraordinário *Mitos Emblemas, Sinais* (Ginzburg, 2013), dedicou dois artigos às teorias de Warburg, *De A. Warburg a E. H. Gombrich: Notas sobre um problema de método* e *Sinais: Raiz de um paradigma indiciário*, publicados no Brasil em 1989 (Ginzburg, 2007) – dois textos com os quais muitos historiadores da arte brasileiros tiveram um primeiro contato com o nome de Aby Warburg, entre eles esta que vos escreve. No entanto, foi o historiador da arte francês Georges Didi-Huberman que efetivamente difundiu de forma mais alargada o nome de Warburg no Brasil. Se Giovanni Carreri defende que o Aby Warburg francês é didi-hubermaniano (Carreri, 2018). Me arrisco a escrever que o brasileiro também o é.

A primeira edição do livro de Warburg no Brasil – *A Renovação da Antiguidade Pagã* – foi justamente lançada na ocasião da primeira visita de Georges Didi-Huberman ao país, para abertura de uma exposição curada por ele no Museu de Arte do Rio [o MAR]. Ademais, juntamente com o livro de Warburg, foram editados pela Editora Contraponto: *Aby Warburg e a imagem em movimento*, de Philippe-Alain Michaud (2013), que contém o prefácio redigido por Georges Didi-Huberman; e *A imagem sobrevivente* (Didi-Huberman, 2013), também de autoria de Didi-Huberman.

O segundo motivo pelo qual optei por ater-me ao nome de Didi-Huberman consiste no objeto de estudo deste artigo: a Ninfa. De tantos warburguinianos a se dedicarem e a escreverem sobre a Ninfa, Georges Didi-Huberman o fizera com mais fôlego e de forma mais encantadora. Exclusivamente a ela dedicou quatro obras: *A Ninfa Moderna* (2002), *A Ninfa Fluida* (2015), *A Ninfa Profunda* (2017) e *A Ninfa Dolorosa* (2019). E, no presente momento, mais um volume da série já foi aprovado pela editora Gallimard.

A NINFA DE WARBURG

Os trabalhos de Aby Warburg que receberam mais larga difusão foram justamente o primeiro e o último por ele elaborados: a tese doutoral *O Nascimento de Vênus e a Primavera de Sandro Botticelli* (Warburg, 2015) e o *Atlas Mnemosyne* (2010). Os dois trabalhos são significativamente díspares. A tese foi escrita por um jovem e entusiasta intelectual com menos de 30 anos de idade. Ela pode ser considerada seu primeiro texto dedicado a um meio universitário. O Atlas foi elaborado por um intelectual erudito e maduro, no interior da sua *Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg* (Saxl, 2010). Com exceção da breve introdução organizada por Gertrud Bing (1892-1964), o Atlas constitui uma montagem imagética organizada por dezenas de prancha negras e não um texto escrito seguindo uma lógica acadêmica e universitária. Uma conversão possível entre estes dois trabalhos é a de que em ambos a Ninfa figura como um *Nachleben der Antike*.

Todavia, a Ninfa como personagem teórica fora abordada e problematizada por Aby Warburg em mais dois trabalhos: na já mencionada correspondência trocada com André Jolles e no texto dedicado a *Arte do retrato e burguesia florentina* (Warburg, 2015b).

Georges Didi Huberman escreve que a Ninfa de Warburg nasceu em 1891. Nasceu nas páginas da tese de doutorado submetida à Faculdade de Strasbourg em 8 de dezembro de 1891 e pela qual Aby Warburg recebera o título de doutor em filosofia em 5 de março de 1892 (Didi-Huberman, 2015, p.8). A tese *Nascimento de Vênus e a Primavera de Sandro Botticelli* tinha como objetivo “esclarecer o que na Antiguidade, “interessava” ao artista do *Quattrocento*” (Warburg, 2015, p.27).

Naquela ocasião, Warburg redigiu pela primeira vez a palavra Ninfa em um de seus trabalhos. Faz esse primeiro uso exatamente na última parte do texto, em: *III. Motivação externa dos quadros: Botticelli e Leonardo*. Nessa parte específica da tese, Warburg problematiza a Ninfa nas imagens de duas personagens históricas: Simonetta Vespucci e Giovanna Tornabuoni. Ademais, a Ninfa naquele trabalho inaugural de Aby Warburg consistia na forma da vida em movimento. E o movimento fora, nada menos, que o tema de sua tese doutoral.

Na correspondência fictícia, supostamente trocada entre Warburg e André Jolles, a Ninfa aparece de maneira mais destacada. Na primeira parte da correspondência, com datação do ano de 1900, Jolles indaga Warburg sobre a servente que figura no afresco *O Nascimento de São João Batista* (1490), de Domenico Ghirlandaio, na Igreja florentina de *Santa Maria Novella*: “Quem é ela, de onde vêm?” (JOLLES, 2015, p.8). Warburg, escreve, então, a carta que contém sua afamada frase, no ano de 1901: “Segundo sua realidade corpórea pode ter sido uma escrava tártara liberta, mas segundo sua verdadeira essência é uma deusa pagã no exílio” (WARBURG, 2015, p.10).

No texto *Arte do retrato e burguesia florentina* de 1901, Warburg problematiza o retrato Renascentista como uma sobrevivência de uma prática pagã e muito antiga. “O culto romano dos antepassados, ao passo que em Florença o que se praticava com um uso tranquilamente repetido era, de facto, um paganismo popular legitimado pela Igreja” (WARBURG, 2015b, p.64). Em tal excerto, escrevera mais uma vez sobre as Ninfas Giovanna Tornabuoni e Simonetta Vespucci. As jovens que foram retratadas por Domenico Ghirlandaio e Sandro Botticelli. Por fim, no Atlas Mnemosyne, a Ninfa apareceu em várias das pranchas negras daquele intuito de contar uma história da arte sem palavras.

Segundo um tratado do século XVI, o Tratado de Paracelso – o qual certamente Aby Warburg conhecia – a Ninfa constitui objeto da paixão amorosa. Um espírito elementar que tem a aparência de um homem, mas se move como um espírito. Para Giorgio Agamben, nos escritos de Aby Warburg “A segunda parte da definição (uma

deusa pagã no exílio], foi a que mereceu maior atenção dos estudiosos, inscreve a Ninfa no contexto mais genuíno das investigações warburguianas, o *Nachleben* dos deuses pagãos” (AGAMBEN, 2010, p.39).

A Ninfa trança memória, desejo e tempo na mesma aparição. É uma divindade menor sem poder instituído. “A Ninfa, portanto, seria a heroína impessoal – pois reúne em si um número considerável de encarnações, de personagens possíveis – da *Pathosformel* dançante e feminina” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.219).

A NINFA DE DIDI-HUBERMAN

A Ninfa de Didi-Huberman é a Ninfa de Warburg por excelência. Foi nas páginas redigidas por Aby Warburg que Didi-Huberman tomou conhecimento da “donzela de pés ligeiros”. Tal conhecimento deu-se justamente na Itália, durante longa estadia de estudos de um recém doutor entre as décadas de 1980 e 1990. Naquele momento, o historiador da arte francês leu traduções italianas dos textos de Warburg.

Para Georges Didi-Huberman, a Ninfa é memória, desejo, tempo. Ela atravessa a história da arte warburguiana como um verdadeiro “organismo enigmático” (Didi-Huberman, 2002, p.10). Ela aparece e reaparece. A Ninfa é a bela e fugaz personagem que percorre diferentes tempos dessa incrível história da arte narrada tanto por Aby Warburg, quanto por Didi-Huberman.

Alguns anos se passaram até ele escrever efetivamente sobre a Ninfa, e ele o fizera justamente em seu primeiro livro dedicado ao historiador da arte de Hamburgo, editado em francês pela primeira vez no ano de 1998: *A Imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg* (2013). Um ano depois, abordara o tema novamente no livro *Duvrir Vénus: Nudité, rêve, cruauté* (1999).

Mas, foi no século XXI que ele iniciaria uma série editada pela Gallimard dedicada à personagem teórica warburguiana. Em 2002, saiu pela citada editora *A Ninfa Moderna. Essai sur le drapé tombe*. Após mais de 10 anos, a Ninfa deixa de constituir um único e esgotado livro e passa a compor uma série. Em 2015, sai *A Ninfa Fluida. Essai sur le drapé-désir*. Em 2017, *A Ninfa Profunda. Essai sur le drapé-tourmente*, e em 2019, *A Ninfa Dolorosa. Essai sur la mémoire d'un geste* E, como anteriormente mencionado, no presente momento mais um volume da série já foi aprovado pela casa de edição.

Na última obra dedicada à Ninfa, Georges Didi-Huberman analisou-a em cenas de lamentação. Numa longa montagem de imagens que abordam obras como *A Pietá de Kosovo* (2000), do artista contemporâneo Pascal

Convert (1954 -), gravuras da série *Desastre da guerra* (1815), de Francisco Goya (1746-1828), *Enterro* (1450), de Donatello (1386-1466). No livro, a partir das pranchas 41 e 42 do Atlas *Mnemosyne* de Warburg, Didi-Huberman problematizou a lamentação também como um gesto, uma *Pathosformel*. “Das bacantes pagãs as chorosas cristãs, passando pela *kinah* judia ou a queixosa muçulmana, são todos motivos – essencialmente trágicos – de uma *Ninfa dolorosa* que Warburg esboçou nas pranchas de seu Atlas” (DIDI-HUBERMAN, 2019, p.21).

No livro anterior da série - *Ninfa Profunda. Essai sur le drapé-tourmente* –, o mote fora Victor Hugo (1802-1885) e o mar. Em O mar escrito no romance *Trabalhadores do Mar* (1866). E o mar traçado em pluma e desenhado em grafite. A Ninfa figuraria entre o mar e a aparição feminina. “Hugo tornou indissociável os três motivos da mulher como questão do desejo, o mar como meio de luta e, enfim, da morte como destino comum ao desejo e a luta” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p.8).

Em *A Ninfa Fluida. Essai sur le drapé-désir* ele abordara a fluidez da Ninfa, não exclusivamente marinha. Para tanto, ele parte da Ninfas de Botticelli e Domenico Ghirlandaio, as Ninfas warburguianas por excelência. Para Didi-Huberman, no Renascimento italiano, o drapeado do vento estabeleceu ferramenta figurativa e patética inestimável aos artistas. Didi-Huberman problematizou os drapeados – os chamados acessórios em movimento – como operadores de conversão: entre o ar impalpável e o corpo visível, entre o movimento visível e o movimento da alma (Didi-Huberman, 2015). Para ele, “Aby Warburg é provavelmente o primeiro historiador da arte ocidental a ter feito do vento o objeto central de toda uma interrogação sobre a arte da Renascença” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.63). A brisa imaginária acompanhou o gracioso drapeado das Ninfas, o acessório em movimento (*bewegtes Beiwerk*). O vento fora apontado, no último capítulo da tese de Warburg, como a causa exterior da imagem. A brisa imaginária que movimentou as onduladas e loiras madeixas da nua Vênus de Botticelli, fora a mesma que drapeou o vestido da escrava tártara no exílio de Ghirlandaio. Vento que faz tremer, movimentar o que toca. Warburg descobre que esse elemento exterior às figuras – tanto pictóricas, como escultóricas – na Renascença era indicativo de influência da Antiguidade.

O movimento e a fluidez dos acessórios foram o ponto de partida para o primeiro livro que compõe essa não findada série: *Ninfa Moderna: essai sur le drape tombe*. Nele, Didi-Huberman, abordou o erótico, a sensualidade, o desejo dessas divindades menores sem poder instituído. Primeiramente, analisou figuras femininas da Antiguidade. Em seguida, passou a pensar nas apresentações de Ninfa moderna. Para o historiador da arte e filósofo francês, a Ninfa, como a aura benjaminiana, declinou com os tempos modernos. Didi-Huberman problematiza e observa duas sutis facetas dessa imagem, desse declínio: o drapeado e a queda. O livro perpassou a encarnação renascentista da Ninfa, numa sexualidade que não se reflete, mas se transfigura num corpo

inclinado, que para o teórico, significa sua queda. Se, na Antiguidade, a Ninfa fora majoritariamente apresentada em sua verticalidade, ela triunfa horizontalmente no Renascimento, quando se deita. O movimento foi primordial na análise de Didi-Huberman sobre sua *Ninfa Moderna*.

VÊNUS DE TICIANO

Em *Ninfa Moderna* abordou um número considerável de apresentações imagéticas da Ninfa nos tempos modernos. Diante de uma longa série de nus femininos reclinados, destaco a *Vênus de Urbino* (1538), de Ticiano (1490-1576). Ticiano Vecellio fora um dos mais afamados pintores de nus femininos de Veneza do *Cinquecento*. “O número de nus femininos que pinta e que o seu ateliê copia é considerável. É um dos grandes inventores do nu feminino europeu” (ARASSE, 2016, p.148).

A *Vênus de Urbino* (1538), de Ticiano, era uma daquelas tantas imagens daquele século XVI “[...] intencionalmente eróticas, inacessíveis às massas [...] muito representadas no circuito icônico privado reservado à elite” (GINZBURG, 2007, p.123). O teor erótico e privado, esse é justamente o ponto. Voltarei a ao teor privado da imagem daqui a alguns parágrafos.

