

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FELIPE MENEGHETI

LOREM ANIMALIUM

Reflexões sobre o processo criativo em relação à obra e ao espaço

UBERLÂNDIA – MG

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FELIPE MENEGHETI

LOREM ANIMALIUM

Reflexões sobre o processo criativo em relação à obra e ao espaço

Dissertação apresentada para o Programa de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes – IARTE, da Universidade Federal de Uberlândia – UFU, para defesa final de mestrado.

Área de concentração: Artes Visuais.

Linha de pesquisa: Práticas e Processos em Artes.

Orientação: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli.

UBERLÂNDIA – MG

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

M5411 Menegheti, Felipe, 1991-
2018 Lorem Animalium [recurso eletrônico] : reflexões sobre o processo criativo em relação a obra e o espaço / Felipe Menegheti. - 2018.

Orientador: João Henrique Lodi Agreli.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Artes.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2018.1373>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Artes. 2. Criação na arte. 3. Criação (Literária, artística, etc.).
4. Arte de rua. 5. Espaço (Arte). I. Agreli, João Henrique Lodi.
II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Artes. III. Título.

CDU: 7



UFU Universidade
Federal de
Uberlândia

PPG ARTES

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO**

Ata da defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia.

Defesa de dissertação de mestrado: PPGAR/157

Data: 02 de fevereiro de 2019

Hora início: 9h Hora encerramento: 11:30h

Discente: Felipe Menegheti - 11712ART004.

Título do Trabalho: *Loremanimalium*: Reflexões sobre o processo criativo em relação a obra e o espaço.

Área de concentração: Artes

Linha de pesquisa: Práticas e Processos em Arte

Projeto de Pesquisa de vinculação: Processos de criação em arte, mídia e tecnologia.

Às 9h do dia 02 de fevereiro de 2019, na sala do MUNA, Campus Santa Mônica, da Universidade Federal de Uberlândia, reuniu-se a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes, assim composta: Prof. Dr. Douglas de Paula, Prof. Dr. Daniela Franco Carvalho, Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli – orientador(a) do(a) candidato(a).

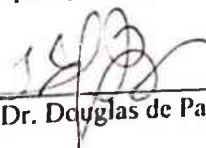
Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli apresentou a Comissão Examinadora e o(a) candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao(à) discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do(a) discente e o tempo de argüição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o(a) senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadore(a)s, que passaram a argüir o(a) candidato(a). Ultimada a argüição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu os conceitos finais.

Em face do resultado obtido, a Banca Examinadora considerou o(a) candidato(a) A provado(a).

Esta defesa de Dissertação de Mestrado Acadêmico é parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre. O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.


Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos às 11 horas e 30 minutos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Prof. Dr. Douglas de Paula



Prof. Dr. Daniela Franco Carvalho



Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli
Orientador(a)



UFU Universidade
Federal de
Uberlândia

PPG ARTES

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO**

Loxemanimalium: Reflexões sobre o processo criativo em relação a obra e o espaço.

Dissertação defendida em 02 de fevereiro de 2019.

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli- Orientador(a)

Prof. Dr. Douglas de Paula

Prof. Dr. Daniela Franco Carvalho

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho foi uma verdadeira prova de superação e amadurecimento, tanto no quesito pessoal, quanto no profissional de um jovem artista, recém graduado e professor iniciante de arte no Ensino Fundamental, repleto de incertezas e insegurança a respeito de si mesmo, para hoje se tornar mestre em arte, bem mais confiante e pronto para desbravar novos desafios.

O ingresso no programa de pós-graduação se deu a partir de um desejo de aprimorar meus conhecimentos no campo artístico, porém junto a ele, um sentimento de desespero: “será que vou dar conta disso?” Contudo, o medo que quase me fez desistir, se dissipou gradativamente graças ao apoio do meu professor orientador, de amigos e familiares, e por fim, consegui organizar meu projeto e ser aprovado no mestrado.

Iniciadas as aulas no primeiro ano, conheci e convivi com colegas do programa que possuíam visões diferentes e bastante conhecimento sobre autores e teóricos da arte, algo sobre o qual sempre tive mais dificuldade durante meu processo acadêmico. Daí logo surgiu o sentimento de inferioridade em relação aos demais e, concomitantemente, o medo de falhar e não concluir o curso.

Novamente, graças ao meu orientador, pude vislumbrar meu trabalho por outros ângulos e as aulas da grade me ajudaram a fortalecer minha relação com a teoria. Aos poucos, a dissertação deixou de ser um monstro disforme e começou a ter um rosto, um corpo, a andar e a falar. Pude então dialogar e pesquisar mais, em uma dança entre teoria e prática, e que, vez ou outra, o medo dava lugar à confiança.

No segundo ano, a partir de inúmeras mudanças pessoais, dificuldades profissionais e financeiras, iniciei um tratamento terapêutico, o qual me auxiliou a respirar fundo e a enxergar com maior clareza quais eram meus objetivos com esse trabalho. A escrita, inicialmente travada, deu um “click” e se construiu com maior fluidez, até chegar na etapa da qualificação. Nesse momento, fui avaliado detalhadamente pela banca e por mim mesmo, obtendo um resultado muito satisfatório para ambos. “Sim, eu consigo! Eu sou capaz disso” – Pensei e senti na hora.

Tal como o objeto de estudos desta pesquisa, assim foi durante o processo de produção da dissertação que eu me tornei um profissional melhor. Me senti mais completo e muito feliz com a obra de arte que desenvolvi e, principalmente, com a escrita deste trabalho. Por isso, agradeço de coração a todos os envolvidos nesta trajetória, que mesmo com um simples gesto ou algumas palavras, me ajudaram a chegar onde estou.

Ao meu orientador João Agreli e aos professores Douglas e Daniela, agradeço por todo apoio, críticas e sugestões que me deram. Vocês me tornaram um profissional melhor.

Ao meu companheiro Matheus e ao meu cunhado Diego, que acompanharam diariamente a construção desse trabalho e sempre me apoiaram a continuar em frente. Vocês me ajudaram a ser uma pessoa melhor.

Ao meu irmão Mickael, minha irmã Sara, minha mãe Rosa e ao meu pai Clóvis, vocês sempre foram e serão meu porto seguro, com o qual renovo minhas forças e consigo enfrentar os novos desafios que a vida traz. Vocês me fizeram ser uma pessoa mais forte.

Aos meus amigos Ítalo, Thais, Luísa, Reyla, Suellen, Guilherme, Lívia, Thiago, Juliana e André, aos professores do CaronAula e à minha psicóloga Olívia, agradeço imensamente por todo apoio que me ofereceram nesta jornada. Cada um à sua maneira, me ouviu e contribuiu para que este trabalho acontecesse. Vocês me ajudaram a ver e a provar que sou capaz.

Muito obrigado!

“O mal da ficção é que ela faz sentido demais.

A realidade nunca faz sentido”.

(Aldous Huxley)

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo apresentar o processo de criação artístico da obra *Lorem animalium*, juntamente com as reflexões estabelecidas entre a obra e o seu espaço. Seu desenvolvimento se deu em meio à prática e à teoria, tendo três categorias norteadoras: Arte e Cidade; Arte e Biologia; Arte e Mídia. A obra foi denominada desta maneira por se tratar de um novo grupo animal descoberto pelo fictício Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros – INPPOR, que engloba as novas espécies de *Lorem* que estão aparecendo na região urbana de Uberlândia-MG. Inicialmente o trabalho tinha um cunho mais processual e, a partir da pesquisa, ganhou força e levantou questionamentos importantes que foram discutidos ao longo do texto, tais como: o espaço da arte, dentro e fora dos museus; relações urbanas, poluição visual da cidade e os mecanismos publicitários para atrair a atenção das pessoas por meio de imagens; e o uso das mídias impressas nesses espaços; veracidade e fabulação artística e científica; propriedades de legitimação que a ciência possui e as que a fotografia carrega; linguagem e estrutura visual de websites institucionais; disseminação de notícias falsas pelo espaço virtual; a distorção da realidade e a concretização da fantasia.

Palavras chave: *Lorem*; arte urbana; arte e biologia; arte e mídia; INPPOR

ABSTRACT

The purpose of this present dissertation is to show the creative artistic process of the *Lorem animalium* art, with the established reflections between the work of art and its place. Its development took place amidst practice and theory, with three guiding categories: Art and City; Art and Biology; Art and Media. The masterpiece was named this way because of the new animal group discovered by the fictional National Institute of Research and Protection of Rare Organisms – INPPOR, which includes the new species of *Lorem* which has been appearing in the urban area of Uberlândia-MG. Initially, the work had a more procedural style and from the research, it got stronger and raised important questions which were discussed through the text, such as: the place of art, inside and outside museums; urban relations, visual pollution of the city and advertising tools to catch people's attention by images; the use of printed media in those places; the truthfulness, artistic and scientific fable; legitimate properties that science has and the ones that photograph carries; language and visual structure of institutional websites; virtual dissemination of fake news; the distortion of reality and fulfillment of fantasy.

Key words: *Lorem*; urban art; art and biology; art and media; INPPOR

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Registro da série <i>Não Catalogados</i> exposta na galeria do Parque Siquerolli em Uberlândia-MG. 2017	15
FIGURA 02 – <i>Não Catalogados #1</i> . 2017	16
FIGURA 03 – <i>Não Catalogados #2</i> . 2017	17
FIGURA 04 – <i>Não Catalogados #3</i> . 2017	17
FIGURA 05. <i>Um fóssil de Trilobita (10cm). As setas indicam os tagmas ou divisões do corpo: 1 – cabeça; 2 – tórax; 3 – abdômen; 4 – apêndices articulados</i> . 2013	19
FIGURA 06. <i>The Listening Room</i> . René Magritte, 1952	20
FIGURA 07. <i>Paint Torch</i> . Claes Oldenburg, 2011	20
FIGURA 08. Cartaz dos filmes <i>Godzilla</i> , 2014, e <i>Pacific Rim</i> , 2012	21
FIGURA 09. Registro da exposição da obra <i>Não Catalogados</i> . 2017	22
FIGURA 10. <i>Esfera theospacio</i> . Jesús Rafael Soto, 1989	22
FIGURA 11. <i>Sem título</i> . Abraham Palatinik, 2017	23
FIGURA 12. Cartaz do INPPOR à procura do espécime <i>Lorem ametis</i> . 2018	25
FIGURA 13. Colagem dos cartazes por meio da técnica lambe-lambe. 2018	25
FIGURA 14. Página inicial do site do INPPOR. 2018	26
FIGURA 15. Cartaz do INPPOR à procura do espécime <i>Lorem sitis</i> . 2018	33
FIGURA 16. Mapa da cidade de Uberlândia modificado com as regiões em que encontraram as espécies <i>Lorem</i> . 2018	36
FIGURA 17. <i>Experiência n° 3</i> . Flávio de Carvalho, 1956	37
FIGURA 18. <i>Domingo na urbe</i> . INTERLUX, 2005	39
FIGURA 19. <i>Árvores Caídas</i> . Eduardo Srur, 2015	40

FIGURA 20. <i>Mercado</i> . Eduardo Srur, 2016	41
FIGURA 21. <i>Tilted Arc</i> . Richard Serra, 1981	42
FIGURA 22. <i>Pequenas desordens</i> . Priscila Rampin, 2013	43
FIGURA 23. <i>Paisagens do lixo</i> . Priscila Rampin, 2013	44
FIGURA 24. <i>Morfologia de um Trilobita Paradoxides</i> . 2014	48
FIGURA 25. Tabela da classificação taxonômica dos <i>Lorem</i> . 2018	49
FIGURA 26. <i>Lorem consecetum</i> (região norte). 2018	52
FIGURA 27. <i>Lorem sitis</i> (região sul). 2018	52
FIGURA 28. <i>Lorem ametis</i> (região leste). 2018	53
FIGURA 29. <i>Lorem laborium</i> (região oeste). 2018	53
FIGURA 30. Suposta morfologia do <i>Lorem ipsum</i> . 2018	54
FIGURA 31. Morfologia do <i>Lorem consecetum</i> . 2018	55
FIGURA 32. Morfologia do <i>Lorem sitis</i> . 2018	55
FIGURA 33. Morfologia do <i>Lorem ametis</i> . 2018	56
FIGURA 34. Morfologia do <i>Lorem laborium</i> . 2018	56
FIGURA 35. <i>Super-heróis</i> . Walmor Correa, 2005	57
FIGURA 36. <i>Ondina</i> . Walmor Correa, 2005	58
FIGURA 37. <i>Híbridos</i> . Walmor Correa, 2008	58
FIGURA 38. <i>Artpará Project</i> . Walmor Correa, 2008	59
FIGURA 39. <i>Os Irmãos</i> . Daniel Malva, 2014	60
FIGURA 40. <i>Sem título</i> . Geraldo de Barros, 1948	64
FIGURA 41. <i>Sem título</i> . Cemitério do Tatuapé, São Paulo. Geraldo de Barros, 1949	65
FIGURA 42. <i>Observando</i> . Christopher Guzman, 2013	66

FIGURA 43. <i>Reality</i> . Dawid Planeta, 2017	66
FIGURA 44. <i>Sem título</i> . Jasper West, 2016	67
FIGURA 45. <i>Subway Doodle</i> . Ben Rubin, 2016	67
FIGURA 46. <i>Penn Station</i> . Matthew Grabelsky, 2016	68
FIGURA 47. <i>Assim é se lhe parece</i> . Nelson Leirner, 2003	69
FIGURA 48. <i>Faixas de anti-sinalização</i> . PORO, 2009	70
FIGURA 49. <i>Aquários Suspensos</i> . PORO, 2007	70
FIGURA 50. <i>Não propaganda</i> . GIA, 2004	71
FIGURA 51. Logomarca do INPPOR. 2018	72
FIGURA 52. Fachada do prédio do INPPOR. 2018	73
FIGURA 53. Página do site: Conheça o INPPOR. 2018	74
FIGURA 54. Página do site: Notícias. 2018	75
FIGURA 55. Esquema de exposição da obra <i>Lorem animalium</i> . 2018	77

SUMÁRIO

Introdução	15
Capítulo 1 – Cidade, paisagem contemporânea	27
1.1 – Relações com o espaço urbano	32
1.2 – O olhar na cidade	34
1.3 – Artistas e suas obras	37
Capítulo 2 – Arte científica / Ciência artística	45
2.1 – Trilobitas	47
2.2 – Lorem	49
2.3 – Artistas e suas obras	57
Capítulo 3 – Arte e mídia	61
3.1 – Artistas e suas obras	64
3.2 – INPPOR	72
3.3 – A exposição da obra <i>Lorem animalium</i>	75
Considerações Finais	78
Referências	80

INTRODUÇÃO

Esta presente dissertação tem por objetivo apresentar o processo de criação artístico da obra *Lorem¹animalium*, desenvolvido no mestrado em Artes pela Universidade Federal de Uberlândia – UFU. A obra foi denominada desta maneira por se tratar de um novo grupo animal descoberto pelo fictício Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros – INPPOR, que engloba as novas espécies de *Lorem* (*Lorem Ipsum*, *Lorem ametis*, *Lorem sitis*, *Lorem Consectetum* e *Lorem Laborium*) que estão aparecendo na região urbana de Uberlândia-MG. Durante a pesquisa, a prática e a teoria se entrelaçaram e alteraram de acordo com as necessidades e desejos que surgiram e, com isso, novas ponderações foram feitas sobre a obra e o seu espaço.

Os processos de pesquisa, produção artística e escrita foram organizados em etapas e serão percorridos neste texto nas seguintes categorias: Arte e Cidade; Arte e Biologia; Arte e Mídia. Porém, antes de adentrar nesses tópicos, é importante analisar como foi o desenvolvimento do trabalho até o momento.



Figura 01. Registro da série *Não Catalogados* exposta na galeria do Parque Siquerolli em Uberlândia-MG. 2017.

Fonte: Arquivo pessoal.

A premissa do trabalho artístico surgiu a partir da seguinte reflexão: Nem tudo o que existe podemos ver, mas de algum modo sabemos que está lá. Alguns casos temos provas concretas, experiências vividas, meios que certificam sua existência. Em outros, nos resta

¹ *Lorem*: Do termo latim *Lorem ipsum*, é uma simulação de criação de conteúdo textual com palavras embaralhadas para preencher áreas de texto. Utilizado desde o século XVI na indústria tipográfica e de impressos, na década de 60 se popularizou na editoração eletrônica e atualmente é muito utilizado na construção de softwares de publicação e editores de páginas na internet.

apenas acreditar, deduzir e imaginar como são, quem são. A cada dia são descobertas novas espécies de animais, seres vivos que estavam a nossa volta o tempo todo, mas não eram vistos. Quantos mais estão por aí e não vemos? Criaturas estranhas, sem nomes, não catalogadas.

A partir dessa ideia surgiu a proposta do trabalho artístico, inicialmente chamado de *Não Catalogados*. Tal trabalho é uma série de pinturas digitais de criaturas monstruosas criadas sob fotografias com lente lenticular², cujo material permitia as imagens surgirem e desaparecerem de acordo com a posição do olhar do espectador. Essas pinturas foram expostas na galeria do Parque Siquerolli por meio do IV EREBIO – Encontro Regional de Ensino de Biologia, realizado pela Universidade Federal de Uberlândia – UFU. A abertura da exposição *Bio Arte: frestas que possibilitam festas*, foi realizada no dia 26 de agosto de 2017 com sucesso e muitos visitantes demonstraram bastante interesse e curiosidade com a obra *Não Catalogados*, quando, poucas semanas depois, ocorreu o infortúnio incidente à galeria. Foi no mês seguinte à exposição que o crime aconteceu, na madrugada da independência quando as obras desapareceram. Três pequenos quadros com imagens de gigantescos monstros que se perderam no ataque.



