

Universidade Federal de Uberlândia
IARTE - Instituto De Artes
Curso de Artes Visuais

ARTHUR BOTELHO

ENIGMA MENTE: DIÁLOGOS ENTRE JOGOS MODULARES E ESCULTURAS

UBERLÂNDIA

2019

ARTHUR BOTELHO

ENIGMA MENTE: DIÁLOGOS ENTRE JOGOS MODULARES E ESCULTURAS

Monografia apresentada como requisito obrigatório para a obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais, da Universidade Federal de Uberlândia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Tatiana Sampaio Ferraz

UBERLÂNDIA

2019

ARTHUR BOTELHO

ENIGMA MENTE: DIÁLOGOS ENTRE JOGOS MODULARES E ESCULTURAS

Monografia aprovada para a obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais, da Universidade Federal de Uberlândia (MG) pela banca examinadora formada por:

Uberlândia, 11 de julho de 2019.

Prof.^a Dr.^a Tatiana Sampaio Ferraz, UFU/MG

Prof. Dr. Marco Antônio Pasqualini de Andrade, UFU/MG

Prof.^a Dr.^a Nikoleta Tzvetanova Kerinska, UFU/MG

Dedico esta dissertação primeiramente a Deus, a minha família em especial aos meus pais Luiz Tadeu e Maria Aparecida pelo exemplo de educação e caráter a mim repassado. A minha querida tia Maria Consolação (in memoriam) a quem sou grato.

AGRADECIMENTOS

Não poderia deixar o agradecer pelo apoio, estímulo e dedicação a Prof.^a Dr.^a Tatiana Sampaio Ferraz, que desde o início me foi orientando da melhor forma possível para a elaboração deste trabalho. Registro aqui o agradecimento mais verdadeiro;

Agradeço imensamente ao primo Marcelo Campos Botelho que gentilmente auxiliou na modelagem deste trabalho, nos orçamentos, na estruturação e organização formal, correções ortográficas e com alguns cafés durante a madrugada;

Agradeço a amiga e Prof.^a Michela Yaeko Brandt Yoshimura no suporte dado nas correções ortográficas;

Agradeço à querida Layanna Priscila Pereira, de quem sempre recebi o apoio e carinho para realização da exposição e a conclusão deste trabalho;

Agradeço ao querido amigo Cassio Pereira Silva, pelo apoio logístico no transporte dos equipamentos e obras para o local de exposição;

Agradeço à querida amiga Jéssica Figueira Silva, pela amizade de anos e pelo auxílio na montagem da exposição;

Agradeço o amigo Sílvio Humberto dos Santos Junior, que se dispôs a fazer o registro fotográfico da exposição;

Agradeço ao Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli e à Prof.^a Dr.^a Isabela de Castro pelos momentos de discussão e levantamento bibliográfico;

Agradeço ao Instituto de Artes – IARTE, à Coordenação de Artes Visuais – COART, sob o comando do Prof. Dr. Paulo Mattos Angerami e sua equipe, que gentilmente atenderam minhas demandas;

E por fim, agradeço ao Prof. Dr. Marco Antônio Pasqualini de Andrade e à Prof.^a Dr.^a Nikoleta Tzvetanova Kerinska que gentilmente aceitaram o convite para participar como avaliadores da banca de defesa do meu trabalho de conclusão de curso.

A viagem da descoberta não está em procurar novas paisagens, mas em ter novos olhares.