Segundo Arasse, a *Vênus de Urbino* foi encomendada por Guidobaldo della Rovere a Ticiano, sob o título de *La donna nuda*. (Arasse, 2019, p.93). Tratava-se do primeiro nu pintado pelo artista veneziano que, na época, tinha quase 50 anos de idade, ou seja, o nu fora pintado por um artista maduro. No primeiro plano da tela (imagem 1), vemos uma bela e nua jovem deitada. Seu rosto esta levemente inclinado para a direita e seu olhar nos fita. Ela tem as maçãs do rosto e os lábios avermelhados. Na sua orelha notamos um brinco pendular com uma pérola em formato de gota. Outras joias que figuram na imagem são um bracelete preto em seu pulso direito e um anel no dedo mindinho esquerdo. Suas longas e onduladas madeixas loiras estão divididas ao meio e presas na parte posterior da cabeça, na nuca. O penteado também é composto por uma tiara trançada. Na mão direita a moça segura um buquê de rosas. A mão esquerda está justamente posicionada acima do quadril, de forma a cobrir a região pubiana. Suas pernas foram apresentadas cruzadas. Os seios são redondos e pequenos e o ventre levemente avantajado.



Imagem 8. Ticiano. Vênus de Urbino. Óleo sobre tela, 1538, Florença: Galleria degli Uffizi.

A Vênus de Ticiano foi apresentada no interior de um palácio veneziano. Ela foi apresentada sobre uma cama formada por dois colchões vermelhos e um drapeado e branco lençol. Seu cotovelo direito está levemente suspenso por dois travesseiros também de cor branca. Na porção inferior, na direita, vemos um doce e pequeno cachorrinho adormecido muitas vezes analisado como metáfora de fidelidade pela história da arte. Todavia, Arasse refuta tal interpretação alegando que se o cachorro é um símbolo comum de fidelidade, também é de luxúria. Para ele, o cachorro dormindo sobre a cama “[...] não é necessariamente um símbolo de fidelidade conjugal” (Arasse, 2019, p.101).

Temos dois planos de fundo: uma parte superior direita e uma esquerda. Na esquerda, figura uma cortina verde escura recolhida que dá a ver uma parte de um fundo negro. Na direita, vemos ao fundo uma janela branca com uma coluna e a imagem de uma paisagem de fundo. Sobre as demais paredes se destacam tapeçarias. O pavimento de mármore foi apresentado em perspectiva. Na junção entre chão e moldura da janela foram posicionados dois cofres de casamento, estando um deles entreaberto e remexido por uma outra mulher abaixada, uma criada foi apresentada de pé praticamente ao lado de um dos baús. Ela traja um vestido vermelho com

uma camisa branca e segura no ombro esquerdo um vestido, provavelmente o de Vênus, que é dada a ver nua. O mais curioso é que justamente na fissura, ou melhor, na junção entre estes dois planos de fundo está localizado o sexo da Vênus (Arasse, 2016, p.151)

Voltemos agora ao olhar de Vênus que nos fita. Ela nos fita efetivamente porque nos segue. Segundo Arasse, a Vênus nos olha. “Efetivamente, sendo o seu olhar perpendicular ao plano do quadro, temos a impressão constante de que a *Vênus de Urbino* nos olha, onde quer que estejamos” (2016, p.151). Talvez, também o seu olhar tenha feito com que “A sensualidade de sua representação havia sido patente para muitos e pode muito bem continuar sendo” (FREEDBERG, 2010, p.35).

A VÊNUS DE GIORGIANE

Para pintar sua Vênus de Urbino, Ticiano recorreu a outro nu reclinado que havia sido pintado há pouco menos de três décadas por Giorgiane. A *Vênus Adormecida* (1510) – ou a também chamada *Vênus de Dresden* – constituía em imagem bastante familiar a Ticiano. Isto porque ele havia finalizado – ou retocado – a tela, no ano de 1510, após a morte de Giorgiane (Arasse, 2019, p.104).

A mais visível diferença entre as duas telas está no segundo plano. Giorgiane coloca sua deusa do amor reclinada sobre um lençol drapeado branco e uma confortável almofada verde. Todavia, não temos um interior palaciano ao fundo, e sim uma imagem de uma paisagem. Nuvens, árvores, vegetação rasteira e um conjunto de casas na porção esquerda da tela. Simples paisagem, verdade que não tão simples assim, faz da mulher apresentada uma Deusa ou uma Ninfa, pois, apenas Nátiros, Ninfas e Deusas eram apresentados nus na natureza. No mais, a tela de Ticiano nos dá a ver uma mulher horizontalmente nua. Sua postura corpórea é similar a apresentada poucos anos depois por Ticiano, com exceção da mão direita que não segura um buquê de flores, vez que o braço está erguido e apoia a cabeça da moça que dorme um tranquilo e quase mítico sono.

Segundo Kenneth Clark, o nu da Segunda Renascença foi inventado em Veneza e, por sua vez, “[...] o nu veneziano clássico foi inventado por Giorgione” (CLARK, 1956, p.111). O ex-diretor da *National Gallery* escreve sobre a originalidade da pose calma e óbvia da *Vênus de Dresden*. Sublinha, ademais, que uma mulher nua declinada não figura em nenhuma conhecida obra da Antiguidade. Aponta, assim, para uma ausência de modelos antigos. Todavia, fazendo menção a Winckelmann, para quem a principal característica da beleza clássica era a perfeita transição de uma forma definida para outra, escreveu que a Vênus de Gioigione é tão classicamente bela como um nu da Antiguidade.

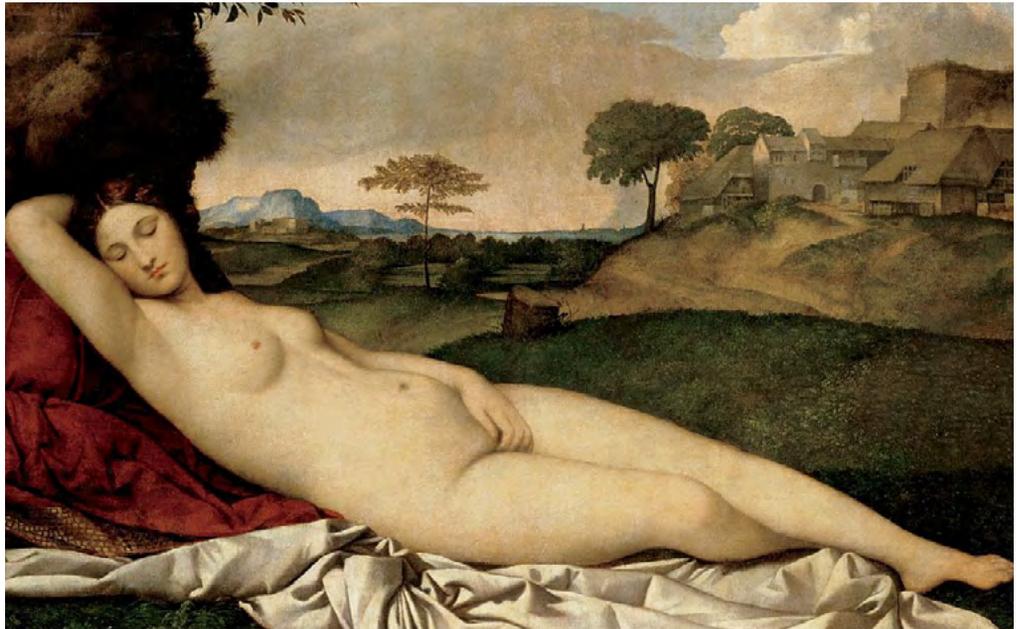


Imagem 9. Giorgione. *Vênus Adormecida*, 1508, óleo sobre tela, 108 x 175 cm. Gemäldegalerie Alte Meister, Dresden.

Clark defende que a pose da *Vênus adormecida* de Giorgione é tão satisfatória que consolidados pintores de nus, durante quase 400 anos, – tais quais: Cranach, Ticiano, Rubens, Courbet, Renoir – permaneceram compondo variações sobre o mesmo tema. “A *Vênus de Dresden* detém na pintura europeia um lugar quase equivalente ao da *Vênus de Cnido* na escultura antiga” (CLARK, 1956, p.111).

A tela de Giorgione, finalizada em 1510, era um quadro de casamento. Ou seja, foi pintado para ser colocado no interior de um quarto, pois, como sabido durante o Renascimento, era “recomendado pendurar belos nus, de homens ou mulheres, nos quartos dos esposos. [...] Se a mulher olhasse aqueles belos corpos no momento da fecundação, seu filho seria mais bonito” (ARASSE, 2019, p.96 e 97). Outro fator que relaciona a tela *Vênus adormecida* ao casamento é que justamente no interior das chamadas arcas de casamento foram pintados os primeiros nus femininos verticais. Para Clark, as possíveis antecessoras da *Vênus* de Giorgione foram “[...] aquelas figuras de noivas despidas que se pintavam tradicionalmente no interior das arcas de casamento do século XV” (CLARK, 1956, p.112).

Se a *Vênus de Urbino* é detentora de um olhar que nos acompanha, quase nos persegue, a *Vênus Dresden* tem seus olhos cerrados. “A *Vênus* de Giorgione dorme sem se preocupar com a sua nudez, rodeada por uma paisagem cor de mel: mas, o perfil impede-nos de a identificar como a *Vênus Naturalis*” (CLARK, 1956, p.112).

Para o historiador da arte inglês, ela parece elevar-se acima do mundo material. Seria ela uma perfeita Vênus Celestial. Kenneth Clark, em seu reconhecido livro *O Nu. Um estudo sobre o ideal em arte* (1956), não apenas escreveu sobre as distinções entre o despido e o nu, mas também aponta para as diferenciações sustentadas por Platão entre duas Vênus. Em *Symposium*, Platão defende que existe a *Vênus Naturalis* e a *Vênus Coelestis*, a Vulgar e a Celestial (Clark, 1956, p.76).

A VÊNUS DE MANET

Não mais na Veneza do *Cinquecento*, mas na Paris do *dix-neuvième siècle* foi pintada nossa terceira e última Vênus. Diante da *Olympia*, de Manet Kenneth Clack, não precisou questionar se a imagem feminina nua era uma *Vênus Naturalis* ou uma *Vênus Coelestis*. Por uma razão muito simples: aquela não era a imagem de uma deusa greco-romana, mas de uma prostituta parisiense.

Édouard Manet (1832-1883) pintou sua *Olympia* (1863) e a exibiu no *Salon* de 1865. A tela chocou a crítica por ter alocado uma prostituta numa cena clássica de arte. “A “*Olympia*” é um retrato duma mulher individualizada, cujo corpo interessante, mas acentuadamente característico está colocado precisamente onde se poderia esperar encontra-lo” (CLACK, 1956, p.147). Apesar de, para um espectador do século XXI, e mesmo do XX, a tela *Olympia* não ser mais chocante, devemos fazer o exercício ensinado por David Freedberg (2010) e compreender que a experiência visual de um espectador do século XIX era outra. Sobretudo quando se tratava de obras de arte com teor erótico.

Como escreveu Richard Thompson (2015, p.176) para o Catálogo da Exposição *Ésplendor e Miséria, imagens da prostituição (1850-1910)*, apesar do significativo papel social ocupado pelas cortesãs desde a Antiguidade, suas muitas representações e suas apresentações nos quadros chamados de “grandes horizontais” do século XIX, poucas parecem ter chocado tanto o público quanto a *Olympia*. “Provavelmente esta tela de Manet foi muito abrupta para um público que considera que a arte camufla a prostituição com suas telas históricas ou mitológicas, ao passo que elas são enobrecidas pelos retratistas ou estigmatizadas pela caricatura” (THOMPSON, 2015, p.179).

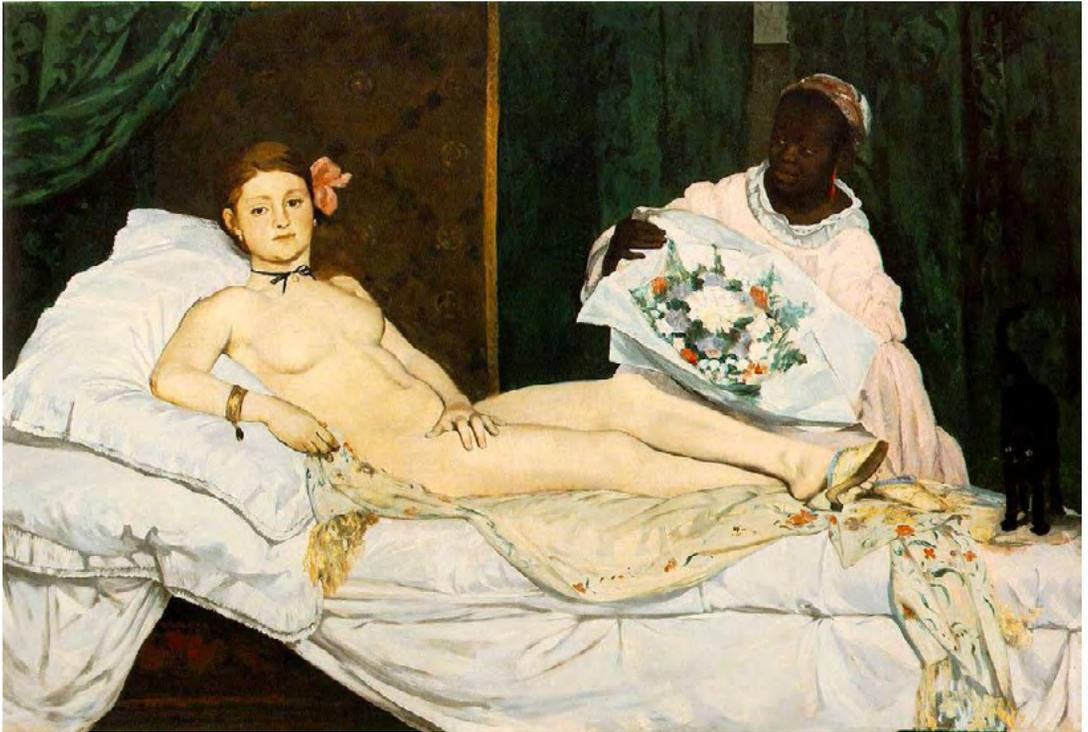


Imagem 10. Manet. Olympia, 1863, óleo sobre tela, 130 x 190 cm. Musée d'Orsay, Paris.