Figura 02. *Não Catalogados #1*, 2017. Fonte: Arquivo pessoal.

² Lente lenticular: Material que proporciona o efeito ótico de troca entre duas ou até três imagens de acordo com o posicionamento do olhar do observador.



Figura 03. *Não Catalogados #2*, 2017. Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 04. *Não Catalogados #3*, 2017. Fonte: Arquivo pessoal.

Apesar de trágico, ironicamente os monstros que antes apareciam e desapareciam de acordo com o olhar do observador, dessa vez sumiram de vez. Foi a partir desse ocorrido que novas questões afloraram a respeito da pesquisa, como, por exemplo, o espaço expositivo da

obra: será que o ambiente interno da galeria seria o mais condizente com a proposta ou talvez seria o cenário externo da cidade? E mais, se dentro do espaço considerado institucionalizado da arte, o trabalho foi atacado, o que impediria que o mesmo ocorresse em um espaço aberto? Afinal, qual seria o espaço para a arte no mundo contemporâneo?

De acordo com Nelson Brissac Peixoto (2004, p. 40-41), “às vezes é preciso buscar aquilo que se tirou da imagem para torna-la mais atraente. Outras vezes, deve-se refazer a imagem, suprimir todas as coisas que lhe foram adicionadas para nos fazer crer que víamos tudo”, portanto, uma nova proposta artística para pesquisa se fez necessária.

A figura do monstro, um ser fantástico e descomunal, se encontra presente em muitos dos meus trabalhos artísticos desde a monografia de conclusão de curso em Artes Visuais – *Monstros brasileiros: O folclore nacional na ilustração digital* (2015), por ser símbolo do imaginário humano, intrigante e presente em diversos tipos de culturas e suas mitologias. Por assumir formas variadas e em sua maioria ameaçadoras e disformes, tais monstros são criaturas anômalas com padrões visuais diferentes aos já estabelecidos aos seres vivos que conhecemos.

A imagem do monstro, muitas vezes está associada a uma versão distorcida das características físicas de um animal catalogado ou a híbridos entre outros animais, humanos, objetos e demais elementos da natureza, o que gera estranheza à imagem.

Segundo Victor Chklovski (1978, p. 45), “o objetivo da arte é dar a sensação ao objeto como visão e não como reconhecimento; (...) é o procedimento da singularização dos objetos e (...) que consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção”, ou seja, a arte traz também um caráter estranho, surpreendente, e o ato da percepção é um fim em si mesmo que deve ser prolongado como continuidade de seu espaço.

Sendo assim, o elemento do monstro e a ideia de estranhamento, que no caso se tornou algo relacionado mais ao mistério e à curiosidade, ao invés de repugnante e assustador, se tornaram elementos inerentes ao trabalho artístico e à pesquisa, assim como a linguagem da ilustração digital, a qual me acompanha desde trabalhos produzidos anteriormente à graduação, devido às inúmeras possibilidades visuais de criação e manipulação de imagem que oferece.

Como a proposta da exposição artística no IV EREBIO era aproximar Arte e Biologia, foram feitos estudos a respeito de pequenos seres vivos, microrganismos que se encontram ao nosso redor e não percebemos por simplesmente não os ver. Entretanto, meu interesse maior era pelo visual que a estrutura corporal do ser vivo oferecia, já que o problema detectado para o seu desconhecimento é a sua imagem que passa despercebida por nossos olhos, até o momento em que alguém o encontra e faz sua descrição taxonômica, lhe dá um nome e o coloca na lista dos animais catalogados.

Sendo assim, a classe trilobita foi escolhida como referência para criação dos monstros devido a sua estrutura física (Figura 05). O animal foi um organismo metazoário bastante complexo, com olhos compostos, corpo oval e achatado dorso-ventralmente, tendo dois sulcos longitudinais dorsais que dividiam o corpo em um lobo mediano e dois lobos laterais (por isso o nome “trilobita”). A importância desse pequenino ser, que variava o tamanho de 10 a 70 cm, foi gigantesca para o desenvolvimento da vida na Terra, portanto, surgiu a ideia de torna-lo grande tão quanto.

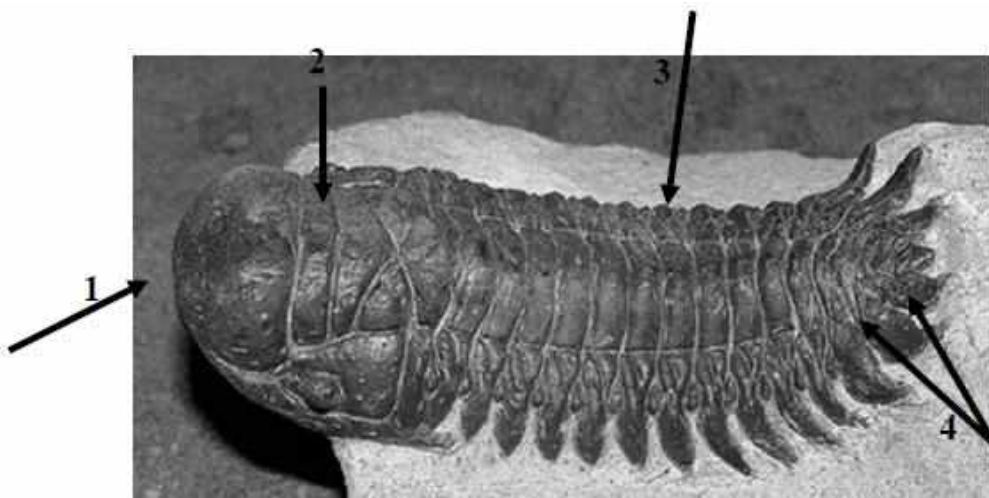


Figura 05. Um fóssil de Trilobita (10cm). As setas indicam os tagmas ou divisões do corpo: 1 – cabeça; 2 – tórax; 3 – abdômen; 4 – apêndices articulados. Apostila Arthropoda. 2013.

Fonte: <http://nead.uesc.br/arquivos/Biologia>

O desejo de inverter as proporções de micro para macro vem de um longo processo de transformações do olhar que estão presentes por toda a história da Arte, desde trabalhos surrealistas, como *The Listening Room* (Figura 06) de René Magritte (1952), até o escultor Claes Oldenburg, com suas gigantescas obras da Pop Art americana (Figura 07), que, de acordo com Varnedoe e Gopnik (1991; apud AGRELI, 2013, p. 21), “utilizaram esse dispositivo a partir da observação sobre uma estratégia comum da publicidade de apresentar os produtos que representam em grande escala”. Encontra-se também referências na cultura visual, tanto no ocidente quanto no oriente, de animais pequenos transformados em criaturas colossais, tais como nos filmes *Godzilla*, *Pacific Ring*, *Power Rangers*, dentre outros (Figura 08).

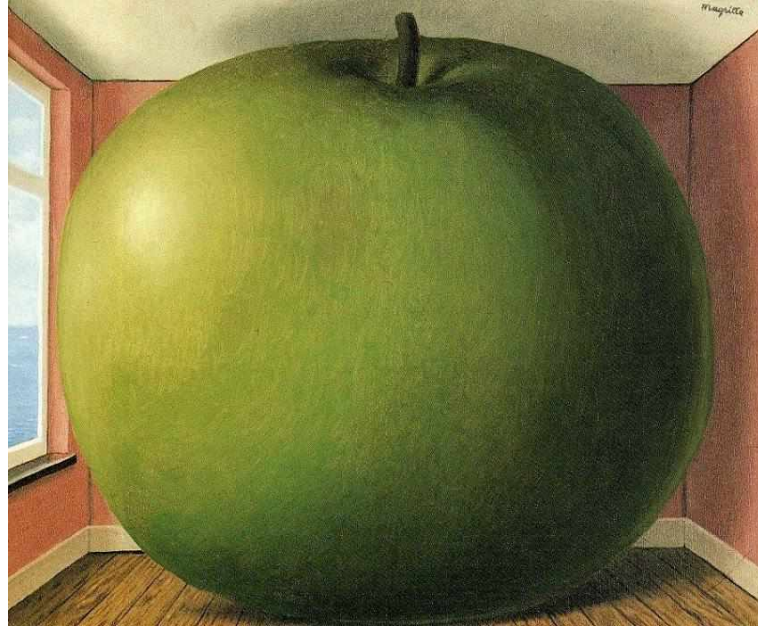


Figura 06. *The Listening Room*. René Magritte, 1952. Fonte: www.renemagritte.org.



Figura 07. *Paint Torch*. Claes Oldenburg, 2011. Fonte: www.theartstory.org.



Figura 08. Cartaz dos filmes *Godzilla*, 2014, e *Pacific Rim*, 2012. Fonte: Imagens retiradas da internet.

Portanto, inicialmente foram pesquisadas na web várias imagens de referência para criação de composição de criaturas gigantes, tais como cartazes de filmes, cenas de desenhos animados, quadrinhos, banners e demais dispositivos publicitários presentes na cultura visual atualmente. Diversas fotografias foram registradas pelo Parque Siquerolli em ângulos diferenciados, com visão de baixo para cima e também com uma estrutura arquitetônica na imagem para reforçar a noção de grandiosidade do ser fantástico, e apenas três foram selecionadas para compor a série. Cada uma teve a ilustração digital de um monstro específico, baseado na estrutura corporal de trilobita, interagindo com os elementos visuais da imagem.

As três imagens foram impressas em placas de PVC com dimensões aproximadas a papel A3, com revestimento de lente lenticular, material muito utilizado em imagens religiosas, fotografias e brinquedos, o qual proporciona o efeito ótico de troca entre duas ou até três imagens de acordo com o posicionamento do olhar do observador. No caso desta proposta, trata-se da aparição e o desaparecimento da figura do monstro criado na fotografia.

As lentes foram fixadas nas imagens pelo eixo horizontal, portanto, o efeito de troca ocorria de cima para baixo (e vice-versa), e com isso as pessoas ficavam se abaixando e levantando durante sua fruição imaginária (Figura 09). Essa característica da obra surgiu de forma inesperada e contribuiu para ativar mais a curiosidade dos visitantes.



Figura 09. Registro da exposição da obra *Não Catalogados*. 2017. Fonte: Arquivo pessoal.

A maneira de observar uma imagem, tal como o olhar atento do pesquisador na natureza à procura de novas espécies, pode trazer revelações inesperadas e esse jogo do olhar já foi muito explorado no campo da arte em obras que trabalham com efeitos visuais, movimento e deslocamento do observador, como, por exemplo, os artistas Jesús Soto e Abraham Palatinik.



Figura 10. *Esfera theospacio*. Jesús Rafael Soto, 1989. Fonte: www.artnet.com



Figura 11. *Sem título*. Abraham Palatinik, 2017. Fonte: www.artnet.com

O efeito fantasmagórico até então contido nas imagens se estendeu para além da obra, para o seu espaço expositivo, o qual se tornou uma dificuldade para proposta prática da pesquisa. Onde e como expor a nova versão da obra *Não Catalogados*? Qual espaço seria mais adequado? E até que ponto a poética do trabalho se alteraria ou não de acordo com o novo ambiente no qual seria inserida? Não adiantaria pensar apenas no local físico, sua estrutura visual e demais condições do ambiente, mas principalmente em como seria estabelecida a relação entre a obra e o público.

Portanto, novamente a proposta artística foi reelaborada, visando o espaço urbano de diferentes locais da cidade de Uberlândia além do parque. Lugares que apresentam uma estrutura visual diferenciada do meio urbano em que estão inseridos, ou seja, que fogem do padrão visual da rua, das demais edificações e elementos do ambiente que estão inclusos. Pois, de acordo com Ricardo Coelho (2015):

É determinante considerar o fato de que o espaço entre o corpo da obra e o corpo do observador – assim como o espaço que separa o leitor (observador) e o presente texto (obra) nesse momento – também é preenchido virtualmente por suas experiências pessoais e pelas diversas representações que se fazem do corpo no complexo cenário sociocultural (COELHO, 2015, p. 35).

A experiência artística que o indivíduo terá a partir da obra de arte poderá ocorrer não apenas pelo trabalho em si, mas também pela soma de outros fatores importantes, tais como,

sua bagagem cultural, o local em que a obra se encontra e também a disposição que esta estará em relação ao público. Deste modo, surgiu a nova proposta artística denominada *Lorem animalium*.

Esta foi desenvolvida em dois ambientes diferentes: o espaço urbano e o espaço virtual. No primeiro, o público poderá ter contato com imagens criadas em formato de cartazes do INPPOR – Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros – que está à procura dos possíveis novos animais descendentes da extinta classe Trilobita (Figura 12). O nome da obra de arte desenvolvida nesta dissertação, que é o mesmo do título desta, trata desse novo grupo animal descoberto pelo fictício INPPOR e engloba as novas espécies de *Lorem* que serão apresentadas nos próximos capítulos (*Lorem Ipsum*, *Lorem ametis*, *Lorem sitis*, *Lorem Consectetum* e *Lorem Laborium*). Estes seres foram criados por meio da ilustração digital sob fotografias de locais da cidade de Uberlândia, cujas imagens foram impressas e coladas anonimamente em postes e pontos de ônibus nas mesmas regiões em que as fotos foram tiradas (Figura 13). Juntamente com as imagens impressas, encontra-se informações escritas e o endereço eletrônico para o site³ que poderá levar o espectador ao segundo espaço da obra.



Figura 12. Cartaz do INPPOR à procura do espécime *Lorem ametis*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

³ www.inppor.org.br



Figura 13. Colagem dos cartazes por meio da técnica lambe-lambe. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

No segundo ambiente (Figura 14), o público poderá acessar diversas informações e imagens criadas em formato de notícias e publicações inventadas como conteúdo do INPPOR, a instituição fictícia que promove o projeto *Lorem animalium*. A criação desse instituto se deu a partir da indagação sobre a veracidade do discurso científico, a qual será apresentada e discutida no segundo capítulo deste trabalho.

A intenção do espaço virtual é de possibilitar uma expansão da experiência do público com a obra para além do espaço urbano e brincar com a ideia de que exista um instituto nacional responsável por pesquisar e proteger esses seres vivos anômalos.

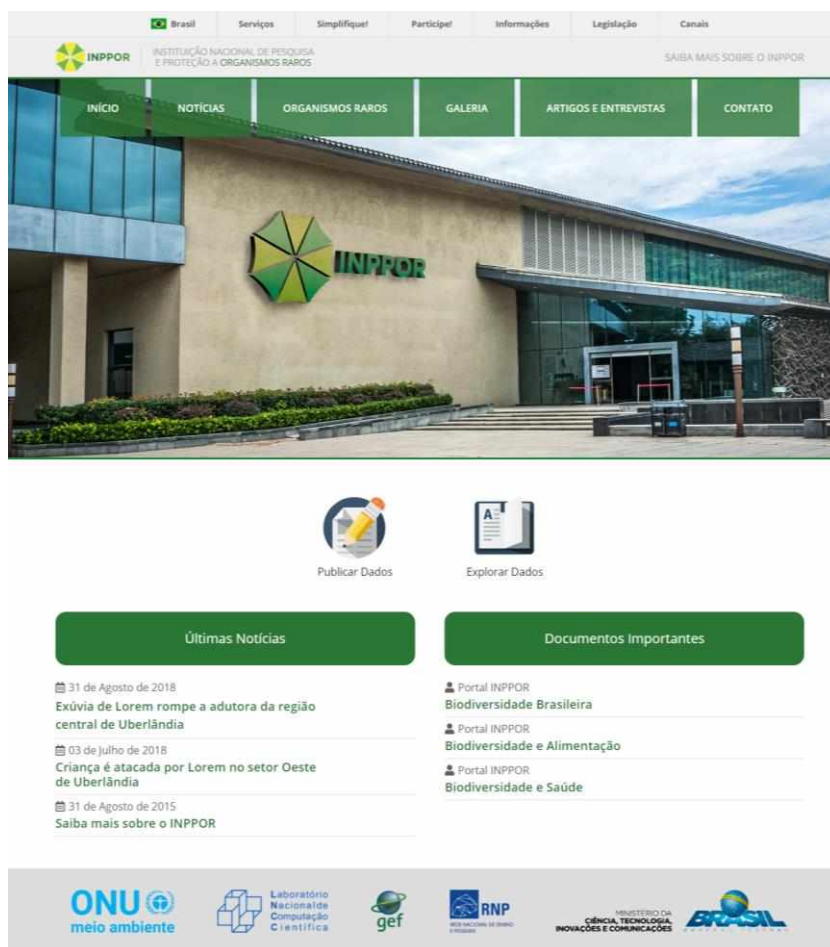


Figura 14. Página inicial do site do INPPOR. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

Sendo assim, para realizar o trabalho artístico, foi necessário estabelecer as relações coexistentes entre as etapas: Arte e Cidade; Arte e Biologia; Arte e Mídia. Estas reflexões, juntamente com o desenvolvimento do processo criativo da obra, serão detalhadas nos capítulos a seguir.

CAPÍTULO 1 – CIDADE, PAISAGEM CONTEMPORÂNEA

A cada dia, o espaço urbano se altera e se adapta às mudanças provindas da natureza e do cotidiano da vida humana. Novos carros, novas tecnologias, novas imagens, mais velocidade e possibilidades. Com essa constante expansão das cidades, as relações em torno do urbano se modificam proporcionalmente, se tornam complexas, de acordo com a rotina cada vez mais corrida das pessoas. A cidade assume um caráter cada vez mais funcional, fragmentado, ininterrupto, sem tempo, repleta de um visual que transborda propagandas das mais diversas formas, incentivando o consumo constante.