— Marcel Proust

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Reprodução Tétrade Elementar	15
Figura 2	Epílogo do livro: A Arte da Decepção: Ilusões para Desafiar o Olho e a Mente de Brad Honeycutt.	17
Figura 3	Ambigrama para o filme Tron de 1982 do diretor Steven Lisberger.	20
Figura 4	Maurits Cornelis Escher - Day and Nighth.	21
Figura 5	esq. Tangram caos, dir. Tangram ordem	22
Figura 6	Georges Braque - Fruit Dish and Glass, 1912.	26
Figura 7	Pablo Picasso - Glass and bottle of Suze, 1912	27
Figura 8	Marcel Duchamp - Roda de bicicleta, 1913.	27
Figura 9	Jules Chèret - Concert des Ambassadeurs, Champs - Élysées, 1900.	30
Figura 10	Henri de Toulouse-Lautrec - Jane Avril at the Jardin de Paris - 1893.	30
Figura 11	Anúncio brasileiro para a linha de produtos Bombril. 1999.	33
Figura 12	Pablo Picasso - Femme au béret et à la robe quadrillée, 1937.	33
Figura 13	Anúncio alemão para o novo Volkswagen Golf GTI.	33
Figura 14	Roy Lichtenstein - In the Car, 1963.	34
Figura 15	Calendário promocional café Lavazza.	34
Figura 16	Leonardo da Vinci - Homem vitruviano, 1490.	35
Figura 17	Imagem Jogo Infinity Loop (Módulos desconectados)	37
Figura 18	Imagem Jogo Infinity Loop (Módulos conectados)	37
Figura 19	Fluxograma pesquisas e desenvolvimento	43
Figura 20	Chapa de aço galvanizada. (imagem ilustrativa)	44
Figura 21	Protótipo em fase de soldagem. (anverso)	45
Figura 22	Protótipo em fase de soldagem. (verso)	45
Figura 23	Protótipo polido.	46
Figura 24	Corte a laser. (fase inicial)	47
Figura 25	Corte a laser. (fase intermediária)	47
Figura 26	Protótipo em aço galvanizado. (fase preparatória para pintura)	48

Figura 27	Protótipo pintado.	48
Figura 28	Protótipo (anverso) trincado.	49
Figura 29	Protótipo (verso) barra de fixação quebrada.	49
Figura 30	Criação de Escultura, MDF, 73 x 103 x 5,5cm.	49
Figura 31	Escultura Fargai desmontada, fase de secagem.	50
Figura 32	Escultura Artevzus, desmontada, fase de secagem.	51
Figura 33	Obra "O Enigma de Sven Lukin". (fase preparação para pintura)	52
Figura 34	Obra "O Enigma de Sven Lukin". (fase pintura em andamento)	53
Figura 35	ACACOM, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 73 x 76 x 4cm.	55
Figura 36	ABERBOTOC, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 73 x 59 x 4cm.	55
Figura 37	OVOLOP, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 73 x 103 x 5,5cm.	55
Figura 38	FARGAI, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 177 x 82 x 1,5cm.	56
Figura 39	ARTEVZUS, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 131 x 72 x 1,5cm.	56
Figura 40	"O Enigma de Sven Lukin", 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, suporte em aço, lustre em acrílico, lâmpada ultravioleta, almofadas futon turcas, 80 x 50 x 40cm.	56
Figura 41	"Orleans", 1969-70. Tinta esmalte sobre madeira, 233,7 x 139,7 x 12,7 cm.	57
Figura 42	Visão externa laboratório galeria.	58
Figura 43	Visão interna laboratório galeria.	58
Figura 45	Planta baixa laboratório galeria.	59
Figura 44	Planta baixa projeto expográfico Enigma Mente.	60

RESUMO

A partir da análise da tétrede elementar de Jesse Schell, faço um registro dos elementos mais visíveis, a estética, para poder investigar o jogo de quebra-cabeça Infinity Loop, que levo para estudar. A partir daí, tomo como apropriado os elementos formais e visuais do jogo, para desenvolver minha poética baseada na mimese de Aristóteles, apropriações do jogo, arte e publicidade. Percorrendo a teoria de Nicolas Bourriaud, falando sobre pós-produção e questões de enigmas, criando um diálogo entre jogos modulares e escultura através das leis da Gestalt, com o objetivo de problematizar, levantar questões e construir novos enigmas.

Palavras – chave: Jogos modulares, apropriação, escultura, enigma, gestalt.

ABSTRACT

From the analysis of Jesse Scehh's elemental tetrad, I make a record of the most visible elements, aesthetics, in order to investigate the Infinity Loop puzzle game that I take to study. From there, I take as appropriate the formal and visual elements of the game, to develop my poetics based on the mimesis of Aristotle, appropriations of the game, art and publicity. Going through the theory of Nicolas Bourriaud, talking about post-production and questions of enigmas, creating a dialogue between modular games and sculpture through the laws of Gestalt, with the aim of problematizing, raising questions and building new enigmas.