As ligações entre a *Vênus* – de Giorgione e a de Ticiano – e a *Olympia* de Manet são evidentes. Como se não bastasse a posição do corpo, sabemos que, durante seus anos de formação, Manet fez uma cópia da *Vênus de Urbino* de Ticiano. Sendo assim, para Daniel Arasse “Essa filiação não é uma invenção dos historiadores, Manet deixou dela um vestígio” (ARASSE, 2016, p.148).

Clark não descreve mais a imagem como um nu, mas como um despido. *Olympia* é um corpo sem roupa. Para Clark, o corpo da tela não pode ser considerado uma forma artística (Clark, 1956, p.26). Talvez, Manet tenha “apenas” reproduzido um corpo despido. “Colocar num corpo despido uma cabeça com um caráter tão individualizado é subverter todas as premissas do nu” (CLARK, 1956, p.147).

Se a *Olympia* de Manet foi severamente criticada pelo público do século XIX, ela também foi aceita no *Salon* de Paris de 1865. E hoje, a tela é uma das mais conhecidas obras do *Museu D'Orsay* de Paris. Se Kenneth Clark criticou severamente o despido com a cabeça de caráter individualizado, Daniel Arasse considerou a *Olympia* uma das obras fundadoras da pintura moderna (Arasse, 2016, p.148).

A NINFA E A VÊNUS

Giorgiane, Ticiano e Manet pintaram imagens de Vênus. Aby Warburg e Georges Didi-Huberman escreveram sobre Ninfas. A Ninfa foi aqui abordada como uma personagem teórica da história da arte e a Vênus como apresentação feminina idealizada. Na antiga mitologia greco-romana, a Vênus e as Ninfas apresentavam-se em belos e jovens corpos femininos. Se Vênus é a deusa do amor, as Ninfas tinham como missão a perseguição amorosa. Por fim, a Ninfa é uma criatura do reino de Vênus.

Giorgiane, Ticiano e Manet basearam-se numa postura corpórea muito próxima para comporem suas telas. Suas Ninfa, ou Vênus, apresentam um movimento de queda. Pois, como escrevera Didi-Huberman, se, na Antiguidade, as Ninfa foram majoritariamente apresentadas na vertical, no Segundo Renascimento de Clark, elas se deram a ver numa horizontalidade. Talvez, como defendeu Kenneth Clark, elas tenham mesmo “saltado” das tampas das arcas nupciais e passado a figurar as telas penduradas nas paredes dos quartos de casamento. Seja como for, hoje todas estão expostas em museus modernos.

As três imagens aqui montadas mostram algo bastante simples sobre o anacronismo da imagem. Como bem escreveu Walter Benjamin, “Em sua essência, a obra de arte sempre foi reproduzível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens” (BENJAMIN, 2010, p.166). Antes de ser reproduzida tecnicamente, a imagem foi – e continua a ser – reproduzida como exercício de aprendizagem, forma de difusão da imagem ou meramente pelo lucro. Seja por uma, ou por outra razão, o passado sempre volta e é de certa maneira constantemente reinventado, reapresentado.

Todavia, o que Ticiano faz com a obra de Giorgiane, e posteriormente o que Manet fez com a obra de Ticiano não foi uma simples reprodução ou imitação. O exercício de ver as obras de um outro tempo e dar-lhes uma outra apresentação possível marcam o anacronismo desses pintores. Para Daniel Arasse, “O artista é naturalmente anacrônico, apropria-se das obras do passado e é esse seu dever [...]. O que é próprio do criador é a apropriação do passado para o transformar, o digerir, e dar-lhe outro resultado” (ARASSE, 2016, p.152).

“Os artistas ensinam-nos a ver” (Arasse, 2017, p.152). E quem melhor poderia aprender com eles do que um historiador da arte? Aqueles que não param jamais de ver imagens. Uma das grandes contribuições teóricas de Aby Warburg e de Didi-Huberman foi justamente a forma como ambos pesam o tempo. Os tempos do *Nachleben* e do *Pathosformel* de Warburg, o tempo anacrônico de Didi-Huberman. Para ambos os teóricos, o tempo é heterogêneo e não linear. O mais interessante é que, mais uma vez, a arte parece ter pensado isso antes de sua teoria. Manet reinventa a pintura de Ticiano, que reinventa a pintura de Giorgiane. Eles apropriaram-se de passados e apresentaram outros resultados possíveis.

E a Ninfa? Pois bem, a Ninfa é a personagem teórica destes dois historiadores da arte e ela problematiza justamente o tempo. Aby Warburg chamou a Ninfa do afresco de Domenico Ghirlandaio justamente de “donzela de pés ligeiros”. Pois, ela é a personagem que anda, corre, quase sobrevoa, por entre as imagens de diferentes tempos históricos. Warburg tinha incertezas sobre sua origem e Didi-Huberman relata não saber ao certo aonde ela vai parar. Ela é contemporânea e antiga e nunca cessa de vir de longe. Ela é encontrada e reencontrada constantemente por muitos historiadores de arte. Mas, foi primeiramente teorizada por um homem que perseguia e era perseguido por Ninfas pois estava acostumado com a fugacidade das borboletas.

REFERÊNCIAS

ARASSE, Daniel. **História de Pinturas**. Lisboa: KKYM, 2016.

ARASSE, Daniel. **Nada se vê. Seis ensaios sobre pintura**. São Paulo: Editora 34, 2019.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

BRANDÃO, Junito. **Dicionário Mítico Etnológico da mitologia grega**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1991.

CARERI, Giovanni. Aby Warburg. Rituel, Pathosformel et forme intermédiaire. **Revue L’Homme** 2003/1 (n° 165), p. 41-76.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ninfa Dolorosa. Essai sur la mémoire d’un geste**. Paris : Gallimard, 2019.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ninfa Fluida. Essai sur le drapé-désir**. Paris : Gallimard, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ninfa Moderna. Essai sur le drape tombe**. Paris : Gallimard, 2002.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ninfa Profunda** Paris : 2019.

FREEDBERG, David. **El Poder de las Imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta**. Madrid: Grandes Temas Cátedra, 2010.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, Emblemas, Sinais. Morfologia e História**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2013.

LESCOURRENT, Marie-Anne. **Aby Warburg ou la tentation du regard**. Paris : Éditions Hazan, 2013.

THOMPSON, Richard. **Les grandes horizontales. In : Catalogue de l’Exposition Splendeurs & misères, images de la prostitution, 1850-1910**. Paris : Flammarion, 2015.

WARBURG, Aby. **A Renovação da Antiguidade Pagã**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2013.

WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.

WARBURG, Aby. **Domenico Ghirlandaio**. Lisboa: KKYM, 2015b.

WARBURG, Aby. **História de fantasmas para gente grande**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015a.

Considerações sobre a recepção da obra de Aby Warburg na América Latina²¹

Cássio Fernandes

Para traçar em algumas páginas os meandros da recepção da obra de Aby Warburg (1866-1929) na América Latina, num intento que não se torne exaustivo, mas que busque apresentar linhas fundamentais para a sua compreensão, é imperativo fazermos escolhas. Como toda seleção implica em cortes e supressões, escusamo-nos de antemão por possíveis ausências ou por meras referências onde por vezes seria necessária análise mais detida. Este breve texto tem a intenção de oferecer referências sobre as primeiras informações da obra de Warburg na América Latina, o modo como se deram os primeiros acessos diretos a seus escritos, os caminhos que essas leituras puderam abrir para os estudiosos do subcontinente, para, finalmente, referir algumas das principais vertentes dessa recepção no período recente.

São diversos os aportes e razões pelas quais cresce, num arco de pouco mais de uma década, o interesse pela obra de Aby Warburg no ambiente latino-americano e particularmente no Brasil. Tal fato é verificado em função das recentes edições da obra do estudioso de Hamburgo, bem como pelo interesse crescente em seus escritos para o desenvolvimento de pesquisas em história e historiografia da arte, bem como em teoria da imagem, reverberando ainda em campos do conhecimento humanístico como a literatura, os estudos

²¹ Este texto é parte dos resultados da pesquisa intitulada “Aby Warburg e a astrologia”, realizada com financiamento FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo) – Processo nº 2017/18551-4.

Uma versão muito reduzida deste texto, com acréscimo de uma lista de publicações sobre o tema na América Latina, foi publicada em língua italiana: FERNANDES, Cássio. Aby Warburg negli studi latino-americani. In: **Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale**, v. 165, p. 1-20, 2019.

lingüísticos, a antropologia cultural, história da ciência no limiar da época moderna e mesmo a pesquisa sobre a mídia na sociedade contemporânea.

No entanto, é importante frisar, foi preciso que transcorresse quase todo o século XX para que sua obra começasse a ser conhecida e pudesse despertar o interesse de estudiosos latino-americanos. Região marcada pela proeminência da colonização ibérica, cujos traços culturais desse passado colonial e vice-reinal são fortemente compreendidos pelas formas da arte identificadas com o estilo barroco, as pesquisas sobre patrimônio e cultura material ao longo de grande parte do Novecentos teve como ancoradouro e base compreensiva os estudos formalistas e suas interpretações do barroco. Papel central nesse contexto foi desempenhado pela recepção da obra de Heinrich Wölfflin, com destaque para seus livros editados respectivamente em 1888 e em 1915: *Renaissance und Barock*²² e *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*²³. As primeiras edições desses livros na América Hispânica são respectivamente de 1918²⁴ e de 1924.²⁵ No Brasil, as edições reportam a: *Conceitos Fundamentais da História da Arte*, 1982²⁶; *Renascença e Barroco*, 1989²⁷.

No caso brasileiro, a obra de Wölfflin ganha centralidade nas interpretações do patrimônio artístico nacional a partir de da década de 1940, quando a historiadora da arte, oriunda da Alemanha e de origem judia, Hanna Levy (1912-1984), introduz os conceitos do barroco e ajuda a divulgá-los por meio do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Sphan)²⁸, onde desenvolveu importante função durante anos.²⁹ Embora guardasse certa

22 WÖLFFLIN, Heinrich. **Renaissance und Barock: Eine Untersuchung über Wesen und Entstehung des Barockstils in Italien**. München: Theodor Ackermann Königlicher Hof-Buchhändler, 1888.

23 WÖLFFLIN, Heinrich. **Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst**. München: F. Bruckmann A-G., 1915.

24 WÖLFFLIN, Heinrich. **Renacimiento y Barroco**. Madrid: Alberto Corazón Editor, 1918.

25 WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceptos fundamentales** en la historia del arte. [Trad.: José Moreno Villa]. Madrid: Editorial Espasa-Calpe, 1924.

26 WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

27 WÖLFFLIN, Heinrich. **Renascença e Barroco. Estudo sobre a essência do estilo barroco e sua origem na Itália**. 1ª edição, São Paulo, Perspectiva, 1989.

28 LEVY, Hanna. **Henri Wölfflin. Sa théorie. Sés prédécesseurs**. Rottweil: Rothschild, 1936. [Tese defendida em Paris.]

LEVY, Hanna. Modelos europeus na pintura colonial. In: **Revista do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 8. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde, p. 7-66, 1944

29 Sobre a atuação de Hanna Levy no contexto cultural brasileiro ver:

KERN, Daniela Pinheiro Machado. Hanna Ley e sua crítica aos *Conceitos Fundamentais* de Wölfflin. In: **Revista da ANPAP (Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas)**. 24º Encontro da ANPAP, 2015, pp. 137-149.

KERN, Daniela Pinheiro Machado. Hanna Levy e a história da arte brasileira como problema. In: **Anais do X EHA - Encontro de História da Arte – 2014**, pp. 13-160.

crítica em relação à noção uniforme e homogênea de Barroco, apresentada sobretudo em *Kunsgeschichtliche Grundbegriffe* de Wöfflin, a atuação de Hanna Levy no contexto cultural brasileiro impulsiona a divulgação dos escritos do historiador da arte suíço nas posteriores interpretações do estilo barroco na arte colonial no Brasil, ainda que demorasse décadas para que se pudessem conhecer as primeiras edições brasileiras de Wöfflin. Estava, de todo modo, construído aqui um modelo baseado nas teorias visuais para a constituição de uma história da arte em que a noção de estilo, de viés wolffliniano, tivesse longa duração no meio intelectual brasileiro, sustentando as pesquisas sobre o patrimônio colonial no Brasil.