De acordo com Nelson Brissac Peixoto (2004), “as cidades são as paisagens contemporâneas” (p. 11) e com isso a experiência visual inerente a todo sujeito, encontra-se dispersa em meio às “fraturas que esgarçam o tecido urbano, desprovido de rosto e história. Um campo vazado e permeável através do qual transitam as coisas.” (p. 13). Raramente o sujeito consegue usufruir com tempo e excelência, a vivência que obtém a partir das produções artísticas com que se depara em seu cotidiano, sejam estas do campo da música, dança, teatro, literatura, ou principalmente, das artes visuais.

Historicamente, são perceptíveis as mudanças que ocorreram a respeito das relações entre o público e as artes, em que os espaços delimitados e o tempo dedicado às artes foram, aos poucos, tornando-se mais escassos. Espaços estes que se tornaram conhecidos fundamentalmente em galerias, museus e teatros, ou seja, locais destinados ao contato legítimo com as artes. Contudo, sabe-se também que tais espaços não se enquadram apenas nestes edifícios, pois, assim como Hélio Oiticica afirmou, “o museu é o mundo, é a experiência cotidiana” (TESSLER, 1993, p.7).

Deste modo, a cidade é uma potência artística que se encontra em cada esquina. É o espaço do encontro, lugar onde as pessoas se reúnem para compartilhar experiências, sejam estas profissionais e/ou pessoais; é o espaço da mobilidade, no qual as pessoas transitam a pé e por meio de transportes públicos e privados, para exercer suas atividades e funções diárias; é o espaço do mercado, da troca, da compra e venda de produtos, da comercialização que pulsa o sistema do consumo; é o espaço do patrimônio, registros históricos marcados pela arquitetura e natureza que contam a história de seu povo; é o espaço do lazer, das festas, descontração e

diversão, seja por meios culturais ou não. São tantos espaços diferentes em um único local comum que pertence a todos e a ninguém ao mesmo tempo.

As cidades foram adquirindo essas características desde que surgiram os primeiros povoados há mais de cinco mil anos na Mesopotâmia. Durante séculos, as cidades pelo mundo todo nada mais eram do que grandes centros comerciais, sedes de governos e locais de encontros e rituais religiosos. A partir da Revolução Industrial, o conjunto de mudanças sociais e o aumento populacional nas regiões urbanas cresceram exponencialmente e na maioria dos casos de maneira desordenada.

Já as definições a respeito das artes surgiram mais recentemente em termos de períodos da história da sociedade humana, principalmente o conceito de arte urbana, pois de acordo com Fernando Cocchiareale (2006):

Gombrich diz que não se pode falar da existência da arte em todas as culturas porque aquilo que nós chamamos de arte a partir do Renascimento – e que hoje está em crise – jamais ocorreu antes em outra cultura. Dizemos que uma pintura das cavernas é arte, ou que uma máscara africana é arte, o Gombrich nos lembra que antes de ser algo bonito, a ser contemplado, este objeto tinha uma função que não tem nada a ver com contemplação à beleza (COCCHIARALE, 2006, p. 47).

A interpretação da obra de arte como forma e como linguagem foi determinada pelo tipo de obra que os artistas modernos fizeram ao longo das primeiras seis décadas do século XX (COCCHIARALE, 2006, p. 49), portanto, a ideia de arte e todas suas categorias, movimentos e conceitos, são uma definição historicamente recente.

Na Modernidade, de acordo com Néstor García Canclini (1990; apud FURTADO; ZANELLA, 2007), uma série de rupturas com as tradições e a história foram feitas com o intuito de estabelecer uma vida mais ordenada, por meio de quatro fatores principais: a racionalização da vida social e do indivíduo; a expansão do conhecimento sobre a natureza, a produção e o consumo dos bens, com finalidade de obter maiores lucros e descobertas científicas; a renovação nas relações com a natureza, libertando a sociedade das visões sagradas para concepções generalizadas e relacionadas ao consumo; e a democratização da educação e difusão dos saberes científicos e artísticos.

Por meio dessas mudanças, as quais se desenvolvem até hoje, as cidades passaram por um longo período de transformação tecnológica e funcional. Isto influenciou completamente as características visuais dos centros urbanos, principalmente pelas novas concepções

arquitetônicas, de design e artísticas que foram surgindo, e também na relação entre o sujeito e a cidade. O Modernismo, portanto, se promoveu como movimento artístico baseado na progressão econômica e tecnológica de seu tempo, renunciando ideais clássicas e mantendo-se de acordo com as inovações de seu período. O campo das artes se tornou cada vez mais próximo aos diversos setores da vida social, da produção econômica e na política, e assim como a cidade, buscava-se revolucionar e atualizar novas finalidades e produções. As várias tendências artísticas ocorreram de maneira não linear e muitas das vezes conflituosa e a cidade foi sendo vista cada vez mais como um organismo vivo.

Inicialmente, ainda se pairava a concepção do artista como um ser criador especial, habilitado com o dom da arte. Contudo, era constantemente criticado e cobrado a inovar para que suas obras fossem apreciadas e comercializadas. A arte estava atrelada às tendências do mercado.

A comercialização de produtos culturais, essencialmente os artísticos, foram uma das primeiras relações estabelecidas entre arte e cidade na Modernidade, assim como as modificações na arquitetura, principalmente em relação às propostas situacionistas, que tinham posição contrária aos arquitetos modernos.

Enquanto os modernos chegaram a achar, como Le Corbusier, que a arquitetura poderia evitar a revolução – “Arquitetura ou revolução. Podemos evitar a revolução” –, os situacionistas, ao contrário, queriam provocar a revolução e pretendiam usar a arquitetura e o ambiente urbano em geral para induzir à participação, para contribuir nessa revolução da vida cotidiana contra a alienação e a passividade da sociedade (JACQUES, 2003, p. 19-20).

De acordo com o ideal situacionista, por meio da construção de situações, seria possível fazer transformações no espaço urbano e trazer as pessoas para parte essencial do processo, para que deixassem de ser somente espectadores alienados e tivessem vivências genuínas da cidade. Esta ideia se desenvolveu durante o século XX e, até hoje, muitos trabalhos contemporâneos visam criar situações para possibilitar que o público seja parte integrante e participante da obra. Esta também é uma característica importante na obra *Lorem animalium*, a qual, pelas imagens inseridas no ambiente urbano, possibilita o espectador a buscar mais informações a respeito dos *Lorem* pelo ambiente virtual e ter suas próprias reflexões e devaneios sobre a obra.

No Modernismo, as produções artísticas seguiram duas vertentes diferentes, uma que queria ver a arte integrada ao cotidiano, o que influenciou conseqüentemente no Design e Construtivismo Russo, e outra que estava ligada a objetos artísticos que buscavam repaginar elementos habituais. Isto fez com que se criasse espaços específicos, como os museus e galerias, para a contemplação da arte elitizada, separada dos objetos reais de seu entorno. Posteriormente, quebrou-se essa concepção e a arte se expandiu para além dos cubos brancos, democratizou-se tanto em espaço, quanto em conceito. As diferenças e limitações até então estabelecidas para arte, começaram a se misturar com o dia-a-dia das pessoas de maneira mais tênue e foi neste momento que se estabeleceu a arte urbana, um movimento artístico criado no processo de crítica à própria Modernidade, ampliada para vivência humana, repleto de relações complexas.

De acordo com Anne Cauquelin (2005), a arte está ligada ao sistema de mercado econômico, portanto, torna-se necessário analisar algumas questões, tais como: quem é o produtor de arte? quem a comercializa? quem a coleciona? quem define o que é ou não é arte? quem a consome?

Para ela, o tema “regime do consumo” está associado ao termo “moderno”, o gosto pela novidade, a recusa do passado, a posição contraditória de uma arte ao mesmo tempo efêmera e eterna. É nesse período modernista que a Academia de Arte se depara com o fim de sua hegemonia, devido às mudanças econômicas sofridas pela sociedade no final do século XIX. Apesar de a Academia ter sido renegada pela modernidade, o status que ela garantia aos artistas e às obras se manteve. Tanto o artista quanto o consumidor de arte eram dependentes do reconhecimento acadêmico, sendo assim, para manter um juízo de valor à arte, conferiu-se o poder de legitimação a novas instituições de arte, as quais passaram cada vez mais a definir o que deveria ser aceito ou recusado do meio artístico. Dessa maneira, instaurou-se o Sistema de Arte com todos os seus papéis: *marchands*, críticos, curadores, colecionadores, galerias e museus.

Com a transformação da era industrial para era tecnológica, o distribuidor e consumidor de arte já não tinham mais atividades específicas. A lógica da estrutura de consumo foi modificada aos poucos graças aos avanços tecnológicos que levaram a sociedade à era da comunicação. Desta forma, outros profissionais foram agregados ao Sistema da Arte e este regime novo proporcionou mudanças na relação do mundo com a mesma.

“Essas transformações alcançam o domínio artístico em dois pontos: no registro da maneira como a arte circula, ou seja, no mercado (ou continente), e no registro interartístico (ou conteúdo das obras)” (CAUQUELIN, 2005, p. 65).

Com isso o mundo da arte começa a crescer mais intrínseco à economia e a cultura se torna fonte de renda, poder econômico. Os museus ganham força com criação de programas culturais, educativos, e o grande mercado do entretenimento passa a investir pesado em produtos culturais, como, por exemplo, a indústria cinematográfica de Hollywood, que influenciou diretamente no Brasil por meio da figura da Carmen Miranda, e a Walt Disney com desenhos animados, Zé Carioca, dentre outros.

Os grandes museus se tornaram franquias que absorvem obras e artistas em seu próprio sistema, de modo que tanto os mais radicais que criticam as próprias instituições, até os trabalhos relacionados à indústria cultural, tudo se transforma em produto econômico.

Segundo Teixeira Coelho (2008), com o surgimento dos “estudos culturais” no final do século XX e a potencialização dos movimentos sociais a partir dos anos 2000, tais como as questões do novo feminismo, etnias e de gênero, o campo da arte se misturou bastante com a cultura, que, para ele, são áreas distintas. A ideia de cultura como parte de tudo se tornou obsoleta e atualmente as culturas nada mais são do que subprodutos para gerar ações econômicas. Arte é mais do que isso, contudo as semelhanças e diferenças entre esses campos estão se tornando cada vez mais tênues.

Portanto, qual seria o espaço e/ou papel da arte no mundo contemporâneo?

Tal como disse Fernando Cocchiarella (2006):

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

A arte estaria presente em seu próprio processo, no ato artístico em si e na relação que se cria entre obra, artista e espectador. Já não existe mais espaço destinado à arte, seja dentro ou fora de museus, nas ruas e prédios das cidades, contra ou a favor do meio artístico. Tal como o conceito de arte pública ou para espaços públicos como algo livre e puramente artístico.

A ideia de sociedade pública é utópica no sentido de imparcialidade e democracia, assim como a arte, pois sempre terá por trás algum tipo de ideologia e formas de poder, de controle, interligada às questões econômicas e culturais.

O mundo contemporâneo não mais valoriza a pureza, inclusive estilística, buscada obsessivamente pelos artistas modernos em nome da interface, da multidisciplinaridade e logo a contaminação, a hibridização e o ecletismo. O mundo contemporâneo é absolutamente impuro e isto é para ele um valor. Porque se impureza é conviver com a diversidade -seja ela étnica, política, sexual etc. - ela tornou-se um valor positivo da contemporaneidade (COCCHIARALE, 2006, p. 72).

O contato constante com a diversidade, tal como a sua valorização e críticas promovidas por artistas de diferentes linguagens e regiões do globo, permite que a obra de arte transite entre experiências múltiplas e que não se restrinja mais a definições de períodos, categorias ou locais específicos às artes. No mundo da comunicação o produto de interesse é a informação, portanto, a lei que rege a arte passa a ser a mesma que atua na emissão e distribuição da informação. Aquele que dispõe dos meios para passá-la adiante é que será o produtor dentro desse novo regime.

1.1 – Relações com o espaço urbano

Nos centros urbanos, a partir da racionalidade moderna, valoriza-se muito mais as relações práticas e utilitárias ao invés da percepção e experiência visual do sujeito em relação à paisagem urbana. Em meio a todas as transformações da cidade, as pessoas ainda vivenciam os espaços urbanos de maneira muito superficial e, conseqüentemente, as relações estabelecidas nesse meio também se tornaram muito rasas.

A arte urbana possibilita ampliar o olhar agudo das pessoas em relação à natureza, a elas mesmas, aos espaços que habitam, que frequentam, e até mesmo aos que são despercebidos e ignorados, ou seja, possibilita redescobrir a cidade. Novos olhares, novos ângulos, novos valores, sentidos e sensibilidades, que podem transcorrer entre expressões historicamente estabelecidas, valores sociais e culturalmente estipulados, e percepções livres, provindas de devaneios e emoções particulares. A experiência artística proporciona a produção de outras relações para o que é visto na cidade, ao que é ouvido e sentido. Permite criar pela imaginação e sensibilidade novas maneiras de conviver com a arte e o urbano.

Desta forma, as relações não precisam ser vinculadas aos locais ou objetos que são considerados oficialmente como arte, que geralmente são as exposições realizadas em galerias e museus. Podem estar ligadas a qualquer tipo de objeto e espaço que possam ser ressignificados para além de sua funcionalidade e uso comum, por meio da percepção e imaginação do sujeito, a qual consiste em uma mescla de informações passadas e familiares, com novas descobertas.

Com base nessas reflexões a respeito das relações do trabalho artístico com o espaço urbano, foi pensado para obra *Lorem animalium*, espalhar pela cidade cartazes com a palavra “ATENÇÃO” em fonte grande e com fundo em cor de destaque exatamente para tentar

estimular a atenção do espectador que, por essa imagem, passa a fazê-lo e ler as informações textuais e imagéticas (Figura 15). Por mais que esta não seria uma atitude comum de institutos de pesquisa, a ideia foi brincar com o estilo de cartaz “procura-se” tão comum em filmes e no meio popular quando perde-se um animal de estimação e quer chamar atenção das pessoas. Contudo, a imagem do *Lorem* procurado se manteve como elemento em maior destaque no cartaz, já que a intenção do trabalho é propor um diálogo do espectador sobre o animal, e as demais informações textuais foram acrescentadas com o cuidado de não se tornarem uma mensagem publicitária. Ao mesmo tempo que o cartaz possui elementos visuais familiares (estímulo à memória), também apresenta uma imagem despercebida do cotidiano urbano em que se encontra, com a figura do animal escondida (estímulo à imaginação), deixando a critério do leitor da imagem tirar suas próprias percepções (experiência artística).



Entre em contato conosco:
 📞 (34) 3293-3820
 🌐 www.inppor.org.br

ATENÇÃO!



LOREM SITIS

VISTO NA REGIÃO SUL DE UBERLÂNDIA!

O Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros - INPPOR, alerta a população de Uberlândia para a aparição do espécime *Lorem sitis* na região sul da cidade! Caso alguém tenha visto o animal ou tenha alguma informação sobre seu paradeiro, favor entrar em contato imediatamente pelo telefone (34) 3293-3820 ou pelo site www.inppor.org.br

Figura 15. Cartaz do INPPOR à procura do espécime *Lorem sitis*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

As relações sociais que as pessoas estabelecem entre si em meio à urbanidade, por exemplo, é um campo de estudos bastante explorado pelo universo das artes, principalmente na contemporaneidade. Segundo Nicolas Bourriaud (2009, p. 147), “a arte é uma atividade que consiste em produzir relações com o mundo com o auxílio de signos, formas, gestos ou objetos” e para tal, ele defende o conceito de arte relacional, a qual consiste em um “conjunto de práticas artísticas que tomam como ponto de partida teórico e prático o grupo de relações humanas e seu contexto social, em vez de um espaço autônomo e privativo”.

Sendo assim, toda obra de arte produz um modelo de sociabilidade que transpõe o real e a atividade artística é um jogo de formas e funções que evoluem de acordo com a época e contexto social em que está inserida, principalmente no contexto urbano.

A cidade é marcada por inúmeros encontros e relações contraditórias e diferentes em relação ao atual e o tradicional, ao popular e o exótico, ao agradável e o estranho. São situações sociais que se perdem em meio ao sistema do cotidiano urbano e que por meio da arte, são priorizadas as relações humanas. Busca-se, deste modo, construir novos espaços democráticos e abertos para que o sujeito urbano possa se reinventar como tal, construir novas relações e experiências para além do que lhe é ofertado comumente na cidade e produzir novas redes de conexões, interações com o coletivo e com os espaços de convivência.

Com isso, ao desenvolver a obra *Lorem animalium*, a escolha de criar dois ambientes para o trabalho (os cartazes no meio urbano e o site do INPPOR) foi feita com a intenção de promover possíveis trocas de experiência entre as pessoas no espaço urbano e principalmente no virtual, no qual acontece comumente o diálogo mais facilitado entre indivíduos que possivelmente não têm ou não cultivam o contato pessoalmente. Deste modo, o trabalho artístico não se detém apenas à sua apresentação física ou virtual, mas abre possibilidade de transição entre ambos.