Key - words: Modular games, appropriation, sculpture, puzzle, Gestalt.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. BASES ELEMENTARES DE UM JOGO – TÉTRADE ELEMENTAR	15
2.1. A mecânica dos jogos de quebra-cabeça – <i>puzzles games</i>	18
3. A ESTÉTICA SOBRE A PERSPECTIVA DA TEORIA DA MIMESE.....	23
4. APROPRIAÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO	25
4.1. Apropriação na arte.....	25
4.2. Apropriação na publicidade.....	28
4.3. Pós-produção.....	36
5. TRABALHOS TRIDIMENSIONAIS	41
6. PRÁTICAS, PESQUISA DE MATERIAIS E DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPOS.....	43
6.1. Pesquisa de materiais	43
6.2. Pesquisa de técnicas e processos	44
6.3. Protótipos	46
7. MEMORIAL DESCRITIVO.....	54
7.1. Das propostas de obras de arte	54
7.2. Da proposta expositiva enigma mente	57
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
REFERÊNCIAS.....	61
APÊNDICE A - LABORATÓRIO GALERIA - Termo de Responsabilidade	63
ANEXO A - CARTAZ EXPOSIÇÃO ENIGMA MENTE	65
ANEXO B - ANVERSO GUIA DA EXPOSIÇÃO	66
ANEXO C - VERSO GUIA DA EXPOSIÇÃO.....	67
ANEXO D - CAPA EVENTO FACEBOOK	68
ANEXO E - FOTO SÍLVIO JR.	69
ANEXO F - FOTO SÍLVIO JR.....	69
ANEXO G - FOTO SÍLVIO JR.....	70
ANEXO H - FOTO SÍLVIO JR.	70
ANEXO I - FOTO SÍLVIO JR.....	70
ANEXO J - FOTO SÍLVIO JR	71

ANEXO K - FOTO SÍLVIO JR.	72
ANEXO L - FOTO SÍLVIO JR.	72
ANEXO M - FOTO SÍLVIO JR.	72
ANEXO N - FOTO SÍLVIO JR.	73
ANEXO O - FOTO SÍLVIO JR.	73
ANEXO P - FOTO SÍLVIO JR.	74
ANEXO Q - FOTO SÍLVIO JR.	74
ANEXO R - FOTO SÍLVIO JR.	75
ANEXO S - FOTO SÍLVIO JR.	75
ANEXO T - FOTO SÍLVIO JR.	76
ANEXO U - FOTO SÍLVIO JR.	76
ANEXO V - FOTO SÍLVIO JR.	77

1. INTRODUÇÃO

Esta monografia possui caráter investigativo e pretende abordar a temática modular presente nos jogos de enigma (*puzzles*), em específico o jogo *Infinity Loop*, a fim de aproximá-lo do universo da escultura. Neste intuito, optou-se por não discutir a fundo o mérito tecnológico e de programação dos jogos eletrônicos e digitais, por considerar o assunto fora do escopo deste estudo. Esta pesquisa tem como recorte a ideia de apropriação de elementos formais/visuais dos jogos eletrônicos e digitais, que serão a base para o desenvolvimento da poética do autor, transpostas posteriormente, para as obras tridimensionais.

O projeto de pesquisa está estruturado em nove capítulos, além da presente **Introdução**. No segundo capítulo, *Bases elementares de um jogo – tétrade elementar* desenvolveu-se um estudo com base nas metodologias e conceitos do *design* de *games*. Para tanto, partirei do autor Jesse Schell, o qual propõe os elementos básicos de um jogo de acordo com a Tétrade Elementar – *Elemental Tetrad* (SCHELL, 2008, p. 42). Com o conteúdo esclarecido sobre a estruturação de um jogo, a análise busca enfatizar e concentrar o foco no viés estético deste, ou seja, aquilo que é visível, concebido plasticamente, mas não descartando os demais sentidos que auxiliam na percepção do meio e que complementam o sistema sensorial.

Ainda no mesmo capítulo, o subcapítulo *A mecânica dos jogos de quebra-cabeça – puzzles games*, apresenta um recorte com foco nos jogos da categoria *puzzle* – quebra-cabeça e enigma. Dessa categoria, podem ser citados como exemplos jogos emblemáticos, tais como: *Tetris* (1984), *Puzzle Bobble* (1994), *Candy Crush Saga* (2012) e *Infinity Loop* (2015), dentre outros. Desta forma, exibem-se as etapas que o jogador de *puzzle* percorre para solucionar o jogo, assim como é mencionado à visão holística do então renomado *designer* de jogos de computador e autor norte-americano Scott Kim (1955) sobre os jogos de *puzzles* e o posicionamento do nova-iorquino David Kwong (1980), mágico, escritor, produtor e criador de quebra-cabeças.