Por outro lado, e em razão disso, foi preciso que transcorresse um longo tempo para que surgissem as primeiras referências à obra de Aby Warburg no cenário intelectual brasileiro. Antes, porém, ainda que de modo quase solitário e fruto do interesse provocado pela estadia em Berlim entre 1929 e 1931, Sérgio Buarque de Holanda, formado em Ciências Jurídicas e Sociais, estabelece uma ponte com os autores alemães. Nessa estadia, em que entrevista o literato Thomas Mann, o qual havia acabado de receber o Prêmio Nobel de Literatura, Buarque de Holanda tem contato com a obra de Max Weber, segue os seminários e conferências do historiador Friedrich Meinecke na Universidade de Berlim e se interessa definitivamente por dois historiadores da cultura, com cujas obras Warburg manteve uma estreita conexão intelectual. Trata-se de Jacob Burckhardt, de quem o intelectual brasileiro lera *Die Kultur der Renaissance in Italien* numa edição de Leipzig (E. A. Seemann Verlag), e de Johan Huizinga, com quem Buarque de Holanda nesse contexto tivera contato, também em edição alemã, por meio do livro de 1919: *Der Herbst des Mittelalters*. Poucos anos depois de voltar ao Brasil, Buarque de Holanda publicaria, em 1936, *Raízes do Brasil*³⁰, um ensaio histórico-sociológico interessado em compreender as peculiaridades da formação cultural brasileira.

Porém, em 1958, no concurso para a cátedra de História da Civilização Brasileira, na Universidade de São Paulo, cátedra na qual atuava como Professor Assistente, Sérgio Buarque de Holanda apresenta a tese, em seguida revista e transformada no livro *Visão do Paraíso. Os motivos edênicos no descobrimento e colonização do Brasil* (1959)³¹. O livro apresentava um estudo sobre os mitos edênicos que povoaram o universo mental de portugueses e castelhanos na época das grandes navegações e conquistas no Novo Mundo. Com o intuito de

BAUMGARTEN, Jens. A historiadora da arte Hanna Levy: o barroco, o exílio e uma história da arte mundial. In: **Revista Tempo Brasileiro**, n. 174, p. 47-61, jul.-set. 2008.

BAUMGARTEN, Jens; TAVARES, André. Le baroque colonisateur: principales orientations théoriques dans la production historiographique. In: **Perspective: La revue de l'INHA. Le Brésil**, n. 2013-2, p. 288-307, Décembre 2013.

30 HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. São Paulo: José Olympio Editora, 1936.

31 HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Visão do Paraíso. Os motivos edênicos no descobrimento e colonização do Brasil**. São Paulo: José Olympio Editora, 1959.

compreender o papel desses mitos no processo de descobrimento e colonização do Brasil, Buarque de Holanda persegue a sua construção na literatura ocidental, atentando para sua trajetória em direção ao universo mental de navegadores e viajantes ibéricos no século XVI, constituindo-se como símbolos diante do desafio da construção de uma narrativa sobre as terras conquistadas. Entretanto, com o intuito de desvelar tal universo mental, o historiador manipula uma ampla gama de expressões e referências construídas pelos homens da época, mergulhando na literatura de viagem, na crônica, na cosmografia, na mitografia, nos textos religiosos, em passagens bíblicas, nos autores cristãos e pagãos, medievais e antigos, nas cartas geográficas de época e até mesmo em imagens pictóricas.

Através das edições em alemão dos livros de Johan Huizinga, compondo o acervo da biblioteca pessoal de Buarque de Holanda, percebe-se, de antemão, o interesse do estudioso brasileiro na obra do historiador holandês. Além disso, os grifos e o grande volume de anotações marginais em livros como *O Outono da Idade Média*, *Erasmus*, *Nas Sombras do Amanhã* e no significativo texto *O Problema do Renascimento*, são indícios da atenção dispensada por Holanda ao tema das origens do mundo moderno e, além disso, de seu interesse pela abordagem histórico-cultural.

Paralelamente, chama a atenção o volume e o teor dos grifos feitos por Buarque de Holanda no livro do filólogo alemão, Ernst Robert Curtius, na edição de Berna, do ano 1947, de *Europäische Literatur und Lateinisches Mittelalter* [Literatura Européia e Idade Média Latina], constante de sua biblioteca particular. Nesse caso, sobretudo o capítulo 5, intitulado “A Tópica”, parece ter interessado ao historiador brasileiro. Não apenas pelas marcações da mão de Buarque de Holanda nesse capítulo do livro de Curtius tal fato pode ser constatado. Além disso, logo nas páginas iniciais de *Visão do Paraíso* pode-se ler o seguinte trecho:

O tema deste livro é a biografia de uma dessas idéias religiosas ou míticas (capítulos VII e VIII), até vir implantar-se no espaço latino-americano, mormente no Brasil. Para isso foi de grande serventia o recurso à tópica, no sentido que adquiriu este conceito, tomado à velha retórica, desde as modernas e fecundas pesquisas filológicas de E. R. Curtius, onde, conservando-se como princípio heurístico, pôde transcender aos poucos o cunho sistemático e puramente normativo que outrora a distinguiu, para fertilizar, por sua vez, os estudos propriamente históricos.³²

³² Cito na edição recente: HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Visão do Paraíso**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, p. 24.

A tónica proposta por Curtius é um sistema de identificação e classificação de regularidades discursivas, ou seja, fórmulas de construção de discurso herdadas da retórica antiga e transformada num dos pilares da cultura latina medieval. De acordo com Curtius, a retórica, extremamente difundida na Antiguidade, utilizava-se de *topoi* como elementos de adequação dos discursos às suas finalidades. Com a dissolução da unidade de civilização romana, os *topoi* perderam o sentido estritamente normativo e transmutaram-se, impregnando as culturas regionais. Curtius, então, investigou as reminiscências e mutações da cultura clássica em sua fragmentação sofrida na Idade Média, através do estudo das transposições desses elementos discursivos da Antiguidade em direção ao universo medieval.³³

Importa ressaltar que o livro de Ernst Robert Curtius, cuja edição brasileira é de 1957³⁴, é dedicado “in memoriam” a Aby Warburg e Gustav Groeber, e que a expressão “*Pathosformeln*”, tão cara a Warburg, aparece no texto de Curtius. Não há, no livro de Sérgio Buarque de Holanda, nenhuma menção direta a Aby Warburg ou a sua Biblioteca particular. Porém, aqui se fazem presentes, no contexto da historiografia brasileira, os primeiros sinais de uma abordagem histórica que se aproxima dos problemas com os quais o estudioso de Hamburgo se debateu ao longo de sua trajetória.

No contexto latino-americano, a primeira edição de *Literatura Europea y Edad Media Latina*, de Ernst R. Curtius, é de 1955, pela editora Fondo de Cultura Económica, publicação com grande penetração tanto no México como na América do Sul. O historiador da arte argentino, José Emilio Burucúa, num texto publicado no Brasil³⁵, afirma ter sido exatamente por meio desta edição do livro de Curtius que o nome de Aby Warburg aparece pela primeira na América Latina. Burucúa revela ainda que teria sido Héctor Ciocchini, ligado ao Instituto de Humanidades da Universidad del Sur, o primeiro professor latino-americano a iniciar contato direto com o Instituto Warburg em Londres, onde desenvolve pesquisa, instalado na Biblioteca a partir de 1963. Héctor Ciocchini, no retorno à pátria em 1982, após a guerra das Malvinas e a conseqüente queda da Junta Militar que governava o país, formou uma geração de estudiosos argentinos e é um dos autores do livro de viés warburguiano, ainda hoje celebrado por seus discípulos, *Iconografía de la imaginación científica*³⁶.

33 Sobre esse tema, ver: NICODEMO, Thiago Lima. **Urdidura do Vivido**. São Paulo: EDUSP, 2008, pp. 49-52.

34 CURTIUS, E. R. **Literatura Européia e Idade Média Latina**. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1957.

35 BURUCÚA, José Emilio. Repercussões de Aby Warburg na América Latina. In: **Revista Concinnitas**, ano 2012, volume 02, número 21, dezembro de 2012, p. 253.

36 CIOCCHINI, Héctor; BURUCÚA, José Emilio; BAGNOLI, Omar H. **Iconografía de la imaginación científica**. Buenos Aires: Hermathena, 1989.

A obra de Warburg e dos estudiosos ligados à sua Biblioteca ganhava, então, nesse primeiro momento de sua repercussão latino-americana, um sentido mais voltado à aplicação de enfoques para o estudo das imagens sob a égide da operação histórico-cultural, que adquire o sentido quase de um método sob os auspícios da abordagem iconográfica e, certamente também, da repercussão que a obra de Erwin Panofsky vinha tendo nesse contexto desde os anos 1970.

Com relação a Panofsky, é importante recordar que seu livro de 1939, *Studies in Iconology*, publicado originalmente pela editora da Universidade de Oxford³⁷, será lido, estudado e utilizado como sustentação metodológica para as investigações em história da arte na América Latina, com especial destaque para os trabalhos realizados no México, no Peru e na Argentina. Vale ressaltar o caráter seminal do livro do estudioso peruano, Francisco Stastny, que já em 1965, edita *Estilo y motivos en el estudio iconográfico. Ensayo en la metodología de la historia del arte*.³⁸ Stastny utilizava-se da tradição imagética produzida na América do Sul, desde os primeiros sinais da implantação de um modelo colonial e vice-reinal, para marcar aspectos característicos da civilização ali constituída, tendo como foco principal suas peculiaridades em relação à cultura ocidental no Velho Continente, atentando para possíveis modificações de modelos artísticos europeus no contato com a cultura local sul-americana. Decerto, era a obra de Panofsky, muito mais do que propriamente aquela de Warburg, que se apresentava com sua estrutura analítica específica para o estudo das imagens, estrutura esta que já aqui havia transformado a operação histórico-cultural empreendida pelos estudos de Aby Warburg, num método de estudo delimitado pelo conceito de iconologia. O livro de Francisco Stastny abria uma via de interpretação da arte latino-americana que teria longa vida no cenário intelectual da América Latina. Mas, é importante frisar, este arcabouço interpretativo era doado ao Novo Mundo não diretamente por via dos escritos de Warburg, mas pela proeminência adquirida pela obra de Erwin Panofsky.

Aos referidos ensaios de Stastny seguiu-se, do mesmo autor, um texto publicado em 1974, *¿Un arte mestizo?*³⁹, no qual era desenvolvida, de modo ainda mais explícito, a interpretação do encontro entre modelos artísticos europeus e sua aplicação no contexto sul-americano. Em 1980, a boliviana Teresa Gisbert editaria *Iconografía y mitos indígenas en el arte*, que nas palavras sempre abalizadas de José Emilio Burucúa, representa “o produto mais alto da iconologia que cultivaram a dupla Panofsky-Gombrich e seus discípulos ..., [para trazer] provas contundentes da mestiçagem cultural alcançada na arte dos Andes a partir de 1600”⁴⁰. Em

³⁷ PANOFSKY, Erwin. *Studies in Iconology*. Oxford University Press, 1939.

³⁸ Stastny, Francisco. *Estilo y motivos en el estudio iconográfico. Ensayo en La a metodologia de la historia del arte*. Letras, Lima, n. 72-73, 1965.

³⁹ Stastny, Francisco. *¿Un arte mestizo?*. In: BAYÓN, Damián [org.]. *América Latina em sus artes. México: Siglo XXI, 1974*.

⁴⁰ BURUCÚA, José Emilio, *op. cit.*, p. 258.

seguida, este modelo interpretativo ganharia importância também no contexto mexicano, ainda na década de 1980, sobretudo nas pesquisas seminais com base na análise iconológica de José Rogelio Ruiz Gomar Campos para o estudo da arte colonial no México.⁴¹ Um viés interpretativo que se torna modelar na historiografia mexicana, deixando traços que se estendem até o presente, com repercussão na obra de um historiador conhecido internacionalmente por sua abordagem histórico-antropológica desenvolvida para a construção do conceito de “pensamento mestiço”: Serge Gruzinski, que em 1999 publica na França seu primeiro livro em torno dessa temática, *Le pensée métisse*.⁴²

Porém, foi preciso que transcorressem alguns anos para que a obra de Aby Warburg pudesse ser diretamente apresentada ao público latino-americano, por meio de textos propriamente seus. Em 1992, como fruto do trabalho de seleção e organização, na Argentina, de José Emilio Burucúa, apareceria pela primeira vez, no contexto latino-americano, a edição de escritos de Warburg, ainda que numa coletânea da qual faziam parte também artigos de outros autores. Em *Historia de las imágenes e historia de las ideas. La escuela de Aby Warburg*, contendo também textos de E. H. Gombrich, Henri Frankfort, Frances Yates e Héctor Ciocchini, são editados de Aby Warburg: *Arte do Retrato e Burguesia Florentina* (1902) e *Arte italiana e astrologia internacional no Palazzo Schifanoia, de Ferrara* (1912).⁴³ Finalmente a obra de Aby Warburg, mesmo que de modo tardio e fragmentário, ganharia uma versão em castelhano, por uma casa editora da América Latina. Esses textos foram traduzidos da edição canônica dos escritos de Warburg, publicada em 1932, *Gesammelte Schriften*.⁴⁴ 1992 é também o ano da edição espanhola da biografia intelectual de Warburg, escrita por E. H. Gombrich, que ganha decerto alguma repercussão na América Hispânica⁴⁵

No meio acadêmico brasileiro, por sua vez, o nome de Aby Warburg pôde ser conhecido de modo menos restrito através da tradução de um ensaio do historiador italiano, Carlo Ginzburg. Ginzburg, cuja obra adquirira importância no Brasil no final dos anos 1980, tem o livro *Mitos, Emblemas, Sinais: morfologia e história* traduzido para o português em 1991, apresentando num de seus capítulos exatamente uma discussão sobre a

41 RUIZ GOMAR CAMPOS, José Rogelio. *El pintor Luis Juárez. Su vida y su obra*. México: Unam, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1987.