1.2 – O olhar na cidade

O corpo da cidade possui um fluxo constante de pessoas e meios de transportes que circulam as veias e artérias das metrópoles, com as ruas e avenidas impregnadas de imagens de publicidade e incentivo ao consumo, matéria prima que rege o sistema pelo qual os centros urbanos se movimentam. A maioria dos espaços se tornam apenas locais de passagem em que,

por muitas das vezes, em frações de segundos, o olhar das pessoas é tomado por inúmeras imagens superficiais.

De acordo com Peixoto (2004, p. 25), “as cidades, mais do que qualquer outra paisagem, tornaram-se opacas ao olhar. Resistem a quem pretende explorá-las”, atitude tal que é pouco praticada atualmente, uma vez que “uma simples panorâmica não dá mais conta de seus relevos, de seus rios subterrâneos, da vida latente em suas fachadas”. Ou seja, necessita-se de tempo e atenção do sujeito para realizá-la e, como o fluxo diário cega o olhar, as cidades “tornaram-se uma paisagem invisível”.

É preciso não somente tempo, mas também um olhar diferenciado, como um estrangeiro que olha atento a tudo e a todos ao seu redor, por adentrar em território novo, repleto de informações e sensações a serem desvendadas. O olhar que estranha o local comum, corriqueiro e familiar, que se dispõe a observar o que até então se apresentava invisível para si.

A arte desperta esse olhar desatento nas pessoas por meio de dispositivos que fogem ao cenário comum e geralmente lhes causa estranheza em primeiro momento, levando o espectador a reagir instintivamente a diversos estímulos, tal como: “Opa! Tem algo de diferente aqui, logo, devo prestar atenção para entender o que está acontecendo”. Este efeito pode ser considerado como uma expansão do olhar, é a atenção e percepção, como já mencionados anteriormente, que permite um momento de criação ao sujeito, o qual recria o objeto artístico e confere a este, seus próprios sentidos e significados.

Assim sendo, foram eleitas cinco regiões da cidade de Uberlândia para fotografar os espaços em que os *Lorem* apareceriam, uma central e as outras quatro em bairros periféricos: Marta Helena (norte); Granada (sul); Parque do Sabiá (leste); Luizote (oeste). A escolha desses bairros foi por serem regiões da cidade já conhecidas, nas quais vivenciei momentos importantes da minha trajetória de vida, ou seja, tal como a proposta situacionista dos mapas psicogeográficos, “realizados em função de derivas reais, eram tão imaginários e subjetivos (...) ilustravam uma nova maneira de apreender o espaço urbano através da experiência afetiva desses espaços” (JACQUES, 2003, p. 24). Eu criei um mapa particular (mental, sentimental) da cidade de Uberlândia por meio das relações afetuosas que desenvolvi nesses ambientes urbanos e que hoje possuem significados diferenciados.

São também lugares da cidade muito diferentes da região central e que estão distantes dos circuitos artísticos presentes nas praças, galerias, teatros e museus popularmente já conhecidos. Portanto, ao propor o viés de arte urbana, o trabalho artístico se expandiu para além da zona comum da arte, possibilitando uma experiência artística aos sujeitos que vivem nesses outros espaços.

A região central foi escolhida também pelos inúmeros laços afetivos criados e pelo fluxo constante de pessoas, as quais, muitas podem ser moradoras dos bairros selecionados que transitam pelo centro a trabalho ou por outras necessidades, possibilitando assim um diálogo entre a experiência da obra vista mais de uma vez em meio às regiões, e também por ser o local de encontro e circulação das demais pessoas que não frequentam os bairros abordados.

Como os *Lozem* descendem da classe trilobita, que foram animais bentônicos, ou seja, que viviam no subsolo marinho, as áreas em que eles se encontrariam em cada região escolhida da cidade, teriam que ser próximas a água. Sendo assim, por meio do mapa oficial da prefeitura de Uberlândia, se apresenta as cinco regiões mencionadas com espaços de vegetação e água do município, sinalizadas próximas a rios e lagos, como material de pesquisa do INPPOR.

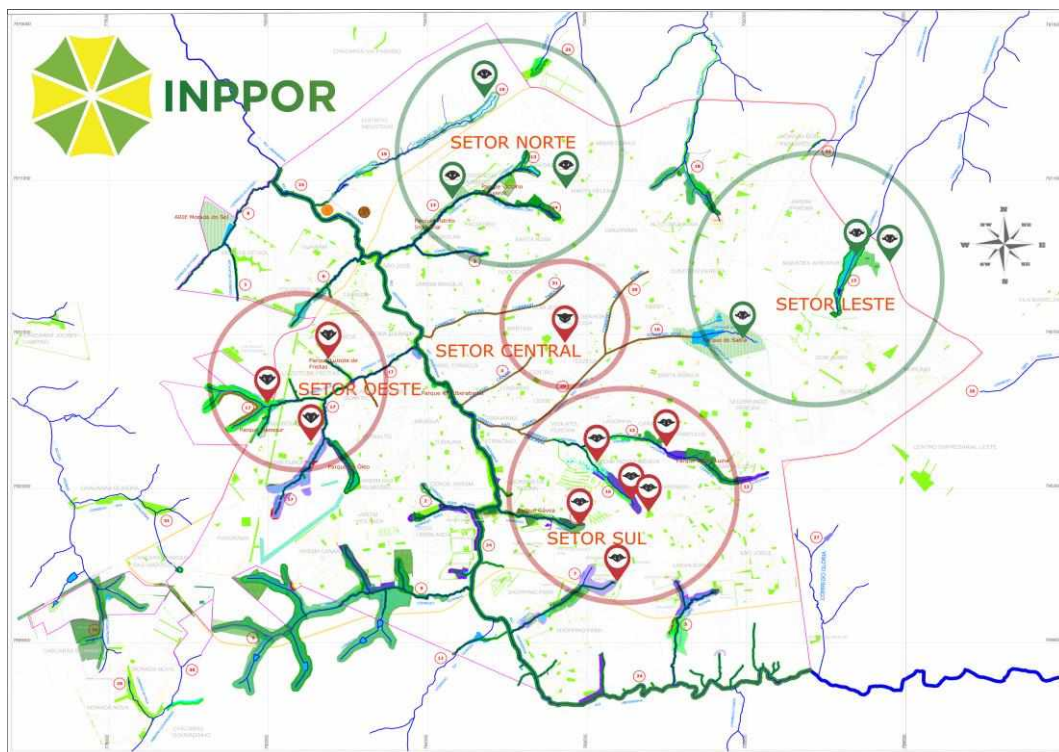


Figura 16. Mapa da cidade de Uberlândia modificado com as regiões em que encontraram as espécies *Lozem*. 2018. Fonte: Mapa original Azul e Verde do Plano Diretor 2016 retirado do site da Prefeitura Municipal de Uberlândia: <http://www.uberlandia.mg.gov.br>

1.3 – Artistas e suas obras

Para a reelaboração do trabalho prático desta pesquisa, além dos estudos teóricos sobre Arte e Cidade, o referencial artístico foi outro fator essencial durante o processo de criação da obra *Lorem animalium*.

Ao recapitular o processo de arte urbana no Brasil, as ações realizadas por Flávio de Carvalho (1899-1973) foram uma das primeiras manifestações artísticas que levou a arte para fora dos espaços expositivos de museus e galerias. Com as suas performances *Experiência n° 2* (1931) – em que ele atravessou uma procissão religiosa caminhando em sentido contrário e vestindo um boné – e *Experiência n° 3* (1956) – em que desfilou com sua criação de proposta tropical de vestuário masculino denominada traje *New Look* – o artista levou para as ruas suas reflexões a respeito dos limites da tolerância religiosa e as convenções sociais sobre moda. Ele compartilhou com as pessoas situações de experiência artística de maneira inovadora e fora dos padrões expositivos da época, o que inicialmente gerou atitudes de espanto e agressividade do público.



Figura 17. *Experiência n° 3*. Flávio de Carvalho, 1956. Fonte: <http://www.bienal.org.br>

Suas ações foram precursoras para trabalhos artísticos que aconteceriam adiante, principalmente nas décadas de 60 e 70, após o movimento Neoconcreto em 1959. Artistas como Hélio Oiticica (1937-1980) que propunha interações do público com a obra e o espaço – as vezes expositivos, outras em praças, ruas e parques – em diversos trabalhos, tais como os *Núcleos* (1960), *Penetráveis* (1961), *Bólides* (1963), as *Manifestações Ambientais* (1964) e os *Parangolés* (1965).

Houve também, eventos artísticos como *Apocalipopótese* (1968) e *Do corpo à Terra* (1970), que foram organizados por diversos artistas e utilizavam como cenário da arte os espaços urbanos do Rio de Janeiro e Belo Horizonte respectivamente. As mostras tinham o intuito de relacionar arte e o espaço público, criticando o próprio sistema artístico e a censura promovida pelo regime militar brasileiro.

Em 1979, o coletivo 3Nós3 foi formado por Hudinilson Jr., Mario Ramiro e Rafael França, com objetivo de criar intervenções que invertessem a percepção habitual dos espaços da cidade e da arte. Ações como *Ensacamento* – em que o grupo cobriu as cabeças de várias estátuas da cidade com sacos de lixo – e *Operação X-Galeria* – em que eles lacraram com adesivo a porta de diversas galerias com a frase: “o que está dentro fica, o que está fora se expande” – ambas realizadas em São Paulo no ano de 1979, também foram expressas atitudes artísticas para criticar e espalhar a arte pela cidade.

Desde então, inúmeros artistas se apropriam dos espaços urbanos para realizar seus trabalhos, tal como o grupo Interlux Arte Livre, que iniciou suas atividades no ano de 2002 em Curitiba. Suas ações são de ocupações de espaços públicos buscando ressignificá-los por meio de performances e intervenções visuais, contando com a participação e contribuição de pessoas da comunidade local, como, por exemplo, a ação *Domingo na urbe* (2005) em que o grupo convidou pessoas para participarem da ocupação de um posto de gasolina embargado pela prefeitura.



Figura 18. *Domingo na urbe*. INTERLUX, 2005.

Fonte: http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/Anais_VIII/005_Anne_Marie_Sampaio.pdf

Além das performances e ocupações urbanas, alguns artistas chamam a atenção das pessoas para esse espaço por meio de objetos artísticos com elementos visuais que se diferem do meio no qual estão inseridos, tais como luzes, cores, formas e proporções que sobressaem ao olhar, como, por exemplo, as intervenções *Árvores Caídas* e *Mercado*, feitas pelo artista brasileiro Eduardo Srur.

A primeira foi realizada no parque do Ibirapuera em São Paulo no ano de 2015, consistiu em replantar um eucalipto gigantesco de dez toneladas e vinte metros de altura colocado de ponta-cabeça (Figura 19). A inversão da posição natural da árvore foi o elemento primordial para chamar a atenção e causar estranheza nos visitantes do parque, o qual gerou o efeito de expansão do olhar mencionado anteriormente. A segunda obra foi feita um ano depois e tratava-se de uma escultura gigantesca de um carrinho de compras adentrando o chão da calçada de São Paulo (Figura 20). Novamente pelas proporções desconumais do objeto tão corriqueiro na vida urbana, a expansão do olhar foi proporcionada, principalmente por esse corpo tão familiar e ao mesmo tempo tão estranho, se encontrar em um espaço totalmente fora do usual e parecer estar enfincado no chão.



Figura 19. *Árvores Caidas*. Eduardo Srur, 2015. Fonte: www.eduardosrur.com.br.



Figura 20. *Mercado*. Eduardo Srur, 2016. Fonte: www.eduardosrur.com.br.

Assim como outros artistas que marcaram sua presença na história da arte, Richard Serra instalou seu grandioso e polêmico arco de aço na frente do edifício do governo federal em Nova York em 1981, um corpo totalmente díspar de todo restante do local. Além do efeito de expansão do olhar devido a sua grande proporção, a obra intitulada *Tilted Arc* (Figura 21), chamou bastante a atenção das pessoas por fazê-las desviar do seu caminho cotidiano por esse espaço público. Isto gerou bastante incômodo nas pessoas que por ali passavam e em outras figuras importantes da época e, com isso, após inúmeras reclamações, em 1989 ela foi retirada.

A obra de arte que possuía uma função social para o artista e a empresa que a encomendou, perdeu seu sentido ao ser realocada e comercializada, e também proporcionou muitas discussões no campo da arte a respeito do papel da obra no espaço público. Tal como fala Jacques Rancière, “o problema então não se refere à validade moral ou política da mensagem transmitida pelo dispositivo representativo. Refere-se ao próprio dispositivo” (2012, p. 55). Ao produzir sua obra, seu autor possui uma visão que seguramente será diferente da recepção que o público terá, tal como cada espectador a experimentará de formas diferentes e únicas. Entretanto, existe ainda um terceiro fator entre o artista e o público, determinado por Rancière, no qual a obra de arte fala por si mesma e causa “suspensão de qualquer relação direta entre a produção das formas de arte e a produção de um efeito determinado sobre um público determinado” (2012, p. 58).



Figura 21. *Tilted Arc*. Richard Serra, 1981. Fonte: www.tate.org.uk

Como já foi dito, não é possível prever como será a reação do sujeito diante da obra, ainda mais por ela se encontrar em um lugar comum, público, em meio a diversos outros corpos do ambiente urbano e não em um dos locais institucionalizados da arte onde as pessoas já sabem que irão encontrar um trabalho artístico. E também o conteúdo visual pode gerar tamanha estranheza e aversão do indivíduo, que há possibilidade de a obra ser arrancada, danificada ou simplesmente ignorada.

Por isso, o trabalho artístico não deve se sustentar somente pela relação entre o espaço da obra na cidade e o espaço virtual, mas também como momentos únicos, pois se uma etapa não leva à outra, ainda assim o espectador não deixará de vivenciar sua experiência com a obra.

Outros artistas seguem pelo viés contrário e partem para o micro, pequenas ações e objetos que causam a expansão do olhar, como, por exemplo, as obras *Pequenas desordens* e *Paisagens do lixo*, feitas pela artista brasileira Priscila Rampin.

Em ambos trabalhos, a artista utilizou a fotografia para registrar cenas e locais de cidades que continham, na primeira obra, situações criativas e triviais utilizadas pelos cidadãos que se apropriam dos espaços públicos e de equipamentos urbanos em seu benefício (Figura 22), e também, na segunda obra, lugares abandonados ou mal cuidados onde o lixo se tornara elemento em destaque (Figura 23). Partindo dessas intenções, nesta segunda obra, a artista usou fotos de registros como documentação artística e criou cartões postais que operavam como meio de circulação desses cenários e exposição da própria obra. Enquanto que na primeira, ela se apropriou da documentação fotográfica para expor imagens que apresentassem suas reflexões a respeito da construção simbólica de tais imagens, além de proporcionar ao espectador poder criar suas próprias narrativas e, eventualmente, tornar-se personagem das cenas vistas de pequenas desordens.



Figura 22. *Pequenas desordens*. Priscila Rampin, 2013. Fonte: www.researchgate.net/profile/Priscila_Rampin.



Figura 23. *Paisagens do lixo*. Priscila Rampin, 2013. Fonte: www.researchgate.net/profile/Priscila_Rampin.

Outra ação que a artista promoveu a partir do trabalho *Pequenas desordens*, foi de expor a obra por meio de uma performance, na qual ela e outros artistas convidados se passavam por funcionários do instituto fictício que promovia a pesquisa realizada sobre pequenas desordens no cenário urbano. As pessoas que visitavam a galeria dessa empresa fictícia, instalada temporariamente na região central de Uberlândia, não sabiam que se tratava de um trabalho artístico e adentravam o local por curiosidade sobre o tema, muitas para questionar a veracidade e funcionalidade pública que o tal instituto teria.

Visto como se deu a experiência do público nesses trabalhos e por ter sido um dos artistas convidados a participar da performance citada, surgiu a ideia de criar um instituto fictício para complementar a proposta artística *Lorem animalium* no cenário urbano, porém com o intuito de explorar o ambiente virtual e as conexões e interações que as pessoas podem estabelecer por esse meio.

O desenvolvimento desse ambiente virtual do trabalho será apresentado com mais detalhes no terceiro capítulo desta pesquisa, e a produção dos *Lorem* no capítulo a seguir.

CAPÍTULO 2 – ARTE CIENTÍFICA / CIÊNCIA ARTÍSTICA

Arte e Ciência são dois campos de conhecimento que se permeiam constantemente e desde épocas passadas a relação entre elas é discutida, seja por proximidade, como no pensamento iluminista em que as duas andavam juntas com pinturas e gravuras, artistas viajantes que pintavam quadros sobre as paisagens e os povos que pelo mundo conheciam, mapas geográficos e cartografias marinhas, enciclopédias com ilustrações científicas de animais, estudos da anatomia humana, dentre outros, ou seja por distanciamento. Poderiam estes serem considerados como “arte científica”?

Acadêmicos como Thomas Henry Huxley com seu livro *Science and Culture* (1880) e Matthew Arnold em *Literature and Science* (1882), levantaram questões e confrontos entre a área científica e a artística que repercutiram em estudos posteriores, como a Sociologia da Ciência no anos de 1940, as Ciências Naturais e consequentemente a Nova Sociologia da Ciência a partir da década de 70, com o francês Bruno Latour, dentre outros.

A ciência que buscava ser clara e objetiva, firmou metodologias de pensamento e entendimento do mundo que se diferenciava dos estudos humanos modernos, chamados de “cultura intelectual”, insistindo com rigor em estabelecer a “cultura científica”. Com a evolução do conhecimento científico em prol do progresso industrial, tentava abandonar a “educação clássica”, que era compreendida como mera instrução literária (COSTA, 2008, p. 08). Em contrapartida, a ciência se utilizava de documentos antigos da cultura grega e latina, pinturas e gravuras, por exemplo, tal como necessitava de traduções de textos nas línguas francesa e alemã, para que os cientistas compartilhassem pesquisas de outros países.