O Capítulo 3 – *A estética sobre a perspectiva da teoria da mimese* de Aristóteles, traz considerações sobre o conceito de mimese, o qual o projeto de pesquisa julgou importante para a compreensão das questões sobre a ideia da representação, e especialmente da “imitação da natureza”, para que seja possível criar modelos experimentais, e até mesmo inspirações definitivas, para a criação das obras de arte.

No Capítulo 4, é apresentada a linguagem da apropriação e pós-produção que teve origem em experimentos propostos pelos dadaístas a partir de 1916, e que coincide com o movimento histórico em que Marcel Duchamp inventa o *ready-made*. Com o *ready-made*, o artista se apropriou de objetos produzidos industrialmente, deslocou-os para o mundo da arte, dando outros significados, agora, como objeto artístico.

Paralelamente, como ferramenta de análise, o estudo da questão da apropriação na arte será estruturado a partir dos escritos de Nicolas Bourriaud sobre a ideia de pós-produção na arte contemporânea, bem como das categorias de apropriações apontadas pela publicidade. Esta, de certa forma, contribui para eventuais análises sobre a imagem artística. Além disso, a compreensão sobre os desdobramentos da ideia de apropriação na arte toma como referência o artigo: “*Formas de apropriação pela publicidade*”, – de Roberta Fernandes Esteves e João Batista Freitas Cardoso, autores que têm como base bibliográfica a teórica Lucia Santaella – em especial, o livro *Por que as comunicações e as artes estão se convergindo?*. Ao final do capítulo, será possível identificar quais dos jogos acima citados serão elementares para a progressão da análise.

Uma vez delineadas as pressupostas teorias do jogo e parte da ideia de apropriação na arte, passa-se à análise do processo investigativo sobre os elementos visuais e ideias da estrutura do jogo, transpostos para o trabalho tridimensional da escultura. Tais elementos serão deslocados espacialmente do ambiente eletrônico virtual e lúdico-cognitivo para o ambiente real, físico e tátil. Com a aplicação dos conceitos que fundamentam a *Gestalt* (assunto desenvolvido no Capítulo 5), o espectador assume aqui o papel de “desbravador de enigmas” neste novo ambiente lúdico, composto por

elementos multissensoriais, de vibrante intensidade luminosa, os quais instigam a imersão no espaço das obras.

Para a experimentação e concretização de fato deste novo ambiente, a ser ativado pelo espectador, a pesquisa apoia-se nas reflexões do artista Donald Judd (especialmente o texto – “*Objetos Específicos*” e de Mel Bochner em “*Arte serial, sistemas, solipsismo*”), ideias apresentadas no Capítulo 6. Na sequência a essas reflexões, a pesquisa busca uma aproximação com o trabalho minimalista de Sven Lugin na arte, onde elementos bidimensionais, formas volumétricas abstratas emergem do plano chapado (*flat plane*), de uma superfície sem adornos, imitando o ato e semelhança à escultura.

No Capítulo 7, serão apresentadas as práticas, a pesquisa de materiais e o desenvolvimento de protótipos. Alicerçados por intenções racionais e pragmáticas, a pesquisa plástica prática no uso da tecnologia que envolve os meios de produção, e que, por sua vez, possibilitam estimular o lado conceitual deste projeto, reverberando em possíveis novas variações formais.

No Capítulo 8 é apresentado o memorial descritivo com análise do conjunto de obras propostas e da montagem da exposição com detalhamento da instalação.