42 GRUZINSKI, Serge. *La pensée métisse*. Paris: Fayard, 1999.

43 BURUCÚA, José Emilio [org.] *Historia de las imágenes e historia de las ideas. La escuela de Aby Warburg*. Textos de Warburg, Gombrich, Frankfort, Yates, Ciocchini. Buenos Aires: Centro Editor de America Latina, 1992.

44 WARBURG, Aby. Bildniskunst und florentinisches Bürgertum [1902]; Italienische Kunst und internatinale Astrologie im Palazzo Schifanoia zu Ferrara [1912]. In: WARBURG, A. *Gesammelte Schriften. Die Erneuerung der Heidnischen Antike*. 2 Bände. Leipzig; Berlin: Teubner, 1932, pp. 89-126; pp. 459-481.

45 GOMBRICH, E.H. *Aby Warburg. Una biografia intelectual*. Madri: Alianza Editorial, 1992.

abordagem warburgiana para o estudo das imagens na história, além de uma apresentação do ambiente em torno da Biblioteca Warburg: “De A. Warburg a E. H. Gombrich: notas sobre um problema de método”⁴⁶. Tratava-se de um texto de Ginzburg publicado na revista italiana, *Studi medioevali*, em 1966 (reeditado em versão italiana de *Miti emblematici*⁴⁷), portanto que se tornava acessível ao público brasileiro vinte e cinco anos depois de sua edição original. O papel de Carlo Ginzburg nesse primeiro acesso do público brasileiro ao nome de Warburg e ao que seria conhecido genérica e imprecisamente como método da “escola de Warburg” se completa, nesse contexto, com a publicação no Brasil, em 1989, do livro também de Ginzburg, *Indagações sobre Piero: o Batismo, o Ciclo de Arezzo, a Flagelação*⁴⁸. Reverberavam no Brasil, não sem um certo grau de limitação compreensiva, as referências a Aby Warburg e seus estudos no resultado que esses dois trabalhos de Ginzburg traziam a respeito da herança e da abordagem histórico-artística de matriz warburgiana, imprimindo sobre a imagem de Warburg e de suas pesquisas do início do século XX os procedimentos utilizados pelo historiador italiano, aos quais denominava “método indiciário”. E assim as referências a Aby Warburg tocam por primeiro o ambiente acadêmico brasileiro.

O início da década de 1990 marcava também, no Brasil a inauguração da área de concentração em nível de Mestrado em História da Arte, criado pelo trabalho de estudiosos como Jorge Coli, Luiz Marques, Néelson Aguilar na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), que dava início à formação dos jovens pesquisadores nesse campo do conhecimento humanístico sob modelos oriundos de universidades europeias. Nesse ambiente certamente ouviu-se, por primeiro no Brasil, citado o nome e o trabalho de Aby Warburg, ainda que de modo indireto. Ou seja, foi através da importância ganha no Brasil pela obra de Carlo Ginzburg que o nome de Warburg pôde ser veiculado em língua portuguesa, ainda que não especificamente por meio de um escrito seu. Aby Warburg, então, pela característica com que foi tratado nesse texto de Ginzburg e pelas peculiaridades do conhecimento histórico-artístico no Brasil naquele momento, adquire a imagem de formador de uma escola de estudiosos dedicados à história da arte e da cultura, porém, ao mesmo tempo, seu nome e sua obra se mesclam e se confundem com os já conhecidos escritos de Panofsky e de Gombrich, estes sim anteriormente traduzidos no Brasil. Warburg era, então, mais uma vez eclipsado (e agora de um modo muito específico, considerando a cena acadêmica brasileira dos anos 1990) pela proeminência de autores que haviam trabalhado em sua biblioteca. Mesmo a obra de Edgar Wind, até então quase desconhecida no meio brasileiro, apesar de sua enorme

46 GINZBURG, Carlo. **Mitos, Emblemas, Sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

47 GINZBURG, Carlo. **Miti emblematici: morfologia e storia**. Torino: Giulio Einaudi editori, 1986.

48 GINZBURG, Carlo. **Indagações sobre Piero: o Batismo, o Ciclo de Arezzo, a Flagelação**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1989. Edição italiana: **Indagini su Piero**. Torino: Giulio Einaudi editori, 1981.

importância para os estudos histórico-artísticos, citada por Ginzburg no referido ensaio, conhece tradução para o português no Brasil. Em 1997, a editora da Universidade de São Paulo traz a público as conferências e ensaios de Wind editados postumamente em Oxford: *A Eloquência dos Símbolos: estudos sobre arte humanística*.⁴⁹

No cenário latino-americano como um todo, a partir dos anos 2000, ganham lugar as edições dos escritos de Aby Warburg, paralelamente a um aprofundamento dos estudos voltados a sua obra, não sem uma dose de polêmica em relação à amplitude e diversidade das abordagens e, principalmente, a respeito do modo como sua fortuna crítica será desenvolvida e aplicada aos estudos de temas locais, tanto no que se refere à arte colonial e vice-reinal, quanto no que tange a pesquisas sobre arte e mídia na época recente.

O primeiro significativo avanço nessa direção foi, sem dúvida, o livro de José Emilio Burucúa, editado em 2003: *Historia, arte, cultura. De Aby Warburg a Carlo Ginzburg*, que certamente, também pela projeção da editora Fondo de Cultura Económica, torna-se logo conhecido no México e por toda a América do Sul.⁵⁰ Ainda que elaborado sobre os resultados provocados pela repercussão da divulgação de Warburg por intermédio da obra de Ginzburg, que ocorre, de certo modo, também no contexto geral da América Latina, o livro de Burucúa, no entanto, cumpre um passo adiante na interpretação e no enquadramento da obra de Aby Warburg, bem como em seu legado para os historiadores da arte e da cultura. Seja pelo refinamento e erudição com que interpreta os estudos do autor a respeito dos temas renascentistas, temas de que o próprio Burucúa é conhecedor atento, seja pela correção e pelos detalhes com que descreve o desenvolvimento das atividades e o destino da Biblioteca Warburg nos anos 1920 e 1930, este livro abre uma nova perspectiva para os pesquisadores latino-americanos interessados nos temas warburgianos ao desnudar três perspectivas possíveis na obra do estudioso hamburguês:

primeiro, uma idéia peculiar do Renascimento como tempo de inauguração da modernidade; *segundo*, uma aproximação à etnologia com o propósito de compreender o sentido das práticas mágicas nas sociedades arcaicas do presente, *et tertio*, um método de investigação e descobrimento para a história da cultura.⁵¹

Burucúa preocupa-se ainda, na parte final do estudo, em identificar as ramificações do legado de Aby Warburg para além das fronteiras mais visíveis de seu Instituto, avaliando individualmente as modificações que

49 WIND, Edgar. *A Eloquência dos Símbolos: estudos sobre arte humanística*. São Paulo: EDUSP, 1997.

50 BURUCÚA, José Emilio. *Historia, arte, cultura. De Aby Warburg a Carlo Ginzburg*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.

51 *Idem*, p. 13.

os estudos warburguanos puderam trazer para os modos de abordar a história da arte e da cultura em vários países do Ocidente: na França, de André Chastel e Robert Klein; na Espanha, de Santiago Sebastián; junto ao cosmopolita de nacionalidade lituana, Jurgis Baltrusaitis; nos Estados Unidos, de Michael Baxandall; na Itália, de Salvatore Settis e do próprio Carlo Ginzburg, com um capítulo reservado ainda aos estudos sobre magia, filosofia e ciência na “história filosófica” de Eugenio Garin e Paolo Rossi.

Não apenas pela repercussão, certamente significativa, do livro de Burucúa no México, mas também por conta da edição da palestra do historiador da arte alemão radicado no México, Peter Krieger, no *XXII Coloquio Internacional de Historia del Arte del Instituto de Investigaciones Estéticas da Universidad Nacional Autónoma de Mexico*, em 1999, em que analisa as possibilidades dos estudos iconográficos a partir da obra de Aby Warburg⁵², as primeiras edições propriamente da obra de Warburg surgem finalmente na América Latina. Em 2004, sai a tradução mexicana da conferência *O Ritual da Serpente*⁵³, seguida, dois anos depois, do estudo compreensivo sobre a palestra de Kreuzlingen, obra do próprio Peter Krieger⁵⁴. No texto, de 2006, Krieger faz uma apresentação da obra e da atuação de Warburg no âmbito da Biblioteca de Hamburgo, seu legado transplantado para Londres, para, em seguida, desenvolver uma análise sobre os conceitos warburguanos de *Denkraum* [espaço de pensamento] e de *Pathosformel* [formulação de pathos].

Indicando que havia uma imbricação de caminhos, e mesmo uma sobreposição de itinerários, entre o surgimento das primeiras edições de Warburg no México e a imediata aplicação de abordagens histórico-artísticas voltadas para o estudo do patrimônio imagético vice-reinal em solo mexicano, em 2005, a historiadora Linda Baéz Rubí lança um livro de aporte de intenção claramente warburguiano para estudar a cultura visual no México no século XVI: *Mnemosyne novohispánica. Retórica e imágenes em el siglo XVI*.⁵⁵ O livro, que em primeira página traz como epígrafe um trecho de *A Arte da Memória*, de Frances Yates, inicia-se com uma definição do conceito de *Mnemosyne*, em que reporta a sua origem à anedota do poeta grego Simónides de Ceos (c. 556-468 a.C.), dedica um capítulo ao tratamento do termo por Aby Warburg, para só então desenvolver suas análises sobre o papel da memória nas imagens e nos escritos transplantados para o México quinhentista.

52 KRIEGER, Peter. Las posibilidades abiertas de Aby Warburg. In: **XXII Coloquio Internacional de Historia del Arte. (In)Disciplinas: estética e historia del arte en el cruce de los discursos**, Lucero Enríquez (ed.). México: Universidad Nacional Autónoma de Mexico - Instituto de Investigaciones Estéticas, 1999, pp. 261-281.

53 WARBURG, Aby. **El ritual de La serpiente**. Joaquín Etoarena Homaeche (trad.), com epílogo de Ulrich Rauflff. México: Sexto Piso, 2004.

54 KRIEGER, Peter. El ritual de la serpiente. Reflexiones sobre La actualidad de Aby Warburg, em torno a La traducción al español de su libro *Schlangenritual. Ein Reisebericht*. **Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas**, México, n, 88, 2006, p. 239-250.

55 BAÉZ RUBÍ, Linda, **Mnemosyne novohispánica. Retórica e imágenes em el siglo XVI**. Mexico: Unam, Instituto de Investigaciones Estéticas, 2005.

Mas 2005 é também o ano da edição espanhola do livro canônico de Aby Warburg, editado em alemão originalmente em 1932, produto do projeto editorial liderado por Gertrud Bing e Fritz Saxl, que dirigia biblioteca ainda em Hamburgo. Trata-se da primeira tradução em espanhol da edição de 1932, *Gesammelte Schriften*⁵⁶, que, no projeto original, deveria constituir apenas a primeira parte da edição do legado textual de Warburg. Do plano estabelecido por Saxl para a edição dos escritos de Warburg, apenas o primeiro grupo de textos (exatamente o que compõe a edição de 1932, que ali se apresentava) fora publicado. Parte do projeto viria a ser editado no futuro, de modo fragmentado e sem nenhuma ligação com o plano apresentado. A edição espanhola, no entanto, trazia o cuidado de publicar a Introdução escrita por Kurt W. Forster para a edição de Los Angeles (Getty Research Foundation) de 1999, além dos Prefácios de Felipe Pereda (para a edição espanhola) e de Gertrud Bing, presente na publicação original, de 1932. A versão espanhola significava uma nova possibilidade de acesso aos escritos de Aby Warburg no mundo de língua hispânica, ainda que limitado apenas à primeira parte do projeto editorial elaborado por Saxl e Bing no início dos anos 1930, como explicitado pelo próprio Saxl no “Plano de Edição das *Obras Completas*”, também constante da edição de Madri.⁵⁷

No Brasil, embora as edições de Warburg ainda não tivessem adquirido versões em língua portuguesa, o impulso promovido pelos estudos histórico-artísticos no Instituto da UNICAMP, possibilitava, como foi dito anteriormente, os primeiros contatos com os escritos do estudioso de Hamburgo, mesmo que em publicações estrangeiras. Assim, partindo da pesquisa de Doutorado sobre os últimos textos de Jacob Burckhardt sobre a arte italiana do Renascimento e, em consequência disso, dos ensaios de Aby Warburg sobre o tema das relações entre burguesia florentina e arte flamenga, publicamos, em 2004⁵⁸, aquele que foi o primeiro texto sobre Warburg no Brasil. Era um esforço inicial no sentido de seguir os traços de continuidade entre o texto do estudioso de Hamburgo, escrito em 1902⁵⁹, sobre retrato e burguesia florentina, e o manuscrito de Burckhardt, editado originalmente em 1898, sobre o retrato na pintura italiano do Renascimento: *Aby Warburg entre a arte florentina do retrato e um retrato de Florença na época de Lorenzo de’ Medici*.⁶⁰ O texto apresentava também uma tentativa de seguir a obra de Aby Warburg, considerando primordialmente o seu processo constitutivo, com

56 WARBURG, A. *Gesammelte Schriften. Die Erneuerung der Heidnischen Antike*. 2 Bände. Leipzig; Berlin: B. G. Teubner, 1932.