Mas até que ponto a ciência é realmente exata e objetiva? Em quais momentos as indagações e incertezas dão lugar para dados e afirmações sobre a pesquisa e vice-versa? Com a construção histórica e cultural da linguagem científica como estrutura de informações legítimas, será que tudo que é gerado de conhecimento da ciência pode ser considerado como verdade? Até que ponto isso se mantém ou se modifica? Será que existem situações de fabulação do saber científico?

Para Latour, a ciência envolve elementos humanos (cientistas, engenheiros, colaboradores, financiadores, etc.) e não humanos (literatura especializada, equipamentos, máquinas, laboratórios, etc.) e a relação que se estabelece entre essas duas categorias, deixa

espaços para uma construção do saber que foge da visão que a sociedade tem do mundo científico como um conhecimento absoluto, exato e preciso. Dentre as metáforas mitológicas greco-romanas utilizadas pelo autor, a *Caixa preta* é a que representa os bastidores do conhecimento científico, aquilo que fica “escondido do mundo” e permite que informações, fatos e dados sofram transformações, adaptações e fabulações de acordo com as opiniões, tramas e incertezas que existem entre os saberes de cientistas e engenheiros.

A produção do conhecimento em ciência e tecnologia, denominada tecnociência, acontece em seu momento processual, no qual controvérsias e discordâncias são geradas, questionando afirmações dadas como verdades até o momento. O conhecimento é legitimado pela sociedade e não apenas pelo cientista ou equipamento que gerou a teoria e resultado apresentados, portanto, os atores que fazem Ciência são todos os sujeitos que estão envolvidos no processo, tanto trabalhos realizados dentro dos laboratórios, quanto, principalmente, os que se estendem para fora deles.

O campo das artes também já passou e ainda passa por inúmeras transformações que envolvem “verdades absolutas” e metodologias precisas, as quais foram/são questionadas, derrubadas, ou reformuladas, por artistas de períodos e estilos diferentes. Isto torna a arte uma área de contínua mutação. Não é à toa que sua própria tentativa de definição (o que é ou não arte) é um de seus maiores e constantes questionamentos.

Portanto, em relação ao trabalho *Lorem animalium*, ao propor uma experiência artística em que o espectador poderá interagir de alguma maneira com o INPPOR, seja ao acessar o site, registrar uma interação por meio de curtida em postagens, escrita de comentário, ou compartilhamento dessa informação virtualmente ou presencialmente com outras pessoas, a construção desse conhecimento científico a respeito dos *Lorem* poderá ser feita de forma coletiva e colaborativa. É desta maneira que a arte e a ciência, no caso no campo da biologia, se encontram em um jogo que brinca com informações oficializadas e ficcionais, partindo da linguagem científica para gerar um conhecimento novo em que o espectador poderá ter suas próprias reflexões e devaneios a respeito da obra.

2.1 – Trilobitas

Como já mencionado, os animais *Lorem* foram baseados nas características do Trilobita, uma classe extinta do filo Arthropoda, porém com alguns atributos pertencentes a outras classes desse mesmo filo animal, como, por exemplo, a presença em alguns deles de dois pares de antenas, tal como na classe Crustacea, e asas, como na classe Insecta. Por serem criaturas inventadas, a intenção é brincar com as características dos animais, seres que são estranhos, contudo levemente familiares.

Pertencente ao Domínio Eukarya, o Reino Animalia possui o Filo Arthropoda, que tem seu nome de origem grega, *arthron* – articulação – e *podas* – pés – ou seja, pés/pernas articuladas. Os artrópodes são seres invertebrados protostômios celomados que podem ser encontrados em todas as regiões do planeta, com número estimado de mais de um milhão de espécies diferentes. Possuem exoesqueleto rígido, com articulações do corpo segmentado e dos apêndices pela musculatura, o qual é eliminado em determinado momento da vida do animal para que possa ocorrer seu crescimento corporal. Este fenômeno denominado ‘ecdise’ ou ‘muda’ é uma característica comum a esses seres, e a carapaça velha do exoesqueleto deixado é chamada de ‘exúvia’.

O Filo Arthropoda é o grupo animal mais bem-sucedido da Terra em termos de diversidade estrutural e taxonômica, pois apresentam grande variação de tamanho, tornando-os adaptáveis a variados nichos ecológicos, e pela sua superioridade numérica, com registro fóssil rico desde o período Pré-Cambriano⁴, tal como os Trilobitas.

A extinta Classe Trilobita inclui quase quatro mil espécies conhecidas apenas pelo registro fóssil e foram importantes componentes da fauna marinha até sua extinção em massa no final da Era Paleozoica⁵. Apesar de terem sido exclusivamente marinhos bentônicos, exploraram uma variedade de habitats. Variavam o tamanho de 10 a 70 cm de comprimento e eram em sua maioria detritívoros, porém algumas espécies poderiam ter sido predadoras. Possuíam olhos compostos, corpo oval e achatado dorso-ventralmente, tendo dois sulcos

⁴ Período Cambriano: Faz parte da Era Paleozoica e é responsável por uma das maiores expansões orgânicas da Era Antiga, com avanços significativos no bioma marinho. Seu período iniciou por volta de 542 milhões de anos e chegou ao fim por volta de 495 milhões de anos atrás.

⁵ Era Paleozoica: Compreende o período de aproximadamente 540 milhões de anos a 250 milhões de anos atrás e é dividida em seis períodos: Cambriano (mais antigo), Ordoviciano, Siluriano, Devoniano, Carbonífero e Permiano (o mais recente).

longitudinais dorsais que dividiam o corpo em três lobos = trilobita, um mediano e dois laterais (Figura 24). Dividido em três: céfalo, tórax e pigídio; cada região do corpo tinha um determinado número de apêndices e ao passar pela muda, o animal assumia uma forma menor para posteriormente adicionar segmentos aumentando o tamanho de seu corpo.

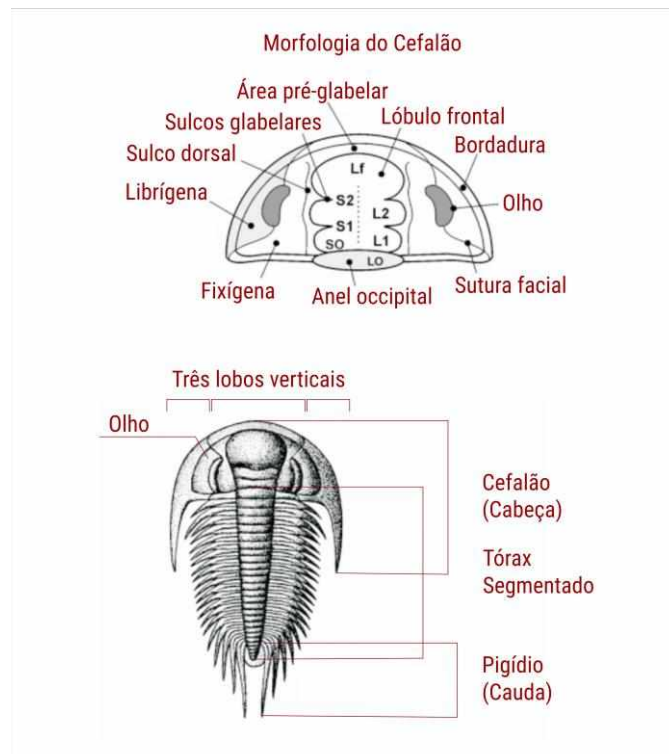


Figura 24. *Morfologia de um Trilobita Paradoxides*. Apostila Trilobitas. 2014.
Fonte: <http://paleoviva.fc.ul.pt/Paleogeofcul>

A Classe Trilobita tem subclasses com Ordens e Famílias diferentes e, por meio de uma análise da estrutura visual que cada uma possui, foi eleita para construção dos *Lorem* a Família Paradoxides. Os animais deste grupo possuíam a carapaça grande, que podia atingir cerca de 50 cm de comprimento. Seu enorme cefalão foi o elemento visual que mais me chamou atenção, ainda mais por possuírem olhos bem definidos em forma crescente, com lóbulos palpebrais proeminentes e librígenas apresentando longos espinhos genais (os quais remeteram-me ao formato de chifres laterais), e a glábel grande e lisa, ou seja, uma ampla face arredondada que se destaca perante ao corpo. Além da cabeça, o tórax com cerca de 16 a 21 segmentos apresentando-se de maneira muito afiladas e espinhosas, também me prendeu o interesse por transmitir uma sensação de uma criatura grande (para sua escala padrão), resistente, imponderada e agressiva por ser todo pontiagudo.

Partindo dessas informações, a obra *Lorem animalium* foi estruturada na seguinte classificação taxonômica:

DOMÍNIO	Eukarya
REINO	Animalia
FILO	Arthropoda
CLASSE	Trilobita
SUBCLASSE	Polymera
ORDEM	Redlichiida
FAMÍLIA	Paradoxides
SUBFAMÍLIA	Paradoloriens
GÊNERO	<i>Lorem</i>
ESPÉCIE	<i>Lorem ipsum</i> <i>Lorem consectetur</i> <i>Lorem sitis</i> <i>Lorem ametis</i> <i>Lorem laborium</i>

Figura 25. Tabela da classificação taxonômica dos *Lorem*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

Foi a partir da Subfamília que a criação ficcional dos *Lorem* começou a fazer parte desta classe animal, resgatando-a de uma extinção secular de volta para o mundo, promovendo assim uma “ciência artística”.

2.2 – *Lorem*

A escolha do nome foi feita partindo da ideia de brincar com a verdade e a fantasia, a criação de um instituto científico que está à procura intensa de animais raros escondidos em meio à população. Partindo do pressuposto de que haja algum tipo de interação das pessoas com o trabalho no sentido de querer buscar mais informações sobre os *Lorem* e/ou confirmação de sua veracidade, seja pela simples ação de acessar e vasculhar o site do INPPOR ou ligar para o número de contato do cartaz – o qual não levará a lugar algum – a pessoa continuará sem respostas e terá que tecer suas próprias conclusões, ou seja, os *Lorem* são tudo isso e ao mesmo

tempo não são nada. É um conteúdo que enrola e embola informações reais com fabuladas. A partir dessa ideia surgiu o termo ‘*lorem*’ como nomenclatura para os tais animais raros.

A palavra *lorem* vem do latim, retirada da simulação de textos chamada *Lorem ipsum*. Essa simulação cria conteúdo textual com palavras embaralhadas simplesmente para preencher as áreas de texto. Utilizada desde o século XVI na indústria tipográfica e de impressos, na década de 60 se popularizou na editoração eletrônica e atualmente é muito utilizada na construção de softwares de publicação e editores de páginas na internet. Por ter esse caráter aleatório de preencher espaço, *Lorem ipsum* é também visto como piada na internet por ser uma forma de enrolar e não produzir conteúdo algum, ou seja, como o dito popular, serve somente para “encher linguiça”. Por isso, quem for familiarizado com esse termo provavelmente perceberá com facilidade a brincadeira proposta com a obra.

Quanto a escolha da aparência dos *Lores*, isso se deu novamente pelo desejo de brincar com a verdade e a fantasia por meio da mistura das características biológicas dos artrópodes, todavia também por estes serem animais que sempre me causaram medo, exatamente por terem aparência muito diferente dos mamíferos. Em contrapartida, também me causam muita curiosidade em saber como são, como funcionam biologicamente e por que são tão diferentes. São criaturas que, por me proporcionarem de certo modo sensações de pavor, repulsa e contraditoriamente curiosidade, se assemelham para mim com a simbologia de monstros, por isso, a criação de animais monstruosos, estranhos, ao mesmo tempo assustadores e curiosos.

“O monstro define-se, em primeiro lugar, em oposição à humanidade. Ele é o seu inimigo mortal, aquele contra o qual ela só pode reagir com o extermínio. No imaginário popular, o Mal é enorme, maciço, assumindo frequentemente a forma excessiva de um animal antediluvianiano (...) Toda geração formal de uma espécie conhecida pode converter-se à monstruosidade por um efeito de estranhamento” (NAZÁRIO, 1998, p. 11).

O monstro é a representação humana àquilo que lhe é amedrontador de alguma maneira, interna (eu em relação a mim mesmo) ou externamente (eu em relação ao outro). Cada indivíduo cria sua própria personificação daquilo que o incomoda, do que considera ser ruim a sua existência, o seu Mal. “Todo monstro é, materialmente, uma máscara: seu horror é externo, sua representação dá-se por intermédio da fantasia” (NAZÁRIO, 1998, p. 12) e essa máscara é a feição do que a sua monstruosidade causa internamente à pessoa. Seja um sentimento doloroso ou pensamento confuso que se manifesta de maneira inconsciente, a mente procura prontamente criar uma forma a esta criatura para que, de alguma maneira, ela possa ser enfrentada.

Segundo o conceito de Carl Gustav Jung, a figura do monstro é uma representação para o arquétipo da Sombra, um elemento psíquico coletivo da humanidade que fica no inconsciente e sempre se manifesta nas mais diversas culturas ao longo do tempo com conteúdo sempre similar. O ser humano desenvolve o ego, que a noção de si, o seu 'eu', ou seja, tudo aquilo que se lembra, suas sensações corporais e também muito do que os outros lhe dizem sobre si. A sombra é o que não está no ego, o que o sujeito não reconhece em si, são coisas não agradáveis. Deste modo, os conteúdos das sombras geralmente aparecem nos sonhos, nas imagens e em histórias como figuras monstruosas e a função de aparecerem como imagens ruins, é por conta de o ego não aceitar esse conteúdo. Então não necessariamente o monstro é algo malvado, ele pode ser um conteúdo ruim ou não reconhecido pela consciência.

Todo mundo carrega uma sombra, e quanto menos ela está incorporada na vida consciente do indivíduo, mais negra e densa ela é. Se uma inferioridade é consciente, sempre se tem uma oportunidade de corrigi-la. Além do mais, ela está constantemente em contato com outros interesses, de modo que está continuamente sujeita a modificações. Porém, se é reprimida e isolada da CONSCIÊNCIA, jamais é corrigida, e pode irromper subitamente em um momento de inconsciência. De qualquer modo, forma um obstáculo inconsciente, impedindo nossos mais bem-intencionado propósitos (SAMUELS, 2003, p. 103).

Se é um arquétipo, logo ela está em todos. Sua manifestação pode acontecer por vias individuais ou coletivas, como, por exemplo, no passado pelas figuras dos ogros, bruxas, vampiros, demônios e dragões, e mais atualmente pelos fantasmas e espíritos de mulheres com longos cabelos, aliens, etc. Geralmente os símbolos coletivos tem mais força amedrontadora, mas não quer dizer que o individual é menos importante. Independente da via, a sombra é sempre conteúdo de monstruosidades que irão aparecer visualmente conforme a cultura e a época no momento que estão vivendo, só que a essência é sempre a mesma: o medo, a curiosidade, o incômodo, o temor.

É bastante comum encontrar características físicas de animais em combinações que são estranhas ao que é visto naturalmente, principalmente os que mais se distanciam da aparência humana. Por isso, os artrópodes são para mim os seres com visual que mais causa sensação de estranhamento e repúdio, assumindo muitas das vezes o papel de monstro.

No caso dos *Lorem*, além de possuírem características baseadas no Filo Arthropoda, sua disposição nas imagens foi feita de maneira sutil, para inseri-los discretamente no ambiente fotografado, sem deixá-los muito escondidos, mas também não tão expostos. Isto foi feito

pensando em criar uma atmosfera misteriosa, já que as fotos são flagrantes conquistados pelos pesquisadores do INPPOR, para dar mais sensação de apreensão e curiosidade sobre os animais.



Figura 26. *Lorem consectetur* (região norte). 2018. Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 27. *Lorem sitis* (região sul). 2018. Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 28. *Lorem ametis* (região leste). 2018. Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 29. *Lorem laborium* (região oeste). 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

Na proposta artística, os quatro animais fotografados já foram capturados pelo INPPOR, mas ainda há espécimes à solta pelas regiões mencionadas, por isso os cartazes de alerta espalhados pela cidade. A quinta espécie não tem nenhuma fotografia por ainda não ter sido avistada por ninguém e só existe prova de sua existência devido a uma exúvia encontrada pelo instituto na região central. Com isso, pode ser feito um esquema morfológico dos cinco seres. Como existem mais de um e vivem no subsolo, próximos a regiões com água, não se sabe ainda se são animais que vivem isolados ou em comunidade, por isso, mais estudos são necessários.

Essas informações a respeito das cinco espécies estão disponíveis no site do INPPOR, escritas com uma linguagem científica de modo a contribuir para a veracidade deste conteúdo, e a ideia de deixar o *Lorem ipsum*, a maior de todas as criaturas, como a única ainda não encontrada, é para tornar a atmosfera da situação mais misteriosa e aterrorizadora.

A observação feita em cada uma das imagens abaixo, em que são apresentadas as morfologias dos *Lorem*, indica se os animais já encontrados dessas espécies apresentaram ou não comportamento agressivo ao ser humano e, por isso, como não se sabe as circunstâncias em que a população poderá encontrá-los na cidade, foi colocado o aviso com o intuito de manter a segurança pública e também a dos próprios *Lorem*.