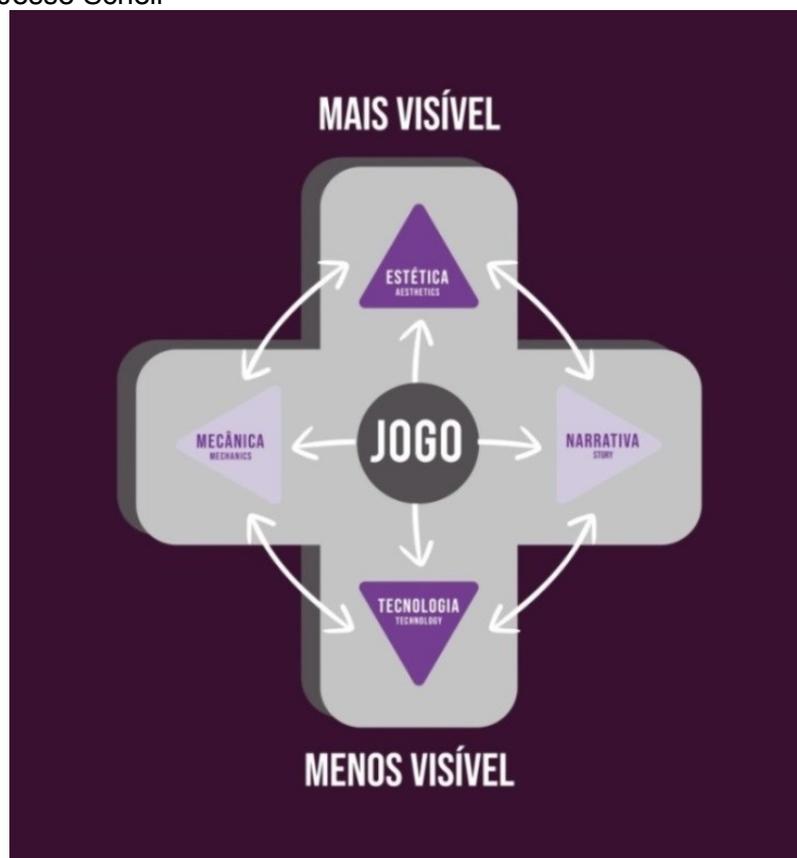
É importante frisar que toda essa inspiração faz parte uma “intenção criativa” oriunda de uma ideia, cujo resultado estabelecido é previsto antes de realizá-lo. O gesto no ato de cortar, torcer, soldar, pintar, suspender e tensionar podem estar aparentes ou não, são elementares para o meu processo criativo e estruturação deste projeto. Para tanto, necessitam de metodologia e técnicas ao longo do processo de concepção dos trabalhos anteriores.

2. BASES ELEMENTARES DE UM JOGO – TÉTRADE ELEMENTAR

De acordo com Schell, um jogo possui uma anatomia específica embasada em 4 (quatro) elementos básicos de mesmo peso: mecânica, narrativa / história, estética e tecnologia (SCHELL, 2008, p 42). Segundo ele, cada elemento exerce uma função específica e complementar sobre a outra, articulados entre si.

Fazendo uma breve analogia com a biologia, pode-se dizer que os elementos da tétrede elementar exercem uma relação de “mutualismo obrigatório”, ou seja, são inter-relações necessárias para o fortalecimento do jogo. A ausência de algum desses elementos pode fragilizar parcialmente ou totalmente a estrutura do jogo. Isso ocasionaria em um jogo sem profundidade imersiva, sem estado de “fluxo” (SCHELL, 2008, p.118) – onde o jogador não tem foco naquilo que está fazendo. Assim, a jogabilidade (*gameplay*), o ato de jogar, torna-se uma experiência frustrante, ao invés de viciante.

Figura 1 – Reprodução Tétrede Elementar - Elemental Tetrad of Jesse Schell



Fonte: Adaptado de Schell (2008, p.42).

De acordo com a **Figura 1**, um jogo deve ser construído sobre quatro elementos: mecânica, narrativa/história, estética e tecnologia (SCHELL, 2008, p.44).

- **Mecânica:** é (são) definida(s) pela(s) regra(s), procedimentos que possibilitam ao jogador alcançar determinado(s) objetivo(s) do jogo. Está relacionado à “jogabilidade” (*gameplay*), isto é, fator que integra todas as experiências positivas, possíveis, do jogador no decorrer de sua interação com um jogo;
- **Narrativa/História:** sequência de eventos, que necessariamente não se desdobram na história real ou imaginária do jogo. A narrativa está sujeita a ações de tempo, espaço, personagens e conflitos de uma história. A narrativa pode ser linear, seguindo uma ordem cronológica dos fatos a seguir:
 - a) Pré-scriptado, que segue um conjunto de regras, pré-executadas e com funções programadas bem definidas;
 - b) Ramificada, que não segue a ordem cronológica dos fatos;
 - c) Emergente, que parte da evolução de uma narrativa.
- **Estética:** é o elemento mais “visível” e “perceptível”, desempenha importância extrema para o *design* de jogos, pois exerce impacto direto sobre os sentidos do jogador, sendo que os estímulos podem ser sonoros, visuais e sentimentais. Quando estes estímulos são efetivados, as ligações que unem jogador e jogo tornam-se experiência de imersões positivas, adequada e prazerosa;
- **Tecnologia:** é o elemento menos visível, mas que permite a interação com o jogo, o meio físico (console, controle do videogame, mídia do jogo) que permite a existência do jogo.