57 WARBURG, A. *El renacimiento del paganismo. Aportaciones a la historia cultural del Renacimiento europeo*. Madrid: Alianza Editorial, 2005.

58 FERNANDES, Cássio. Aby Warburg entre a arte florentina do retrato e um retrato de Florença na época de Lorenzo de’ Medici. In: **História: Questões e Debates**, nº 41, 2004, Curitiba: Editora UFPR, pp. 131-165.

59 WARBURG, A. Bildniskunst und florentinisches Bürgertum (1902). In: WARBURG, A. *Gesammelte Schriften. Die Erneuerung der Heidnischen Antike*. Band 1, *op. cit.*, pp. 89-126.

60 BURCKHARDT, Jacob. *Beiträge zur Kunstgeschichte von Italien: das Altarbild; das Porträt in der Malerei; die Sammler*. Basel: Verlag von G. F. Lendorff, 1898.

centralidade no papel cumprido pelos escritos da fase final da produção de Jacob Burckhardt, sobretudo nos textos warburgianos até a elaboração do ensaio de 1907, sobre os últimos desejos de Francesco Sasseti.⁶¹ Tinha sido fundamental, nesse sentido, a estadia de estudos na Scuola Normale Superiore di Pisa, em 2001 e 2002, e o contato com a obra e o ensinamento, no ambiente pisano, de Maurizio Ghelardi. Nessa mesma linha, publicamos em 2006, em outra revista acadêmica, o segundo texto sobre o tema das relações entre as obras de Warburg e Burckhardt.⁶²

Em língua portuguesa, no entanto, permanece o hiato em relação ao acesso direto aos textos de Aby Warburg, enquanto o seu nome começa a circular timidamente, por via indireta, em ambientes circunscritos aos estudos sobre arte e cultura na Primeira Época Moderna. A exceção é a tradução, numa revista acadêmica, da viagem warburgiana ao Novo México, que, porém, passa quase despercebida.⁶³ Na América Latina, a divulgação da edição espanhola de *Gesammelte Schriften* (*El renacimiento del paganismo*⁶⁴) impulsiona abordagens variadas partindo da obra de Warburg para o desenvolvimento de investigações sobre temáticas locais, num amplo arco temporal. Pesquisas que já iniciavam antes da edição espanhola dos escritos escolhidos do estudioso de Hamburgo, como é o caso do trabalho de Laura Malosetti Costa, publicado em 2001⁶⁵, sobre a circulação de imagens e sua conexão entre pintura, escultura, gravura, ilustração, fotos, etc. na Argentina no final do século XIX, guardando um diálogo com escritos de Warburg já conhecidos nesse ambiente intelectual, serão agora encorajados pelo acesso direto a seus textos, em língua espanhola. Para o caso desse estudo de Malosetti Costa, certamente o acesso aos painéis *Mnemosyne* é um elemento a ser considerado.

No ano de 2005, a historiadora da arte argentina, Gabriela Siracusano, apresenta um estudo que guarda um aporte warburgiano declarado no que tange às relações entre arte e ciência. Em *El poder de los colores. De lo material a lo simbólico en las prácticas culturales andinas. Siglos XVI-XVIII*⁶⁶, analisa a dimensão material

61 WARBURG, A. Francesco Sasseti's letztwillige Verfügung (1907). In: WARBURG, A. **Gesammelte Schriften. Die Erneuerung der Heidnischen Antike.** Band 1, *op. cit.*, pp. 127-157.

62 FERNANDES, Cássio. Jacob Burckhardt e Aby Warburg: da arte à civilização italiana do Renascimento. In: **Locus. Revista de História.** Vol. 12, nº 1, Juiz de Fora: Editora UFJF, 2006, pp. 127-143.

63 WARBURG, Aby. Imagens da região dos índios Pueblo da América do Norte. In: **Revista Concinnitas: artes, cultura e pensamento.** Rio de Janeiro, v. 6, p. 110-130, 2005.

64 WARBURG, A. **El renacimiento del paganismo. Aportaciones a la historia cultural del Renacimiento europeo,** *op. cit.*

65 Malosetti Costa, Laura. **Los primeros modernos. Arte y sociedad en Buenos Aires a fines del siglo XIX.** Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2001.

66 SIRACUSANO, Gabriela. **El poder de los colores. De lo material a lo simbólico en las prácticas culturales andinas. Siglos XVI-XVIII.** Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2005.

das representações coloniais andinas no período indicado, numa perspectiva histórico-cultural. A partir da identificação e estudo dos usos de pós-coloridos presentes nesta produção explora conhecimentos e práticas envolvidos nesta atividade, a fim de acessar a rede teórica que articulou os laços entre as práticas artísticas e científicas da América do Sul colonial. Trata-se de uma pesquisa em história da arte que considera as relações entre produtos artísticos e tratados de mineralogia, farmacologia, medicina e alquimia, além de livros de segredos e histórias naturais, privilegiando a construção pré-hispânica da cor na área andina como elemento constituinte de uma das nuances a partir das quais é possível reconhecer formas de práticas sociais, políticas, econômicas e também rituais.⁶⁷

É clara a repercussão da obra de Warburg na América Latina no sentido de uma apropriação que remete muito mais à aplicação de temáticas e abordagens suas para o estudo do patrimônio cultural subcontinental, em detrimento dos estudos historiográficos que pudessem buscar desnudar o processo constitutivo de sua obra, bem como os próprios limites geográficos e temporais para os quais ela foi construída. A pouca vitalidade de uma tradição filológica, somada ao interesse (sempre imperativo) de dar conta das marcas e das características da civilização latino-americana, impulsionaram o viés de aplicabilidade de métodos e abordagens, em lugar da crítica textual fundamentada na historicidade e no processo elaborativo como o próprio fundamento da interpretação. Essa seguirá sendo a perspectiva dominante da recepção da obra de Aby Warburg na América Latina nos anos que seguem à metade da década de 2000.

Um empreendimento que, por outro lado, merece destaque por se caracterizar como um estudo historiográfico voltado para a obra de Aby Warburg é o que desenvolve o peruano Juan Fernando Jara Garay, em 2006, no livro *Interpretación y explicación en la obra de Aby Warburg. Apuntes para una reflexión en torno a la historiografía del arte*.⁶⁸ Trata-se de uma análise do trabalho de Warburg como iniciador da chamada tradição iconológica, destacando suas diferenças interpretativas em relação a outras abordagens historiográfico-artísticas, bem como sua consideração das várias dimensões da realidade na explicação do fato histórico artístico.

Porém, do ponto de vista geral, a abordagem permanece sendo outra. Em 2002 é editado em Paris o livro de Georges Didi-Huberman sobre Warburg, *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantomes selon Aby Warburg*⁶⁹, com grande repercussão também fora da França. Na Espanha, a editora Abada fornece, em 2009, a

67 Para o caso dos estudos de Laura Malosetti Costa e Gabriela Siracusano são importantes as referências tomadas do texto supracitado: BURUCÚA, José Emilio. Repercussões de Aby Warburg na América Latina. In: **Revista Concinnitas**, ano 2012, volume 02, número 21, dezembro de 2012.

68 JARA GARAY, Juan Fernando. **Interpretación y explicación en la obra de Aby Warburg. Apuntes para una reflexión en torno a la historiografía del arte**. Lima: Universidad Nacional de Ingeniería, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Artes, 2006.

69 DIDI-HUBERMAN, Georges. **L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantomes selon Aby Warburg**. Paris, Minuit, 2002.

tradução ao espanhol, que logo ganha divulgação na América Latina: *La imagen superviviente*⁷⁰. O livro de Didi-Huberman apresenta a abordagem histórico-artística de Aby Warburg como uma força que desconstruiu todos os modelos epistêmicos em uso tanto na tradição da história da arte de Vasari, quanto naquela de Winckelmann, em favor do que o filósofo francês denomina “modelo sintomal”, ou “modelo fantasmal”, constituído por um conjunto de “processos tensivos – tensionados, por exemplo, entre vontade de identificação e imposição de alteração, purificação e hibridização, normal e patológico, ordem e caos, traços de evidência e traços de irreflexão”⁷¹. Aby Warburg transformara-se, então, para Didi-Huberman, “numa obsessão”, num “turbilhão no rio da disciplina”, num “momento-agitador – depois do qual o curso das coisas se haverá desviado profundamente, ou até transtornado”⁷². Warburg transforma-se, então, num paradigma, num personagem que se desloca de seu espaço de atuação, de seu ambiente originário, dos inúmeros (porém circunscritos temporal e geograficamente) problemas histórico-culturais sobre os quais se colocou ao longo de sua trajetória de pesquisador erudito devotado ao tema das origens da civilização moderna na Europa. A reflexão de Warburg, baseada num estreito contato entre arqueologia, história da arte e uma ciência histórica sociológica, elaborada para constituir o que chamava “ciência da cultura histórico-artística”, que combina os mais variados campos científicos, transforma-se, então, num conjunto de ideais a serem aplicadas na reflexão sobre arte tanto em contextos do passado, quando em produções contemporâneas (ainda que muito além do universo circunscrito às pesquisas muito particulares sobre as quais se debruçou Warburg). De modo que conceitos centrais no pensamento de Warburg, tais como *Pathosformel*, *Nachleben*, *Engramm* e outros, assumem uma aplicação para muito além de seu contexto significativo original, ampliando suas possibilidades de extrapolação e desdobramento.

É o que permite também a interpretação da obra de Warburg proposta pelo filósofo italiano, Giorgio Agamben, que traz, no livro *La potencia del pensamiento*, editado em Buenos Aires em 2007, um ensaio intitulado “Aby Warburg y la ciencia sin nombre”⁷³. Trata-se, na verdade, da reedição do texto que Agamben havia escrito em origem para a revista *Settanta* em 1975, editado também em 1984 para o volume de *Aut Aut* inteiramente dedicado a Aby Warburg⁷⁴. Warburg emerge desse artigo como o historiador da arte do século XX por antonomásia. Agamben observa três pontos fundamentais na obra do estudioso de Hamburgo:

70 DIDI-HUBERMAN, Georges. *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada Editores, 2009.

71 Citamos direto da tradução brasileira: DIDI-HUBERMAN, Georges. *A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2013, p. 25.

72 *Ibidem*, p. 27.

73 AGAMBEN, Giorgio. *La potencia del pensamiento*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2007.

74 AGAMBEN, Giorgio. Aby Warburg e la scienza senza nome. In: *Aut Aut*, nº 199-200, gennaio-aprile 1985, ristampato 1998, pp. 51-66.

O círculo hermenêutico pode ser exemplificado como uma espiral que se desenvolve sobre três planos principais: o da iconografia e da história da arte; o segundo é o da história da cultura; o terceiro e mais amplo é justamente o da 'ciência sem nome', orientada em direção a um diagnóstico do homem ocidental e seus fantasmas.⁷⁵

Esse modelo de abordagem ganha espaço na América Latina, ao mesmo tempo em que a Editora AKAL, de Madri, publica a versão espanhola do *Atlas Mnemosyne* de Warburg⁷⁶, encorajando a organização de exposições sobre arte latino-americana tendo como base o modelo referencial do *Bildatlas* à maneira dos painéis compostos pelo estudioso hamburguês. Em outubro de 2010, a historiadora da arte argentina, Diana Wechsler, organiza em Berlim a mostra *Realidad y Utopia: 200 años de arte Argentino. Una visión desde el presente*⁷⁷, evento que festeja o bicentenário da nação. A exposição é, em abril de 2011, inaugurada também na Cidade do México, albergada no Museu Nacional de San Carlos. Numa clara referência aos painéis de Warburg, a curadora se propõe a “pensar com imagens”, para construir um panorama da arte argentina na comemoração dos 200 anos de proclamação da independência do país. Esta exposição é contemporânea àquela que o filósofo Georges Didi-Huberman organiza, como curador, no Museu Reina Sofía, em Madri, intitulada *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?*, e que pretendeu ser uma mostra inter-disciplinar que percorre o século XX e o recente século XXI, elegendo o atlas de imagens *Mnemosyne*, de Warburg, como ponto de partida.

Por outro lado, ainda na cena argentina na viragem da primeira para a segunda década do século XXI, os estudos que partem da obra de Aby Warburg avolumam-se também no que se refere a interesses diversos, esgarçando ainda mais o tecido sobre o qual seus escritos se estendem. A história da magia da Argentina, ou ainda a utilização de conceitos de matriz warburguiana, como *Denkhaum* e *Pathosformel*, para propor uma interpretação da relação entre arte e política nos séculos XIX e XX, são temas explorados pela historiografia em pesquisas circunscritas a conjunturas locais.

Fora da temática localista, mas em âmbito argentino, é importante mencionar a pesquisa para de Tese de Doutorado, defendida por Roberto Casazza em 2016, na qual a discussão parte do conceito de “tradição clássica” para o estudo da noção de “marco cosmológico esférico”. Trata-se de uma investigação que carrega tanto no tema, quanto na estrutura metodológica, uma vertente circunscrita à tradição interpretativa que remonta

75 AGAMBEN, Giorgio. **La potencia del pensamiento.** *Ibidem*, p. 145.

76 WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne.** (Traducción: Joaquim Chamorro Milke) Madrid: AKAL Ediciones, 2010.