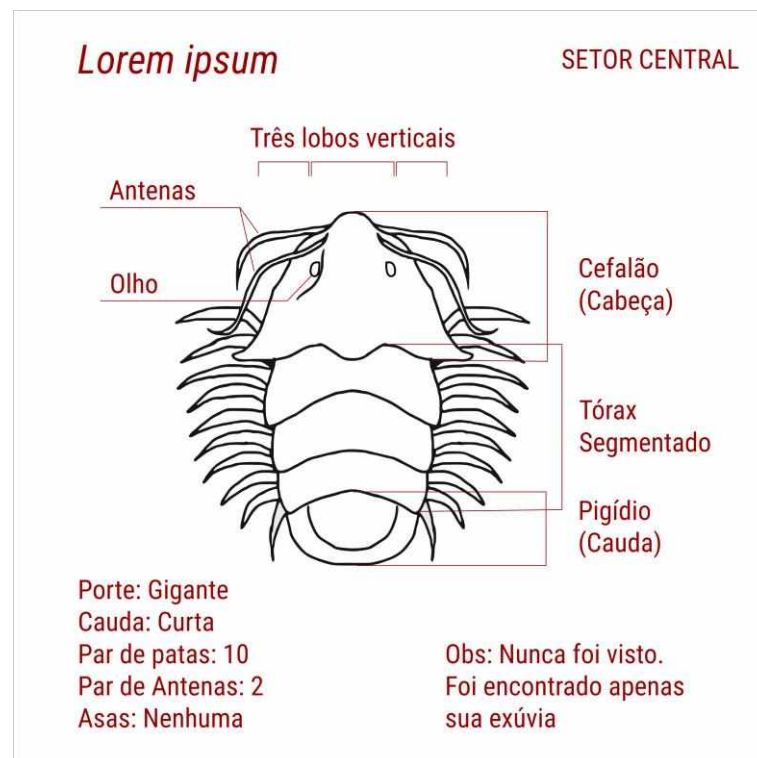


Figura 30. Suposta morfologia do *Lorem ipsum*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

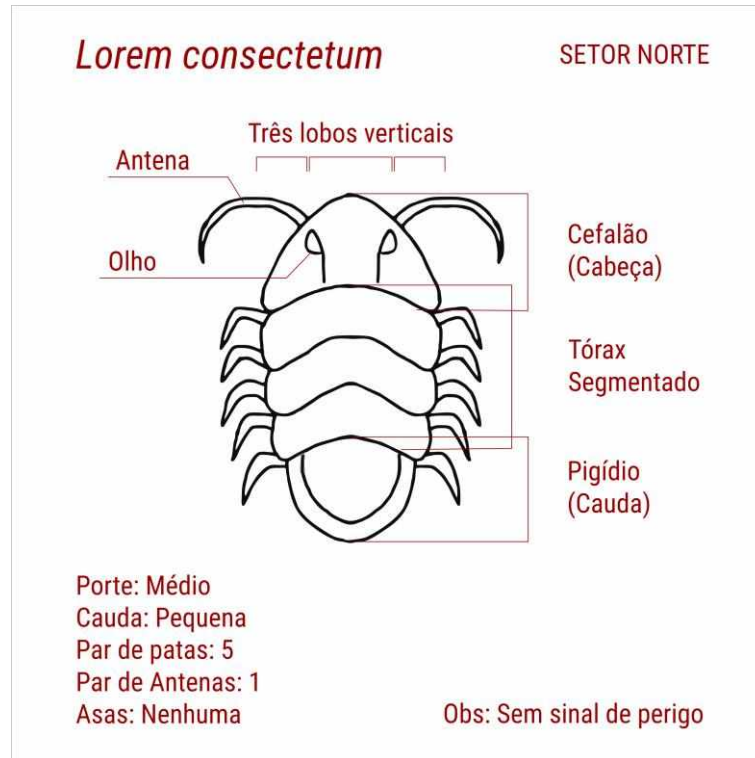


Figura 31. Morfologia do *Lorem consecetum*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

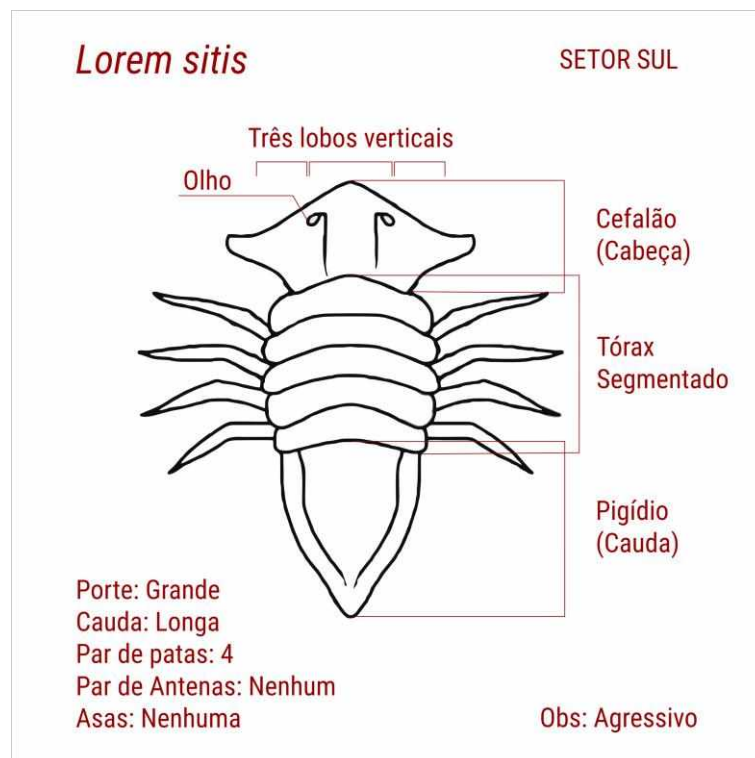


Figura 32. Morfologia do *Lorem sitis*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

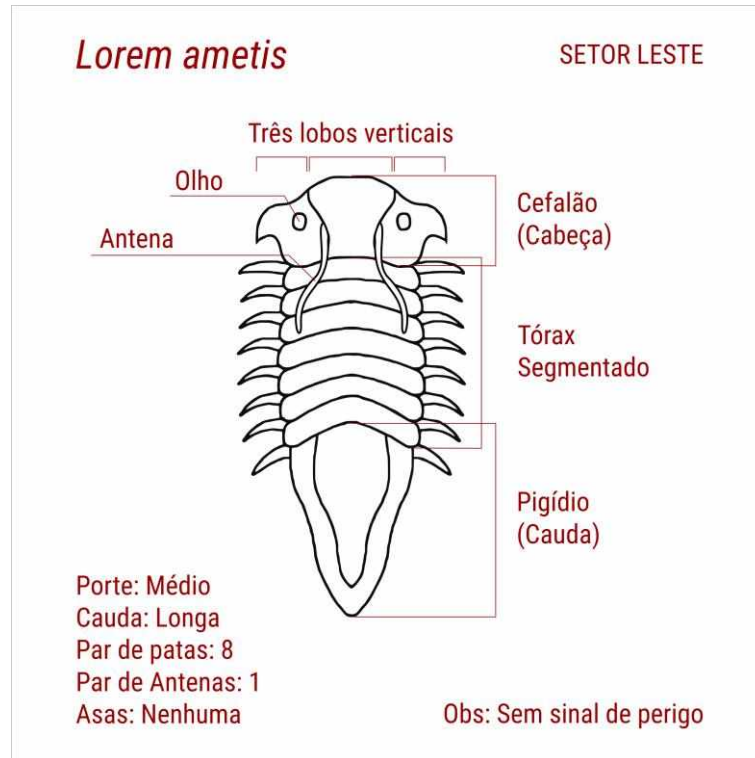


Figura 33. Morfologia do *Lorem ametis*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

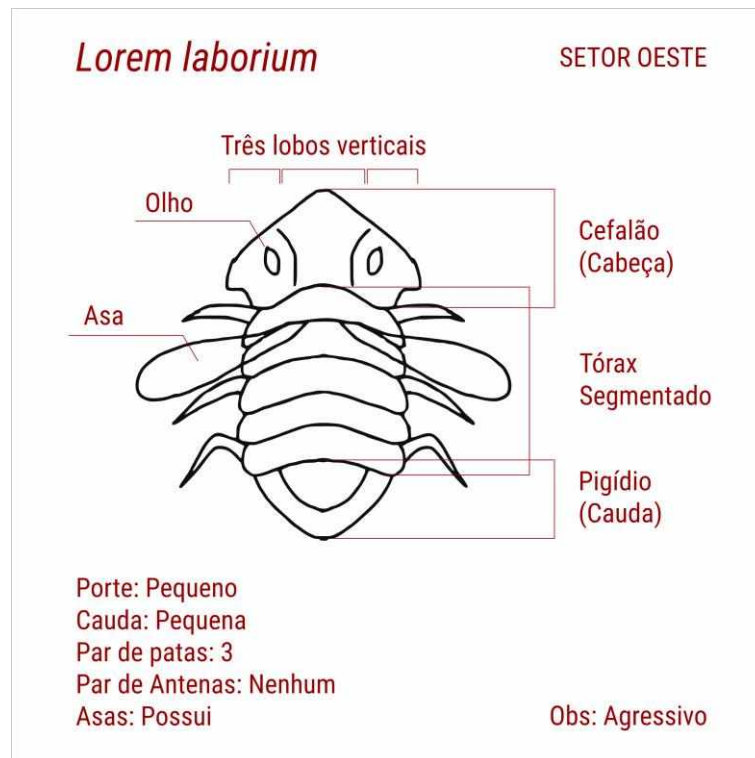


Figura 34. Morfologia do *Lorem laborium*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

2.3 – Artistas e suas obras

Durante o desenvolvimento da obra *Lorem animalium*, o referencial artístico que muito contribuiu com minha produção em relação a biologia foi o artista brasileiro contemporâneo Walmor Correa.

Desde o início dos anos 2000, ele realiza diversos trabalhos artísticos que abordam questões sobre as razões e metodologias científicas, envolvendo mitos e personagens do imaginário popular. Suas ilustrações e pinturas buscam a precisão anatômica de corpos humanos e animais para criar uma versão científica e realista de seres fantasiosos, como, por exemplo, o super-herói Homem Aranha (Figura 35) e a sereia (Figura 36).

Além das imagens compostas por um discurso visual científico, a forma como o artista se posiciona para pesquisar e produzir as obras foi também uma apropriação da linguagem da ciência. Ele buscou “dissecar o imaginário”, como explica neste trecho de entrevista feita pela revista Iara, de São Paulo, em 2010:

Eu fui buscar o que a ciência tinha para isso, o que a ciência explica sobre isso, sobre esses corpos, em como é o coração de um réptil, de um mamífero, de uma ave para, a partir disso, criar os órgãos e a estrutura do imaginário. Então eu primeiramente busco uma descrição detalhada de aspectos anatômicos e fisiológicos desses animais, que nunca tinham sido estudados (CORREA, W. Entrevista concedida a revista Iara, 2010, p. 178).

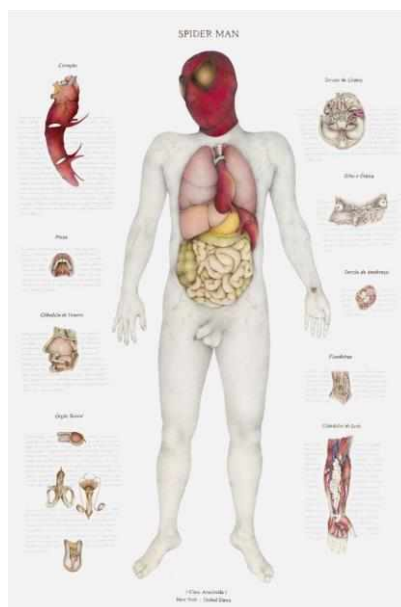


Figura 35. *Super-heróis*. Walmor Correa, 2005. Fonte: <http://www.walmorcorrea.com.br/obra/>

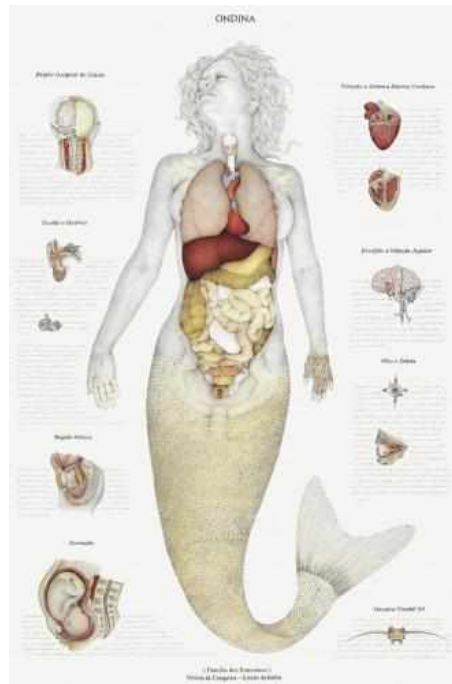


Figura 36. *Ondina*. Walmor Correa, 2005. Fonte: <http://www.walmorcorrea.com.br/obra/>

O artista associa seus trabalhos ao termo *Unheimlich*, de Freud, que se refere ao estranhamento familiar, algo que causa a sensação de estranho e conhecido ao mesmo tempo. Isto pode ser visto em outras obras de Walmor que também brincam com a mistura de características animais conhecidos para compor novos seres híbridos (Figura 37).



Figura 37. *Híbridos*. Walmor Correa, 2011. Fonte: <http://www.walmorcorrea.com.br/obra/>

Em *Artpará Project*, placas com a linguagem semelhante as encontradas em zoológicos e exposições de animais, foram expostas com informações detalhadas a respeito de espécies criadas pelo artista, juntamente com a escultura realista de uma de suas criaturas híbridas (Figura 38). Esta obra, por exemplo, me estimulou a ter novas ideias sobre a forma de exposição dos *Lorem* e possíveis desdobramentos futuros deste trabalho.



Figura 38. *Artpará Project*. Walmor Correa, 2008. Fonte: <http://www.walmorcorrea.com.br/obra/>

Outro artista brasileiro que realiza obras envolvendo arte e biologia é o pesquisador natural Daniel Malva. Seus trabalhos envolvem a linguagem fotográfica (analógica e digital) e são resultados de seu interesse por abordagens híbridas entre Arte e Ciência, levantando reflexões a respeito do corpo, o tempo e a morte. Para ele, o objetivo de sua produção não é mostrar a natureza em si, mas a falha que existe na natureza humana, abordando os arquétipos e demais comportamentos humanos., uma vez que temos “miopia e falta de sensibilidade com a natureza”⁶.

⁶ Vídeo com depoimento do artista ao site O Beijo: *Biologia e arte com Daniel Malva*. 2017. (03m42s). Disponível em: https://youtu.be/ygx_fPmLjIQ.



Figura 39. *Os Irmãos*. Daniel Malva, 2014. Fonte: <http://www.danielmalva.com.br/portfolio/oirmaos>

Na obra *Os Irmãos*, assim como em outros de seus trabalhos, o artista constrói a imagem de uma parte do corpo humano de forma totalmente diferente do que é conhecida e por meio do ângulo fotografado, composição, ausência de cores e, principalmente, pelo intenso contraste entre luz e sombra, cria-se uma imagem com extrema potência visual. No caso, para mim, os falos fotografados assumem outro significado e suas figuras se assemelham a um novo tipo de seres vivos, como se fossem criaturas marinhas sombrias. Poderiam estas serem também uma nova categoria de organismos raros pesquisada pelo INPPOR? A fruição imaginária de suas obras leva a diversas possibilidades de desdobramentos da obra.

CAPÍTULO 3 – ARTE E MÍDIA

A partir do século XX, começaram a surgir diferentes campos do conhecimento que questionavam o que era considerado como verdade, racionalidade e realidade, em um movimento interdisciplinar. Esse relativismo está presente no universo artístico desde os experimentalismos das primeiras vanguardas, como, por exemplo, as primeiras colagens de Picasso e Braque e a “concepção procedural” de Duchamp (REY, 2004; apud ARANHA; MINUZZI, 2014, p. 2), perpassando pelas radicais mudanças no processo de recepção da obra de arte e as interrelações entre os diferentes campos artísticos, principalmente no fortalecimento entre arte, ciência e tecnologia.

A prática artística que, desde então, vem incorporando os chamados novos meios – primeiro a fotografia e o cinema, depois o vídeo e o computador – e os novos sistemas de telecomunicação – primeiro o correio e o telefone, depois a televisão e a Internet – influencia, principalmente a partir dos anos 1960, o progressivo abandono das pretensões acadêmicas e ortodoxas que aspiravam manter as limitações tanto da arte em relação às técnicas tradicionais e aos âmbitos restritos, quanto da estética em relação aos fundamentos ontológicos. (GIANNETTI, 2006, p. 2)

As novas tecnologias apareceram não apenas como ferramentas para criação e produção, mas instalaram-se como novos modos de construção de saberes, as quais estão intrinsecamente ligadas aos meios de comunicação. O artista utiliza “aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas” que não foram projetadas com a finalidade de serem suportes para arte e sim dentro dos padrões industriais, e os reinventa, ressignifica. (MACHADO, 2007, p. 14). Portanto, “se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidade e saberes do homem do início do terceiro milênio” (MACHADO, 2007, p. 10).

Desta maneira, a arte possibilita um efeito de “despertar” do receptor para determinadas questões em relação aos meios tecnológicos e comunicacionais que estão acostumados, a partir dos mundos criados pelos artistas, em que a realidade se torna ficcional e a ficção parte do real.