Meio pelo qual a estética acontece, a mecânica cumpri seus objetivos e a narrativa história vai se desdobrando.

Ao trabalhar a téttrade elementar, Jesse Schell propõe um novo elemento que recebe a função de unificar e integrar todos os demais elementos. Deste modo, o tema apresenta o jogo como um todo.

Com base nos quatro elementos apresentados na téttrade elementar de Jesse Schell toma-se como ponto focal para esta pesquisa aquilo que por ele é definido como elemento estético, que está relacionado aos estímulos visuais, sonoros, composições formais e passíveis de sentimentos. Como o próprio autor ressalta no trecho a seguir, os elementos estéticos não podem ser negligenciados:

Alguns *designers* de jogos desprezam as considerações estéticas em um jogo, chamando-os meros "detalhes da superfície" que não tem nada a ver com o que eles consideram importantes - a mecânica do jogo. Mas devemos sempre lembrar que não estamos projetando apenas mecânica de jogo, mas uma experiência completa. E considerações estéticas fazem parte de qualquer experiência mais agradável. (SCHELL, 2008, p. 347, tradução nossa)¹

Com o conteúdo esclarecido sobre a estruturação de um jogo, busca-se enfatizar e concentrar o foco no viés estético, ou seja, aquilo que é visível, mas não descartando os demais sentidos que auxiliam na percepção do meio e que complementam o sistema sensorial.

¹ Texto original "Some game designers have disdain for aesthetic considerations in a game, calling them mere "surface details " that have nothing to do with what they consider important — the game mechanics. But we must always remember that we are not designing just game mechanics, but an entire experience. And aesthetic considerations are part of making any experience more enjoyable."

2.1. A mecânica dos jogos de quebra-cabeça – *puzzles games*

Jesse Schell refuta se os *puzzles games* eram ou não considerados jogos; segundo ele, pode-se constatar que sua estrutura segue os mesmos padrões de um jogo qualquer. Porém, um *puzzle game* é dotado por estratégia dominante. Sendo assim, para alcançar o objetivo principal do jogo, o *gamer* utiliza-se de domínios lógicos, que o leva a concluir uma etapa específica ou até mesmo o jogo.

Existem diferenças entre enigma e quebra-cabeça? Segundo Schell, sim. A diferença está basicamente no processo. O enigma (*riddle*) nada mais é que uma questão que requer uma solução. Já o quebra-cabeça (*puzzle*) vai além e exige a solução da questão, mas esta solução envolve raciocínio. Este último adiciona uma dimensão mental significativa para qualquer jogador, que pode aproximar ou distanciar da resposta correta.

Esse processo se dá de forma progressiva ou retrocedente em uma série de ações que levam à solução do quebra-cabeça. O jogador, na maioria das vezes, segue as seguintes etapas (SCHELL, 2008: p.215.):

1. Vira todas as peças de modo que o lado da imagem fique para cima;
2. Seleciona primeiramente as peças dos cantos;
3. Seleciona as peças das bordas;
4. Conectam as peças de canto e de borda, a fim de formar um quadro ou retângulo;
5. Separa as peças restantes de acordo com a cor;
6. Monta seções próximas entre si;
7. Busca encaixar as peças restantes.