77 WECHSLER, Diana. **Realidad y Utopia: 200 años de arte Argentino. Una visión desde el presente.** (Magdalena Faillace - Cordinación y Prólogo. Curadoría: Diana Wechsler) Buenos Aires: Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Cultura, 2010.

ao centro dos interesses de Aby Warburg, onde a cosmologia e a astrologia são fundamentais em sua reflexão sobre o limiar do Mundo Moderno. A tese de Cazassa, intitulada *Sphaericus Ordo. La fundamentación del marco cosmológico esférico en la Tradición Clásica*, foi apresentada na Facultad de Humanidad y Artes da Universidad Nacional de Rosario.⁷⁸

Neste contexto, é editada no México uma versão bem realizada do *Atlas Mnemosyne*, em dois volumes, organizada por Linda Báez Rubí, que também escreve os textos introdutórios ao livro. A historiadora de arte, Baéz Rubí, há anos vinha utilizando o modelo interpretativo warburgiano para estudar arte mexicana no século XVI, seguindo de perto os meandros dos escritos de Aby Warburg. Esta edição dá um passo importante na divulgação do trabalho de Warburg na América Latina.

No Brasil, por sua vez, em 2009 é editado o primeiro dossiê dedicado à obra de Warburg, pela revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. No dossiê, organizado e apresentado por Cezar Bartholomeu, figuram a *Introdução a Mnemosyne*, escrita por Aby Warburg, e o texto de Giorgio Agamben em versão em língua portuguesa, “Aby Warburg e a ciência sem nome”.⁷⁹ Em 2010, sai editado o texto *Dürer e a Antiguidade Italiana*, como parte de uma edição contendo estudos, realizados no Brasil, sobre o Renascimento.⁸⁰

O ano de 2013, porém, é marcado por três publicações realizadas no Brasil pela mesma casa editorial. A Editora Contraponto, do Rio de Janeiro, traz a público, ao mesmo tempo, as primeiras versões em língua portuguesa de *Gesammelte Schriften (A renovação da Antiguidade pagã)* de Aby Warburg⁸¹, *La imagen superviviente (A imagem sobrevivente)* de Didi-Huberman⁸² e *Aby Warburg e a imagem em movimento* de Philippe-Alain Michaud⁸³. Ou seja, o livro canônico de Aby Warburg atinge o meio acadêmico brasileiro trazendo consigo certamente um avanço no sentido do contato direto com os textos do autor, porém também contendo, de modo implícito, um modelo para interpretá-lo. É importante informar, entretanto, que a versão brasileira de *Gesammelte Schriften* carrega o mérito de portar, além do Prefácio à edição de 1932, de autoria de Gertrud Bing, também o

⁷⁸ CASAZZA, Roberto. *Sphaericus Ordo. La fundamentación del marco cosmológico esférico en la Tradición Clásica*. Tesis de Doctorado. Facultad de Humanidad y Artes. Universidad Nacional de Rosario, 2016.

⁷⁹ Dossiê Aby Warburg. *Arte e Ensaios*, nº 19, 2009, pp. 118-143.

⁸⁰ WARBURG, Aby. *Dürer e a Antiguidade Italiana*, de Aby Warburg (trad.: Cláudia Valladão de Mattos). In: BERBARA, Maria (org.). *Renascimento italiano: ensaios e traduções*. Rio de Janeiro: Editora Nau, 2010, pp. 427-447.

⁸¹ WARBURG, A. *A renovação da Antiguidade pagã*. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2013.

⁸² DIDI-HUBERMAN. *A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

⁸³ MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg e a imagem em movimento*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

Prefácio à edição de estudos de 1998, escrito por Horst Bredekamp e Michael Diers. O livro Michaud, por sua vez, apresenta como apêndice os escritos de Warburg até então inéditos em português: “Recordações de uma viagem à terra dos pueblos” (1923) e “Projeto de viagem à América” (1927).

É certo que se trata de um acontecimento editorial importante para a difusão e o impulso das pesquisas no Brasil em torno da obra de Warburg. Tanto é assim que dois anos depois, em 2015, surge, sob organização de Leopoldo Waizbort, uma nova coletânea de seus escritos, cujo título é revelador do que anunciamos acima. *Histórias de Fantasmas para Gente Grande*⁸⁴ é um título claramente tomado do sub-título do livro de Didi-Huberman (*A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*), revelando o impacto da interpretação do filósofo francês no modo como Warburg passa a ser lido no contexto intelectual brasileiro. A coletânea de 2015 reedita textos de Warburg contantes na edição de 1932, presentes portanto na versão brasileira *A renovação da Antiguidade pagã* (“*O nascimento de Vênus* e *A Primavera* de Sandro Botticelli”, “Dürer e a Antiguidade italiana”, “Arte italiana e astrologia internacional no Palazzo Schifanoia em Ferrara”, “A profecia da Antiguidade pagã em texto e imagem nos tempos de Lutero”) e acrescenta a eles cinco textos: “Imagens da região dos índios pueblos na América do Norte”, “Memórias da viagem à região dos índios pueblos na América do Norte” (ambos os escritos também presentes no citado apêndice ao livro de Philippe-Alain Michaud), “A influência da *Sphaera barbarica* nas tentativas de ordenação cósmica do Ocidente”, *O Déjeuner sur l’erbe* de Manet” e “Introdução à *Mnemosine*”.

As edições brasileiras de Aby Warburg são certamente já o resultado de pesquisas que, por tudo o que falamos aqui, estavam em curso no Brasil desde o final da década de 2000, num espectro de interesses muito diversificado e em diferentes áreas do conhecimento humanístico. Citaremos algumas linhas dessa interpretação, como forma de concluir este breve panorama.

Em 2010, o Prof. Norval Baitello Júnior edita o livro *A serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia*⁸⁵, no qual avalia que a maior herança de Warburg foram suas reflexões teóricas sobre a comunicação visual, ou seja, sua teoria da imagem ou iconologia. Estudando a coleção de selos postais de Aby Warburg, Norval Baitello amplia os limites de manifestação da imagem na obra do estudioso alemão para muito além do universo artístico e a entende como o mais importante recurso de vinculação, ou seja, como mídia. Com foco na conferência de Warburg de 1923, sobre a viagem de 1895-96 entre os indígenas do Novo México e Arizona,

84 WARBURG, Aby. **Histórias de fantasma para gente grande: escritos, esboços e conferências**. (Org.: Leopoldo Waizbort) São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

85 BAITELLO JÚNIOR, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma: Esboços para uma Teoria da Mídia**. São Paulo: Paulus, 2010.

Baitello aponta a conclusão do texto sobre os Pueblo com a imagem do Tio Sam nas ruas de San Francisco, com sua cartola sob os fios de eletricidade, como a imagem do domínio do raio nas sociedades contemporâneas. Para o estudioso brasileiro, Warburg percebe ali a confirmação da incrível força de um “etimo” ou das *Nachleben* entendidas como símbolos a partir de uma transmissão repleta de tensões, antecipando em muitas décadas, a atual teoria da mídia, que propõe os estudos de comunicação a partir de uma tripla tipologia dos processos de mediação: a mediação primária ou meios primários, os meios secundários e os meios terciários. As pesquisas de Baitello seguem nessa direção ao longo da década de 2010, com resultados ainda em curso, trabalho também de um grupo de alunos sob sua supervisão na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

No âmbito propriamente dos estudos em artes visuais, sob o modelo interpretativo proposto por Didi-Huberman, as relações entre o entendimento de “formas simbólicas” como corpos significativos reincidentes na história da cultura ocidental, com o panorama teórico mais próximo das ideias warburgianas, desenvolve-se uma série indagações sobre a produção artística, contemporânea ou não. Decerto as exposições de arte que tiveram lugar no Brasil e na América Hispânica são parte desse contexto mais preciso. É importante mencionar, nesse sentido, a repercussão da nova exposição curada por Georges Didi-Huberman, no Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) da Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), em 2018: *Sublevaciones*.⁸⁶ A mostra, originalmente organizada para o Museu Jeu de Paume, de Paris, visitou instituições museais da Argentina (Museo de la Universidad Nacional de Tres de Febrero) , Brasil (Sesc São Paulo), Canadá (Galerie de la Universidad de Québec en Montreal) e Espanha (Museu Nacional d’Art de Catalunya, Barcelona), sempre com o acréscimo de obras locais em seu acervo para cada versão adquirida. A exposição, em sua versão mexicana, foi certamente impulsionada pelas discussões que tiveram lugar no *Simposio Internacional. Warburg (en/sobre) América: translaciones y proyecciones*, ocorrido um ano antes no mesmo Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), entre 6 e 8 de setembro de 2017.

Recentemente foi inaugurada, na Argentina, a mostra *Ninfas, Serpientes, Constelaciones: la teoría artística de Aby Warburg*, sob curadoria de José Emilio Burucúa, no Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires, em sintonia com o *Simposio Internacional Aby Warburg 2019*, que teve lugar na Biblioteca Nacional. A exposição, destinada a pensar o vínculo entre textos, imagens e histórias, parte de uma indagação dos modos como o presente invoca o passado e o reinventa, tendo como estrutura teórica uma interpretação de chave warburgiana, para interrogar uma série de obras do patrimônio argentino de distintas épocas e estilos, observadas de forma mítica e histórica. A mostra, que teve na abertura a presença do Diretor do Warburg Institute de Londres, Bill Sherman, é organizada em seções que buscam dar sentido temático à reflexão de Warburg, ao mesmo tempo

86 DIDI-HUBERMAN, Georges (org.). **Sublevaciones**. México: MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, 2018.

em que expõe fragmentos significativos do patrimônio artístico em autores e coleções argentinas: *La ninfa, El héroe, La serpiente e la magia, Um poema/Serpiente, El cielo estrellado, La distancia y la memoria*. A intenção, revelada no texto da mostra, é:

Em primeiro lugar, ilustrar as ideias principais de Warburg com obras de arte europeia e pré-hispânica conservadas em coleções públicas nacionais. Em segundo lugar, aplicar aquelas noções fundamentais à produção estética contemporânea, especialmente argentina, dos últimos cem anos, pois a teoria de marras é um instrumento excepcionalmente útil para descrever e explicar as relações culturais entre passado e presente.⁸⁷

No âmbito dos estudos sobre artes visuais no Brasil, esta abordagem vem ganhando espaço em investigações que consideram a obra de Warburg como um modelo interpretativo para analisar o patrimônio artístico brasileiro, bem como a cena artística contemporânea. Os resultados desses trabalhos têm sido editados em revistas acadêmicas da área. Vera Pugliese, da Universidade de Brasília, em razão de um contato profícuo com o filósofo Didi-Huberman, que fornece uma estrutura teórica para suas abordagens, é uma representante deste campo de pesquisa.⁸⁸

Em 2012, é inaugurado o Programa de Mestrado em História da Arte da Universidade Federal de São Paulo, vinculado ao Departamento de História da Arte. No âmbito das funções desse novo espaço de ensino e pesquisa, atua, como Professor Convidado, com atividades semestrais, Maurizio Ghelardi, que em 2008 havia cumprido na Itália a edição do significativo volume das *Opere* de Aby Warburg em dois tomos.⁸⁹ A atuação de Ghelardi, em cursos de curta duração, conferências e publicações⁹⁰ possibilita uma leitura renovada dos escritos de Warburg no Brasil. Em 2017 é realizado, na Pinacoteca do Estado de São Paulo, o Colóquio “Warburg e sua tradição”, cujo

87 BURUCÚA, José Emilio. *Ninfas, Serpientes, Constelaciones: la teoría artística de Aby Warburg*. Buenos Aires: Museo Nacional de Bellas Artes, 2019, p. 21.

88 PUGLIESE, Vera. Johann J. Winckelmann e Aby Warburg: diferentes olhares sobre o antigo e seus tempos. In: *Revista Archai: Revista de Estudos sobre as Origens do Pensamento Ocidental*, v. 18, 2016, pp. 171-215. PUGLIESE, Vera. Tradução de EFAL, Adi: A fórmula de pathos de Warburg nos contextos psicanalítico e benjaminiano. In: *Arte & Ensaio*, v. 35, 2018, pp. 196-211

89 WARBURG, Aby. *Opere I. La Rinascita del Paganesimo Antico e altri scritti (1889-1914)*. (A cura di Maurizio Ghelardi) Torino: Nino Aragno Editore, 2004.

WARBURG, Aby. *Opere II. La Rinascita del Paganesimo Antico e altri scritti (1917-1929)*. (A cura di Maurizio Ghelardi) Torino: Nino Aragno Editore, 2008.

90 GHELARDI, Maurizio. De Arsenal a Laboratório: Fragmento de uma autobiografia. In: *Figura: Studies on Classical Tradition*, nº 5, vol. 1, 2017, pp. 17-17.

resultado é publicado no Dossiê Aby Warburg, na Revista *Figura: Studies on Classical Tradition*⁹¹, sob nossa organização. Congregando certa variedade no tratamento da obra de Warburg, como não poderia deixar de ser, haja vista o caráter diversificado dos estudos warburguianos no contexto brasileiro, o dossiê, no entanto, possibilita também em parte uma apreciação de preocupação filológica com os escritos do estudioso hamburguês.

Como continuidade deste trabalho, em 2018 é editada uma coletânea de textos inéditos de Aby Warburg, que pretende ser o primeiro volume de um projeto maior: *A Presença do Antigo: escritos inéditos*, Vol. 1.⁹² Essa publicação, que traz textos inéditos de Warburg em língua portuguesa, compostos em todo o arco de sua produção intelectual, Prefácio de Maurizio Ghelardi e um conjunto de apêndices com textos de Fritz Saxl, Gertrud Bing e Edgar Wind, tem a intenção de promover um aprofundamento no contato com essa obra poliédrica e fundamental. Está em curso final de elaboração também a tradução brasileira do livro de Maurizio Ghelardi, *Aby Warburg: la lotta per lo stile*⁹³, que certamente será um passo adiante na recepção de Warburg no meio acadêmico brasileiro, com repercussões no contexto latino-americano mais geral.