Segundo Bernard Guelton (2013, p. 347), a ficção pode ser estruturada em dois ramos: a ficção canônica, que seriam as ficções literárias ou cinematográficas mais comumente aceitas; e a ficção artística, que seria a experiência concreta do espaço de maneira particular em relação ao espaço representado e imaginário, ou seja, a linguagem textual e a imagética são passíveis à interpretação de cada indivíduo e a maneira que são emitidas, influencia totalmente em como

são recebidas. Por exemplo, a própria noção de perspectiva em um desenho ou pintura, já parte de um ponto de vista idealizado pelo autor da imagem, às vezes feito de sua própria imaginação ou de observação do mundo real, mas mesmo esta, as técnicas usadas para representá-la são distorcidas de acordo com sua visão.

A ficção é considerada em primeiro momento como simulação e mentira (a intenção de enganar), em segundo momento como construção imaginária e em terceiro, como registro da suposição ou hipótese (que permite a elaboração de um raciocínio). Portanto, a ficção se trata de simulação, imaginação e suposição (GUELTON, 2013, p. 347). Nas linguagens artísticas, essas três dimensões se permeiam constantemente, contudo, existem mitos em relação a algumas delas que gera uma ilusão de realidade e veracidade à imagem, por mais que esta seja ficcional, e estes se tornam um ponto interessante para ser explorado, no caso, a fotografia.

De acordo com Boris Kossoy (2002; apud CARDOSO, 2015, p.82) esta linguagem inicialmente “ganhou o status de credibilidade devido à sua natureza físico-química de registrar aspectos (selecionados) do real, tal como estes de fato se parecem” e por isso serviu como uma linguagem mais fidedigna para diferentes sistemas de registros, tal como históricos, jornalísticos, policial, de identidade (retratos), etc. Durante o século XIX, o potencial fotográfico de representação do mundo como ele é foi bastante explorado. Em contrapartida, a arte explorou a fotografia por outros caminhos, expandindo ainda mais o poder dessa linguagem.

Segundo Dubois (2009; apud CARDOSO, 2015, p.84), a fotografia tem três fases de abordagens em relação à realidade: Espelho do real – semelhança existente entre a foto e o seu referente; Transformação do real – como um instrumento culturalmente codificado; Traço de um real – sentimento de realidade mesmo com consciência dos códigos utilizados em sua elaboração. Na primeira fase, a relação com a realidade se dá em um nível iconográfico e na segunda, pelos estudos da semiótica e psicologia da percepção. Na terceira fase, destaca-se o aspecto inicial da fotografia: o ícone, a semelhança e o foco se mantêm sobre a natureza técnica do processo fotográfico, “o princípio elementar da *impressão luminosa* regida pelas leis da física e da química” (DUBOIS, 2009; apud CARDOSO, 2015, p.84).

Sabe-se que as imagens fotográficas podiam ser manipuladas desde o olhar do fotógrafo, o ângulo escolhido, enquadramento e a velocidade do obturador da câmera, até no processo de revelação dos negativos, colagens e recortes das fotos impressas. A pintura, por exemplo, esteve

bastante presente nos estúdios quando as fotos ainda eram pretas e brancas e o ato de dar cor aos primeiros daguerreotipos, já era manipulação da realidade, a construção de uma ficção a partir do olhar do pintor. Entretanto, o mito criado sobre a realidade fotográfica foi persistente.

No século XIX, mesmo com sua origem reproduzível em escala industrial, a fotografia se manteve próxima à ciência. Mais do que uma conexão com o mundo das artes, a fotografia estabeleceu relações com o desenvolvimento de muitas disciplinas, como mecanismo de observação de eventos da natureza e de cunho social. Foi a partir das vanguardas modernas, que a fotografia incorporou maior relação com as expressões artísticas, criando assim um processo de hibridização entre a fotografia e a arte que, segundo Fernando Tacca:

Tomou uma mão dupla e a fotografia procurou sua afirmação como um processo isolado ou dependente de uma estética dada, como no caso do pictorialismo e da fotografia de paisagem. Neste sentido, foi por meio das fotomontagens que se têm as primeiras condições de superposição de significados na fotografia, construindo narrativas internas de forte apelo estético e político para a época. (...) O nazismo incorporou a grande narrativa que se anunciava na fotojornalismo das revistas ilustradas e a fotografia documental, bem como a fotomontagem como processo significativo de dominação estética (TACCA, 2007, p. 118).

A intertextualidade entre a fotografia e o universo artístico, de maneira geral, se desenvolveu ao longo do século XX como força de poder político e comunicativo cada vez mais presente e impactante, com capacidade de influenciar a vida da população em massa. Com o avanço tecnológico da internet, o acesso às informações se tornou algo primordial. Denominado de cibercultura, de acordo com André Lemos (2008, p. 17), nasceu na década de 50 com a informática e cibernética, se tornando popular com o surgimento dos microcomputadores nos anos 70 e fortalecendo cada vez mais a partir dos 90.

Arte é comunicação e a sua relação com o circuito digital da informação se tornou parte essencial da cultura contemporânea. Os novos meios de criação de imagens se tornaram eficazes de se apropriar de elementos do mundo real (físico) e fazê-los funcionar por meio de modelos concebidos por códigos numéricos (o simulacro), criando assim uma nova versão do real.

A arte é uma virtualização da virtualização (Lévy), encontrando-se no meio dos processos de virtualização da linguagem, da técnica e da ética, buscando, ao mesmo tempo, escapar do aqui e do agora (virtualizando) e propor soluções concretas às suas questões (atualizando). Este processo não é exclusivo da arte eletrônica, fazendo parte de toda forma artística. Toda arte é virtualização de uma virtualização, já que ela procura trazer ao sensível problematizações do real e alargar os limites do possível (LEMOS, 2008, p. 179).

Na obra *Lorem animalium*, essa comunicação pela arte acontece na interseção do animal criado por ilustração digital com a fotografia do espaço físico. A imagem fotografada traz em si todos os elementos reais expostos pela luz, capturada pela câmera e convertida em pixels. A criatura procurada foi totalmente concebida por códigos das ferramentas do software Adobe Photoshop, com objetivo de tornar as formas, cores e luminosidade do *Lorem* o mais próximo possível do ambiente no qual está inserido. A mescla desses pixels produz a nova imagem, que se torna impressa em um objeto físico (real) e aproveita do persistente mito da fotografia para se fazer como uma imagem verdadeira, possibilitando assim, nem que por alguns instantes, enganar o olhar do espectador.

3.1 – Artistas e suas obras

O processo de mescla entre a fotografia e a ilustração é algo recorrente na arte e não apenas com artistas que fazem uso dos recursos computacionais, como, por exemplo, o artista brasileiro Geraldo de Barros. Em suas obras, ele explorou a linguagem fotográfica e do desenho por meio do nanquim e ponta seca, criando assim imagens de criaturas que remetem a animais conhecidos, como um gato (Figura 40) e uma ave (Figura 41), interferindo na composição do ambiente registrado.

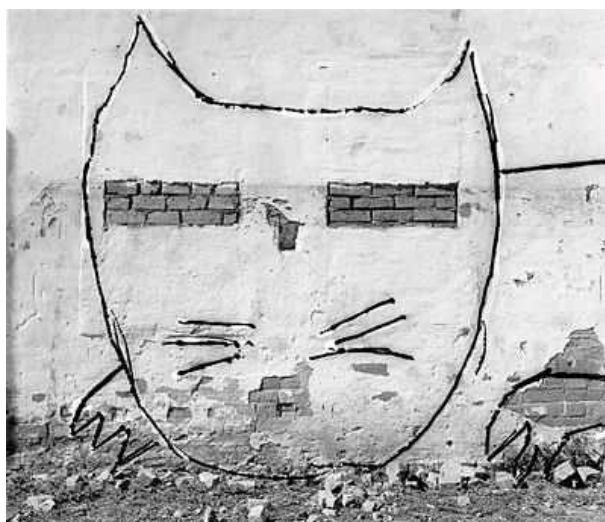


Figura 40. *Sem título*. Geraldo de Barros, 1948. Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br>

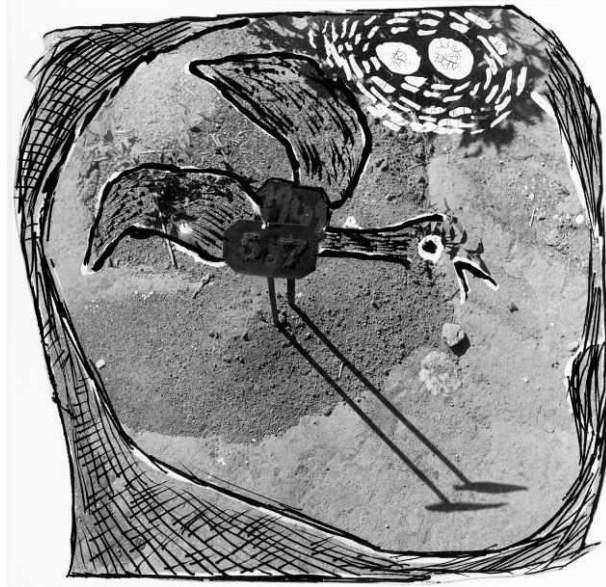


Figura 41. *Sem título*, Cemitério do Tatuapé, São Paulo. Geraldo de Barros, 1949. Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br>

Suas imagens oferecem ao espectador a possibilidade de criar histórias com esses personagens apresentados, reconfigurando os elementos presentes no cenário com um novo sentido, e também brincam com a própria linguagem da fotografia e do desenho.

Outros artistas que também produzem imagens com esse potencial lúdico, são: o ilustrador mexicano Christopher Guzman (Figura 42), o designer polonês Dawid Planeta (Figura 43), o australiano Jasper West (Figura 44) e os norte-americanos Ben Rubin (Figura 45) e Matthew Grabelsky (Figura 46). Eles trabalham com a linguagem da ilustração digital na fotografia por meio de efeitos de softwares de criação e manipulação de imagens, e também recursos fotográficos, como lentes especiais e uso de composições e ângulos particulares, para criarem imagens com situações exóticas, humoradas e fantasiosas que serviram como referência para este trabalho.



Figura 42. *Observando*. Christopher Guzman, 2013. Fonte: www.domigaleria.com.br



Figura 43. *Reality*. Dawid Planeta, 2017. Fonte: www.artstation.com



Figura 44. *Sem titulo*. Jasper West, 2016. Fonte: www.theinspiration.com



Figura 45. *Subway Doodle*. Ben Rubin, 2016. Fonte: www.mymodernmet.com



Figura 46. *Penn Station*. Matthew Grabelsky, 2016. Fonte: <http://grabelsky.com/works>

Outro exemplo de trabalho entre arte e mídia são as obras do artista Nelson Leirner. Suas produções têm um caráter crítico muito forte, como, por exemplo, a obra *Porco empalhado* (1967) aceita pelo Salão de Arte Moderna de Brasília – pela qual o artista critica o próprio sistema da arte, do que é considerado ou não obra, de acordo com o critério de museus renomados – e possuem elementos visuais referentes à cultura pop para enfatizar sua crítica sobre o consumo, o mercado, as instituições e as linguagens artísticas – como a obra *Assim é se lhe parece* (2003), em que o mapa-múndi está transbordando adesivos do Mickey, Papai Noel e esqueletos humanos, expondo o desequilíbrio mundial sobre questões sociais e econômicas.

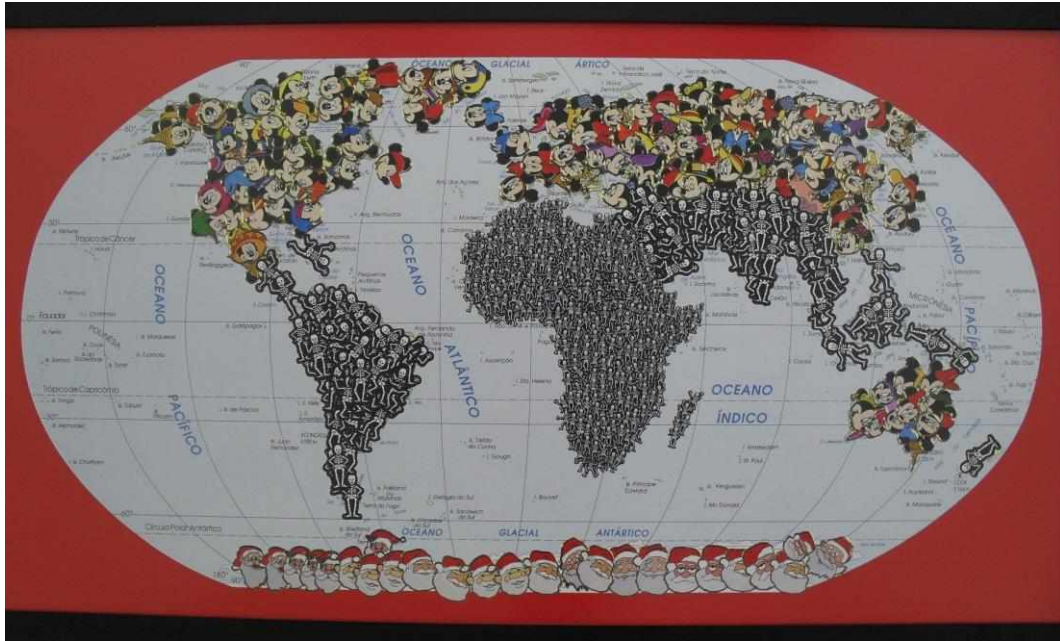


Figura 47. *Assim é se lhe parece*. Nelson Leirner, 2003.
 Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/nelson-leirner>

Outros artistas brasileiros que criticam a arte e a linguagem midiática, utilizando-se dessa própria mídia, são o grupo PORO – Intervenções urbanas e ações efêmeras, de Belo Horizonte, e o GIA – Grupo de Interferência Ambiental, da Bahia.

O grupo PORO utiliza materiais baratos de mídias impressas, por serem práticos e com alta reprodutibilidade, e disponibilizam tudo ao público por meio de seu site⁷, como, por exemplo, as obras *Faixas de anti-sinalização* (2009) – faixas que comumente são utilizadas para anúncios de propaganda, porém que promovem o inverso do que o sistema econômico impõe a sociedade (Figura 48) – e *Aquários Suspensos* (2007) – apropriação das lâmpadas de postes públicos com adesivos de peixes, por possuírem formato semelhante aos tradicionais aquários redondos (Figura 49) – que chamam atenção por se diferenciarem de sua própria linguagem, do suporte e ambiente que se encontram.

⁷ <http://poro.redezero.org/>



Figura 48. *Faixas de anti-sinalização*. PORO, 2009.

Fonte: http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/Anais_VIII/005_Anne_Marie_Sampaio.pdf



Figura 49. *Aquários Suspensos*. PORO, 2007.

Fonte: http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/Anais_VIII/005_Anne_Marie_Sampaio.pdf

O grupo GIA realiza performances e intervenções urbanas visando a participação das pessoas que passam pelos locais de suas ações, como, na obra *Não propaganda* (2004) – sair às ruas fazendo propaganda da ‘não propaganda’, por meio de placas, cartazes, panfletos, faixas e outras formas de mídias em branco, sem nenhuma informação (Figura 50) – em que qualquer pessoa possa realizar essa ação de propaganda vazia.



Figura 50. *Não propaganda*. GIA, 2004.

Fonte: http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/Anais_VIII/005_Anne_Marie_Sampaio.pdf

Os trabalhos de ambos os grupos utilizam diversos recursos da mídia para criticá-la e buscam compartilhar essa consciência com a população por meio da arte em espaços urbanos, a fim de tentar chamar a atenção das pessoas para terem um olhar mais agudo em relação ao espaço no qual convivem, sobre os conteúdos e mecanismos promovidos pela intensa propaganda e publicidade que os cercam, para a própria linguagem da mídia, da arte, e de toda a urbanidade.

A partir dessas referências artísticas, foi-se desenvolvendo a proposta de divulgação dos cartazes do INPPOR para que a obra *Lorem animalium* também possibilite gerar reflexões a respeito de sua própria linguagem, tanto na mídia física, quanto na virtual por meio do site, além das outras questões já discutidas sobre a cidade e ciência nos capítulos anteriores.

3.2 – INPPOR



Figura 51. Logomarca do INPPOR. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

O Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros – INPPOR, foi criado com o intuito de propiciar maior veracidade à proposta de aparições das novas espécies animais do gênero *Lorem* pela região urbana de Uberlândia, ao mesmo tempo que enfatiza a crítica e sátira sobre os meios de comunicação e mídias utilizadas atualmente para divulgar esse tipo de informação.

Como tenho um repertório visual repleto de histórias da cultura pop (filmes, séries, jogos e desenhos animados), a criação da logomarca do INPPOR se deu a partir da referência à empresa farmacêutica que realiza experimentos biológicos do jogo de vídeo game *Resident Evil*, o qual jogo desde criança. No enredo, essa grande indústria se divulgava como sendo a favor da saúde e bem-estar humano, porém secretamente desenvolvia experimentos completamente ilegais e perigosos. No caso da logo, as cores vermelha e branca da versão do jogo foram alteradas para verde e amarela em referência à bandeira nacional, já que se trata de um instituto brasileiro. Quem conhece o jogo (ou os filmes produzidos sobre ele) provavelmente irá compreender a referência.

Será então que o INPPOR seria também uma empresa com propósitos secretos nesse sentido? Nada foi definido a respeito, pois o mais interessante para mim foi deixar a situação no clima de mistério e com isso permitir que cada um crie suas próprias teorias.