Contexto este que, nos últimos anos, produz estudos de interesse filológico, como o que foi editado em 2017 por Mauricio Oviedo Salazar, da Universidade da Costa Rica, que buscou decifrar as imagens utilizadas por Warburg em suas pesquisas sobre a função da gravura na concepção astrológica no Renascimento e na Reforma. A pesquisa de Oviedo Salazar tem como foco central a seguinte pergunta: que papel metodológico desempenham as imagens advindas da gravura na concepção de Aby Warburg do Renascimento como um período em que se desenvolveu a luta pela libertação das forças que exerceram os demônios astrológicos, no sentido de um passo adiante na emancipação intelectual e religiosa do homem moderno?⁹⁴

Nesse contexto, mas de um ponto de vista distinto, vale citar o livro do argentino Fabián Luduña Romandini, publicado em 2017, sobre o processo de recuperação psíquica pelo qual passou Warburg na clínica *Belleveu*, em Kreuzlingen, sob os auspícios do médico Ludwig Binswanger.⁹⁵ Trata-se de uma indagação sobre os meandros

91 Dossiê Aby Warburg e sua tradição. In: **Figura: Studies on Classical Tradition**, nº 5, vol. 1, 2017, pp. 1-287.

92 WARBURG, Aby. **A Presença do Antigo: escritos inéditos**, Vol. 1. [Organização, tradução e notas: Cássio Fernandes]. Campinas: Editora da UNICAMP, 2018.

93 GHELARDI, Maurizio. **Aby Warburg: la lotta per lo stile**. Torino: Nino Aragno Editore, 2012.

94 OVIEDO SALAZAR, Mauricio. *Per Monstra ad Sphaeram: la función del arte de la estampa en la concepción de Aby Warburg respecto del proceso deliberación astrológica, en la época del Renacimiento y la Reforma* [Tese de Doctorado]. In: **Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica**, Vol. 56, nº. 146, 2017.

95 LUDUÑA ROMANDINI, Fabián. **La ascensión de Atlas. Glosas sobre Aby Warburg**. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores, 2017.

da luta psíquica de Warburg e sua relação com a crise política e a caducidade das configurações históricas da civilização num momento crucial da história da Europa. O livro foi, em seguida, traduzido no Brasil.⁹⁶

Esperamos sejam estes sinais⁹⁷ de que o interesse crescente pela obra de Aby Warburg na América Latina traga, pelo menos numa de suas linhas de abordagem, uma indagação sobre o seu processo elaborativo, considerando a história da historiografia uma linha demarcatória que forneça argumentos para a compreensão.

⁹⁶ LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **A Ascensão de Atlas. Glosas sobre Aby Warburg**. Tradução Felipe Augusto Vicari de Carli. Florianópolis, Ed. Cultura e Barbárie, 2017.

⁹⁷ Nesse sentido, a recente edição: WARBURG, Aby. Notas para el Seminario sobre Jacob Burckhardt dictado en la Universidad de Hamburgo [1926-1928]. In: **Eadem Utraque Europa. Revista de Historia Cultural e Intelectual**, año 11, nº 16, pp. 67-70, agosto de 2015.

REGILENE SARZI RIBEIRO

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6267-6549>

Pós-Doutora em Artes, pelo Instituto de Artes da UNESP/SP. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora Assistente Doutora do Departamento de Artes e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP/Bauru/SP. Docente permanente do Programa Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC (UNESP/Bauru). Docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da UNESP/SP. Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM: Laboratório de Estudos da Imagem, credenciado no CNPq e certificado pela UNESP. Atua na área de Artes Visuais com ênfase para abordagens Transdisciplinares e História da Arte Brasileira e Latino-americana e Crítica das Artes do Vídeo e das Artes Audiovisuais, Corpo, Arte Eletrônica e Tecno-Imagens.

JOEDY MARINS

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9519-624X>

Nascida em Assis/SP (1971), é bacharel em Artes Plásticas pela Universidade Mackenzie (1991); mestra em Comunicação e Poéticas Visuais pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – Universidade Estadual Paulista (1998); doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo (200\$); pós-doutoranda em Pintura pela Faculdade de Belas Artes – Universidade de Lisboa, com ênfase para sua produção em arte têxtil contemporânea. É líder do grAVA – Grupo de Pesquisa em Artes Visuais e Audiovisual, desde 2009. Artista residente na 4ª Contextile – Bienal Internacional de Arte Têxtil

Contemporânea (2018), realizada em Guimarães – Portugal. Também representou o Brasil na 8ª Bienal de Arte Têxtil Contemporânea, em Madri (2019). É membro da ANPAP desde 2009.

DORIVAL ROSSI

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7145-792X>

É professor e pesquisador no curso de graduação em design e no programa de pós graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMIT- da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação- FAAC - UNESP câmpus Bauru. Coordenador do laboratório de tecnologias makers da Unesp - SAGUI LAB. Desenvolve pesquisa em tecnoculturas: cultura maker e as novas mediações entre o corpo físico (physis), os suportes eletrônicos (tecknê) e o espírito criativo (*ânim*a). Líder do grupo de pesquisa em projetos integrados de pesquisa online - P.I.P.O.L./CNPq.

RODRIGO MOON

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5811-8659>

Designer, Doutorando em Mídia e Tecnologia pela FAAC-UNESP(Bauru), pesquisando temas que perpassam design, semiótica e filosofia.

SIDNEY TAMAI

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0682-0563>

Professor do Curso de Artes e Arquitetura da FAAC-UNESP. Doutorado pela FAU-USP na área de Design e Arquitetura com pesquisa na convergência arte e arquitetura em campo ampliado; mestrado em Artes e Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas - IA-UNICAMP e graduação em Arquitetura e Urbanismo pela FAUBC. Estuda “Artes em Tecnologias Emergentes: dispositivos, novas estratégias e poéticas” com apoio do grupo de pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes. De maneira ampla estuda as interações, os meios, processos, procedimentos, novas estratégias, consequências de linguagens e invenções reflexivas na produção de Novas Poéticas entre: 1º Artes como campo estendido e transitivo (na Arte Concreta, Minimalista e

Contemporânea]. 2º Artes e Ambientes [arquitetura e cidade] contemporâneos com foco a partir do Tempo para Espaço. 3º A Cultura digital/virtual emergente eletroeletrônica e a analógica indicial.

CESAR BAILO

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1174-3526>

Cesar Baio é doutor e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, com pesquisas nas áreas de cinema, vídeo e artes visuais. Em 2010 realizou estágio sanduíche no Vilém Flusser Archive - (UDK-Berlim). Entre 2017 e 2018 desenvolveu pós-doutorado como artista-pesquisador no i-DAT, na Plymouth University. É professor na área de Arte e Tecnologia no Instituto de Artes da UNICAMP. Sua pesquisa está direcionada ao campo das imagens técnicas e às imbricações da arte com a ciência, a tecnologia e sociedade. É autor do livro Máquinas de Imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade e de uma série de artigos e capítulos de livro publicados nacional e internacionalmente. Em seu trabalho artístico individual e com o coletivo Cesar & Lois, tem sido exibida e premiada internacionalmente em eventos como Lumen BCS Prize in Artificial Intelligence, Poland's International Competition for Intermedia Art (2019) e Singapore's Global Digital Art Prize (2019).

CLAUDIA MARINHO

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0521-0106>

Artista e designer, mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, pós-doutorado em design na Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Universidade de Buenos Aires (2009) . Investiga processos de criação (arte e design). Desenvolve pesquisa sobre os processos criativos na arte e no design, com ênfase nos aspectos poéticos e políticos que envolvem as relações entre humanos e não humanos; tecnologias ancestrais e emergentes; materialidade africana e práticas cotidianas.

JAIR DELFINO

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9315-8445>

Graduação em Química com Bacharelado e Licenciatura pela Universidade de Guarulhos (2002). Possui título de mestre (2016) e Doutor (2020) em educação pela Universidade Federal do Ceará, na linha de pesquisa dos MOVIMENTOS SOCIAIS, EDUCAÇÃO POPULAR E ESCOLA. Tem experiência na área de Química, com ênfase em Cinética Química, fabricação de domissanitários, produtos cosméticos e Catálise. Curso de Técnico Químico, Colégio Meta, término Julho de 2012. Curso de Iridologia Sistêmica, novembro de 2012. Curso de Terapeuta Acupunturista, Dezembro de 2013. Curso de ventosaterapia e Moxabustão, Outubro de 2013. Atualmente desenvolve técnicas em cerâmica, fundição e pesquisa voltada a ancestralidade negra pautadas no resgate para educação da tecnologia e filosofia afrodescendente.

HENRIQUE CUNHA

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9664-5545>

Possui graduação em Engenharia Elétrica pela USP (1975), graduação em Sociologia pela UNESP (1979), mestrado na Université de Nancy- França (1981) e Doutorado no Instituto Politécnico de Lorraine (1983). Realizou Pós-doutorado na Universidade Técnica de Berlin (1985). Foi pesquisador Sênior do Instituto de Pesquisas Tecnológicas do Estado de São Paulo - IPT (1988-1994). Foi professor da Universidade de São Paulo. Foi aprovado no concurso de Professor Livre Docente pela USP em 1993. Atualmente é Professor Titular da Universidade Federal do Ceará. Pesquisa e leciona na área de Educação, com base na teoria da complexidade sistêmica e da transdisciplinaridade, ênfase em Bairros Negros e Territórios negros, Historia e Urbanismo Africano. Orienta doutoramentos e mestrados em Educação com temas de história e cultura africana, espaço urbano, bairros negros.

MARCELO BRESSANIN

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6482-5998>

É artista e gestor cultural. Mestre em História pela Unicamp, atualmente desenvolve seu segundo mestrado no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) / FAAC Unesp Bauru. Dedicar suas pesquisas à arte sonora e a suas relações com outras linguagens, em performances, instalações e outros formatos.

Participou dos programas de residência artística Em Residência: Bauru (Bauru, 2020), Organicidades (Franco da Rocha, 2019), Toda la teoria del universo (Chile, 2018), Soy loco por ti Juquery (São Paulo, 2018), La Ira de Dios (Argentina, 2018), Residência de Criação TSONAMI de Arte Sonora (Chile, 2017), Obras em construção (Casa das Caldeiras, São Paulo, 2016 e 2015) e Rural Scapes 2015. Foi contemplado pelo Edital PROAC 2019 - Produção de exposição inéditas em Artes Visuais e pelo Edital PROAC 2015 - Artes Integradas.

<https://marcelobressanin.wordpress.com/>

SANDRA MAKOWIECKY

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9132-3643>

Professora de Estética e História da Arte do Centro de Artes da UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis – Santa Catarina – Brasil e do Programa de Pós- Graduação em Artes Visuais, na linha de Teoria e História da Membro da Associação Internacional e da Associação Brasileira de Críticos de Arte AICA Unesco - ABCA. Membro do Comitê Brasileiro de História da Arte - CBHA. Membro da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas - ANPAP. Membro do Instituto Histórico e Geográfico de SC - IHGSC. Coordenadora do Museu da Escola Catarinense desde 2012. Com o livro: “ A representação da cidade de Florianópolis na visão dos artistas plásticos” (2012), recebeu Indicação ao Prêmio Sérgio Milliet por obra de pesquisa publicada e em 2014 recebeu o Prêmio Gonzaga Duque, por sua atuação no ano, ambos pela Associação Brasileira de Críticos de Arte. Em 2019 recebe da Academia Catarinense de Letras e Artes o Prêmio Victor Meirelles - Personalidade do ano, juntamente com Juliana Crispe e Francine Goudel pelo trabalho desenvolvido à frente da organização e curadoria da Bienal Internacional de Curitiba - Polo SC

LUANA M. WEDEKIN

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2454-6134>

Professora de História da Arte do Departamento de Design/UDESC e da Linha de Teoria e História da Arte do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UDESC. Membro do Comitê Brasileiro de História da Arte (CBHA); Membro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP); Membro da Associação Brasileira de Críticos de Arte (ABCA). Doutora em Psicologia (UFSC); M.A. History of Art (The Courtauld Institute of

Art/London, UK); Mestre em Antropologia Social (UFSC); Especialista em Estudos Culturais (UFSC); Graduada em Educação Artística, habilitação em Artes Plásticas (UDESC).

DANIELA QUEIROZ CAMPOS

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9681-0977>

Professora de História da Arte da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Pós-doutorado pelo Centre d'Histoire et de Théorie des Arts (CEHTA) da *École des Hautes Études en Sciences Sociales* (EHESS) de Paris sob a supervisão do Professor Georges Didi-Huberman, com bolsa consentida pelo Centro Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Doutora em História pela UFSC, tendo realizado estágio doutoral (sanduiche) também no CEHTA da EHESS. Mestre em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) e graduada em História pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

CÁSSIO FERNANDES

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4159-4824>

Doutor em História pela UNICAMP, é Professor Associado do Departamento de História da Arte da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), onde atua na área de História e Historiografia da Arte e da Cultura no Renascimento. É autor da organização, tradução para o português, apresentação e notas dos livros de Jacob Burckhardt, *O Retrato na Pintura Italiana do Renascimento* (2012), e de Aby Warburg, *A Presença do Antigo. Escritos Inéditos*, vol. 1 (2018).