Deste modo, o trabalho desenvolvido pelo INPPOR é apresentado por meio de seu website e também pela exposição de imagens impressas retiradas do mesmo, sistemas de comunicação essenciais em nosso mundo contemporâneo. A linguagem visual do instituto, tanto de imagens inseridas em meio à linguagem textual, que formam o corpo das notícias, quanto da própria estrutura do site, foi construída baseada em sites de organizações governamentais que tratam sobre temáticas semelhantes, pois desta maneira, o diálogo visual estabelecido entre o visitante (virtual ou físico na exposição) e a obra se tornaria mais verídico.

A partir desse espaço virtual, o espectador tem acesso a textos e imagens que contam a história do INPPOR e notícias sobre aparições dos animais por meio de denúncias feitas pela população ao instituto, como, por exemplo, exúvias encontradas e ataques causados pelos *Lorem*. As pessoas que aparecem nas imagens do site foram convidadas a participar como modelos para o trabalho e as narrativas inventadas foram baseadas em situações que aconteceram de fato na cidade, como, por exemplo, o vazamento da adutora na região central de Uberlândia que ocorreu em outubro de 2018.



Figura 52. Fachada do prédio do INPPOR. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

O site foi estruturado em sete páginas: Início; Conheça o INPPOR; Notícias; Organismos raros; Galeria; Artigos e entrevistas; Contato. A tela inicial apresenta de forma resumida as demais opções do site, como, por exemplo, a página Conheça o INPPOR, onde está o texto que conta a história do instituto (Figura 53), enquanto que na página Notícias encontram-se os relatos sobre aparição dos *Loxosceles* pela cidade (Figura 54). Em Organismos raros, o usuário terá acesso a três subseções: 1 – *Loxosceles*, onde se encontram os dados, fotografias e esquemas morfológicos das cinco espécies procuradas; 2 – Trilobitas, com as principais informações a respeito dessa classe animal até então considerada extinta; 3 – Artrópodes, um condensado dos conteúdos mais relevantes sobre este filo, tais como suas características próprias e processo evolutivo. Na página da Galeria estão todas as imagens (reais e fictícias) a respeito do INPPOR e em Artigos e entrevistas, estão disponíveis arquivos PDF com resumos de importantes informações sobre a biodiversidade brasileira, demais institutos que também cuidam dessa área e coleções biológicas. Por fim, em Contato, o usuário terá campos para preencher suas dúvidas e comentários a respeito do trabalho exercido pelo INPPOR.



O Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros (INPPOR) foi criado no dia 04 de fevereiro de 2015 por meio da inclusão do Ministério da Ciência, Tecnologia e Biodiversidade (MCTI), com apoio do Programa Internacional do Meio Ambiente (PIMA) e suporte da Associação Global de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros (AGPOR). Esta ação teve como objetivo consolidar uma infraestrutura nacional de dados e conteúdo de pesquisa sobre todos os organismos raros encontrados em território brasileiro, tal como promover meios de proteção e preservação dos mesmos.

O INPPOR possui vários eixos importantes, visando por todo território brasileiro e também esta plataforma online, pela qual pretende disponibilizar a maior quantidade de dados e informações existentes sobre os organismos raros que permeiam a biodiversidade do Brasil. Seu objetivo é incentivar a produção científica e apoiar os processos de formulação de políticas públicas e tomadas de decisões associadas à conservação ambiental e ao uso sustentável dos recursos naturais. O Instituto possui uma extensa equipe com competentes profissionais de diversas áreas e está sempre aberto para o diálogo, contribuição e participação de todos.

COMO FUNCIONA

A biodiversidade do Brasil é bastante ampla e complexa e fundamental para estabelecer mecanismos de defesa às espécies já registradas e principalmente proteção aos novos organismos encontrados, os seres não catalogados. Desta forma, por meio da plataforma do INPPOR, é possível avaliar e utilizar dados e informações a respeito dos espécimes raros da biodiversidade brasileira.

Como já mencionado, nossa equipe possui profissionais capacitados em ramos diversificados, contudo o INPPOR incentiva sempre a participação de membros de todos os setores interessados na biodiversidade do país, tanto nas ações realizadas pelo Instituto, quanto por meio de doações para contribuir com as despesas e investimentos realizados. Podem se tornar parceiros do INPPOR, quaisquer outras instituições governamentais e não-governamentais, do setor privado nacional ou internacional, pesquisadores, estudantes, educadores, etc.

Figura 53. Página do site: Conheça o INPPOR. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 54. Página do site: Notícias. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

O site foi desenvolvido utilizando o *framework CodeIgniter*⁸, que é construído a partir da linguagem *PHP*⁹, e possibilita meu acesso interno a dados de acesso dos usuários, como a quantidade de pessoas que entraram no site e de quais regiões do país elas são. A partir da coleta dessas informações, será possível estabelecer uma análise sobre a abrangência que o INPPOR obteve pelo meio virtual.

3.3 – A exposição da obra *Lorem animalium*

Partindo do conceito que o INPPOR está à procura dos animais *Lorem*, surgiu a ideia de apresentar seus dados no formato de investigação típica de detetives e policiais comumente vistos em filmes, jogos e histórias da cultura pop (Figura 55).

⁸ *CodeIgniter: Framework* de desenvolvimento de aplicações em *PHP* que, por meio de um abrangente conjunto de bibliotecas voltadas às tarefas mais comuns, possibilita o usuário desenvolver projetos mais rapidamente.

⁹ *PHP*: Linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, capazes de gerar conteúdo dinâmico na *web*.

A partir do mapa original das áreas verdes e dos rios do município, retirado do site da Prefeitura Municipal de Uberlândia, foram acrescentadas as regiões referentes à aparição das cinco espécies raras, juntamente com a logomarca do instituto responsável. O layout do mapa foi construído de modo que o trabalho não ficasse visualmente carregado e também para ocupar da melhor forma possível o espaço do museu onde será exposto.

Como já contém muita informação visual das regiões da cidade, no interior de cada círculo, foram colocados marcadores com a logomarca de cada espécie *Lorem* para representá-los simbolicamente. Dessas áreas circuladas, sai a linha de conexão dos marcadores para fora do mapa, percorrendo a parede do museu até se encontrar com as imagens do animal fotografado, da estrutura morfológica e principais características do mesmo, e algumas telas retiradas do site do INPPOR com as notícias pertinentes à região especificada.

A intenção de se apropriar desse visual característico foi para expandir ainda mais a atmosfera de mistério e fantasia relacionada aos *Lorem*, tendo como referência cenas de filmes, jogos e quadrinhos de detetive, e também expandir o trabalho como algo visualmente grandioso.

A exposição será realizada em um espaço institucionalizado da arte próprio para isso. Logo, todos os seus visitantes já saberão que o que vão encontrar ali serão trabalhos artísticos, diferentemente do espectador que poderá ser surpreendido por um dos cartazes do INPPOR distribuídos pelas ruas de Uberlândia e/ou navegar pelo site do instituto à procura de mais informações sobre os *Lorem*. Neste caso, não fica claro em primeiro momento que se trata de uma obra de arte.

Seja o sujeito do museu ou o da rua, cada um vivenciará uma experiência única, a qual não cabe ser analisada nesta pesquisa. Contudo, sabendo dessa diferença de relação entre espectador-obra-espaço, *Lorem animalium* foi produzida para a exposição na cidade concomitantemente com o virtual e são esses os espaços que mais me interessam.

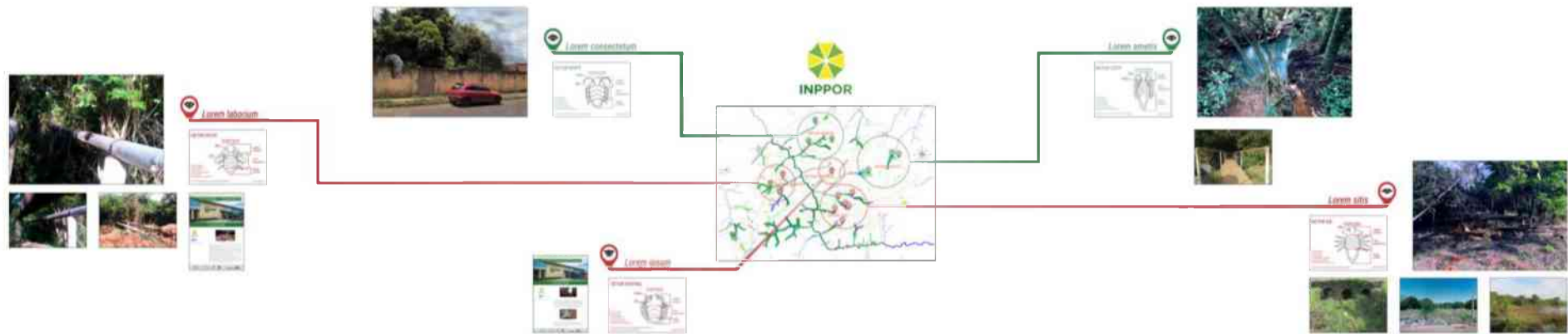


Figura 55. Esquema de exposição da obra *Lorem animalium*. 2018. Fonte: Arquivo pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após analisar o processo de criação artístico da obra *Lorem animalium* e as relações que podem ser estabelecidas a respeito da arte com a cidade, a biologia e as mídias, a partir desse trabalho, a etapa final dessa trajetória foi organizar a exposição da obra como resultado prático desenvolvido nesta dissertação.

Como explanado nos capítulos anteriores, a construção desta ocorreu em meio à constante troca entre produção prática e teórica, e conforme novos autores e artistas foram visitados pela pesquisa, foi-se tecendo as análises sobre arte-cidade-biologia-mídia.

Sendo assim, como artista, produtor e pesquisador, minha relação com a obra se modificou a cada passo avançado. Um projeto que inicialmente tinha um cunho mais processual, ganhou força e levantou questionamentos importantes, como: o espaço da arte, dentro e fora dos museus; as relações urbanas, poluição visual da cidade e os mecanismos publicitários para atrair a atenção das pessoas por meio de imagens; e o uso das mídias impressas nesses espaços. A veracidade e fabulação artística e científica; propriedades de legitimação que a ciência possui e as que a fotografia carrega; linguagem e estrutura visual de websites institucionais; disseminação de notícias falsas pelo espaço virtual; a distorção da realidade e a concretização da fantasia.

Assim como Aldous Huxley¹⁰ (1894-1963) disse: “O mal da ficção é que ela faz sentido demais. A realidade nunca faz sentido” (1955, p. 05). Para mim, o jogo entre a ficção e o real foi foco de interesse desde criança, o qual sempre me estimulou a criar poeticamente e também a ter dúvidas e curiosidades sobre o mundo. A própria definição de monstro, elemento que sempre me acompanhou nas produções artísticas desde antes da graduação em Artes Visuais, teve ressignificação e maior clareza a partir desta pesquisa, novamente demonstrando esta ter sido muito enriquecedora para minha trajetória pessoal e artística.

Todos esses pontos podem ser mais aprofundados, tal como as conquistas práticas do trabalho, e isto estimulou a continuar com a pesquisa e realizar desdobramentos da obra posteriormente.

¹⁰ Aldous Huxley: Vindo de uma família inglesa de importantes biólogos, ele foi um escritor renomado por suas obras literárias, tais como o livro *Admirável Mundo Novo* – em que alia sátira e ficção, com a visão pessimista de uma sociedade dividida por um sistema de castas.

A pesquisa em Arte tem seus momentos de pausa e respiro, mas não uma parada finita. Sempre se renova e desperta novas percepções e indagações, tal como acontece na produção artística. O Instituto Nacional de Pesquisa e Proteção a Organismos Raros, como o próprio nome diz, não está restrito apenas aos *Lorem* e, assim como estas criaturas ganharam vida após séculos de “extinção”, novos seres vivos podem ser descobertos futuramente.

REFERÊNCIAS

AGRELI, J. H. L. *Canastra: o sticker como retribalização na contemporaneidade, na prática do potlatch e da intervenção urbana, por meio da cibercultura*. 2013. 185 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Brasília. 2013.

ARANHA, L. D; MINUZZI, R. F. B. *Uma poética por meios hibridizantes de construção da imagem em arte e tecnologia*. In: 23º Encontro Nacional da ANPAP, Anais, 2014, Belo Horizonte/MG, 2014. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2014/ANAIS/Comites/3%20PA/Luise%20Dolinski%20Aranha.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2018.

BOURRIAUD, N. *Estética Relacional*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.

BRUSCA, R. C; BRUSCA, G. J. *Invertebrados*. Segunda edição. Editora Guanabara-Koogan, Rio de Janeiro, 2007.

CARDOSO, J. B. F. *Manipulação digital e ética no fotojornalismo*. In: ANIMUS – Revista Interamericana de Comunicação Midiática. v. 14 n. 28. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/9929/pdf_1>. Acesso em: 31 ago. 2018.

CAUQUELIN, A. *Arte contemporânea – Uma introdução*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2005.

CHKLOVSKI, V. *A Arte como Procedimento*. In TOLEDO, Dionísio de Oliveira (org.). Teoria da Literatura, Formalistas Russos. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.

COCCHIARELE, F. *Quem tem medo da arte contemporânea*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2006.

COELHO, R. *Entre o corpo da obra e o corpo do observador*. 2015. 488 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo. 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/132181>>. Acesso em: 01 nov. 2017.

COELHO, T. *A cultura e seu contrário: cultura, arte e política pós-2001*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2008.

COSTA, A. E. C. M. *Articulações Arte e Ciência: sobre a experiência da “bio-arte”*. 2008. 194 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação, Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Lisboa – Portugal. 2008. Disponível em: <http://run.unl.pt/bitstream/10362/2328/1/Aida%20Castro_Disserta%C3%A7%C3%A3o_Mestrado_FCSH.UNL.pdf>. Acesso em: 15 set. 2018.

Entrevista com Walmor Correa. Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte. São Paulo, 2010. v.3.

FURTADO, J. R.; ZANELLA, A. V. *Artes visuais na cidade: relações estéticas e constituição dos sujeitos*. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682007000200007>. Acesso em: 09 abr. 2018.

GIANNETTI, C. *Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GUELTON, B. *Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço*. Tradução: Nikoleta Kerinska e Beatriz Rauscher. In: OuvirOuvir. Uberlândia, v.9, n.2, p.346-366, 2013. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouvir/article/view/29413>>. Acesso em: 01 set. 2018.

HUXLEY, A. *O gênio e a deusa*. 1955. Rio de Janeiro: Biblioteca Azul, 2018.

JACQUES, P. B. *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

LATOUR, B. *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. 1998. Tradução de Ivone C. Benedetti. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

MACHADO, A. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

NAZÁRIO, L. *Da natureza dos monstros*. 1998. São Paulo: Arte & Ciência, 1998. p. 304.

O BEIJO. *Biologia e arte com Daniel Malva*. 2017. (03m42s). Disponível em: <https://youtu.be/ygx_fPmLjIQ>. Acesso em: 30 mai. 2018.

PEIXOTO, N. B. *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Editora SENAC, 2004.

RAMPIN, P. et al. *Gambiarra*. Revista dos Mestrados do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes Universidade Federal Fluminense – PPGCA, n.6. Niterói, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/268575264_GAMBIARRA_Revista_dos_Mestrados_do_Programa_de_Pos-Graduacao_em_Estudos_Contemporaneos_das_Artes>. Acesso em: 02 mai. 2018.

RAMPIN, P. *Pequenas desordens: registros iniciais e sua potência sensível*. 23º Encontro da ANPAP – “Ecossistemas Artísticos” 15 a 19 de setembro de 2014 – Belo Horizonte – MG. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/268524115_PEQUENAS_DESORDENS_REGISTROS_INICIAIS_E_SUA_POTENCIA_SENSIVEL>. Acesso em: 02 mai. 2018.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SAMPAIO, A. M. *Arte, cidade, esfera pública: ações efêmeras no espaço urbano*. In: Anais do VIII Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Curitiba: ArtEmbap, 2011. Disponível em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/Anais_VIII/005_Anne_Marie_Sampaio.pdf>. Acesso em: 28 mai. 2018.

SAMUELS, A; *Dicionário crítico de análise Junguiana*. 1986. Rio de Janeiro: Imago. Ed. Eletrônica, 2003. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/s5580>>. Acesso em: 24 out. 2018.

SILVA, C. M. *Paleontologia*. Universidade de Lisboa, 2014. Disponível em: <<http://paleoviva.fc.ul.pt/Paleogeofcul/Sebenta/08Trilobita.pdf>>. Acesso em 01 mai. 2018.

SOGABE, M. *O corpo do observador nas artes visuais*. In: Anais do 16º Encontro Nacional da ANPAP. Florianópolis: ANPAP, UDESC, Clicdata Multimídia, 2007. Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/161.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2017.

SCHWELLER, B. *Lorem ipsum*. Disponível em: <<https://br.lipsum.com>>. Acesso em: 20 mai. 2018.

TACCA, F. *Fotografia: Intertextualidades e hibridismos*. In: discursos fotográficos, Londrina, v.3, n.3, p.113-132, 2007.

TESSLER, E. S. *O museu é o mundo – Arte e vida cotidiana na vida de Hélio Oiticica*. 1993. Porto Alegre, v. 4, n. 7, p. 5-19, maio 1993. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27513/16067>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

UESC. *Invertebrados: apostila arthropoda*. 2013. Curso EaD de Biologia da Universidade Estadual Santa Cruz. Disponível em: <http://nead.uesc.br/arquivos/Biologia/modulo_7_bloco_2/unidade_invertebrados_2/apostila_arthropoda.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2018.