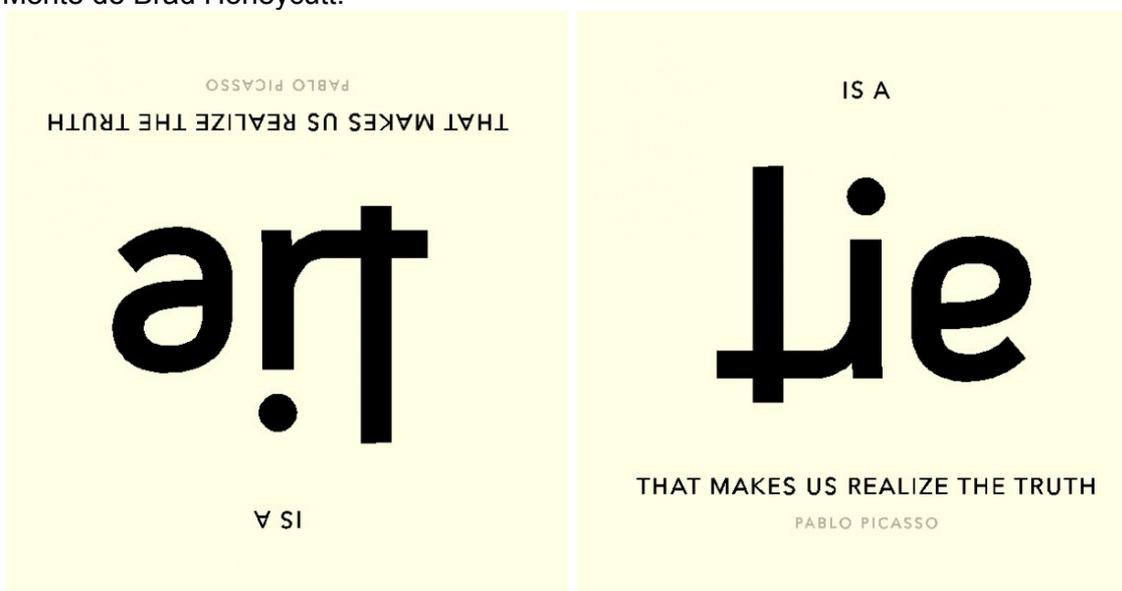
Um jogo pode oferecer aumento gradual da dificuldade ou da facilidade, mas isso depende do jogador, que, de forma autônoma, controla as etapas a serem seguidas. Portanto, o jogador pode, sem pensar (ao acaso), escolher a peça a ser virada. Passar por níveis de fácil resolução, encontrar pequenos desafios de graus médios a difícil, para, ao final, concluir o jogo. Como também pode se desvencilhar dessa ordem e estabelecer uma nova configuração estratégica para alcançar o objetivo.

Segundo Schell, um *puzzle* interessante seria a experiência positiva que leva o jogador a descobrir a resposta correta, o fator surpresa proporciona uma onda relaxante no cérebro causado pela liberação de endorfina, um prazer relacionado ao ver, ouvir, ou sentir a resposta. Para alguns jogadores este

prazer é frustrado quando há perda de interesse após concluírem o jogo ou quando descobrem a estratégia dominante do mesmo.

Scott Kim ressalta que “um quebra-cabeça é um problema que é divertido de resolver e tem uma resposta correta” (KIM, 2008, tradução nossa).² Pode haver mais de uma resposta correta e o quebra-cabeça é considerado uma arte, uma “expressão artística”, (grifo meu). É uma arte compacta, pequena, mas de impacto memorável. Ao fazer jogos de computador no início de sua carreira (em 1975), Kim descobriu a possibilidade de criar enigmas que alteram a percepção do jogador usando a ilusão de figura-fundo, o que possibilitou aperfeiçoar o uso de ambigrama³.

Figura 2 - Epílogo do livro: A Arte da Decepção: Ilusões para Desafiar o Olho e a Mente de Brad Honeycutt.



Fonte: www.scottkim.com, 2013

Na imagem acima temos o epílogo que Scott Kim criou para o livro: *Arte da Decepção: “Ilusões para Desafiar o Olho e a Mente”* de Brad Honeycutt (2014). Quando vista a imagem da esquerda da palavra “art” (arte em inglês), a mesma é apresentada de modo centralizado, enquanto as demais palavras são apresentadas de ponta cabeça. Quando a imagem é girada em 180 graus, a palavra “art” dá lugar à palavra “lie” (mentira em inglês). Desse modo, é revelada uma citação do artista espanhol Pablo Picasso que diz: “é uma

² Texto original – “A puzzle is a problem that is fun to solve and has a right answer”.

³ Ambigrama é uma representação gráfica de uma palavra que pode ser vista girada ou invertida horizontalmente com a mesma fonética ou representação visual.

mentira que nos faz perceber a verdade”⁴. Conclui-se então que ambas as palavras “art” e “lie”, possuem a mesma tipografia, mas que isso possibilita criar um enigma, uma ilusão ao redor da imagem.

Figura 3 - Ambgrama para o filme Tron de 1982 do diretor Steven Lisberger,

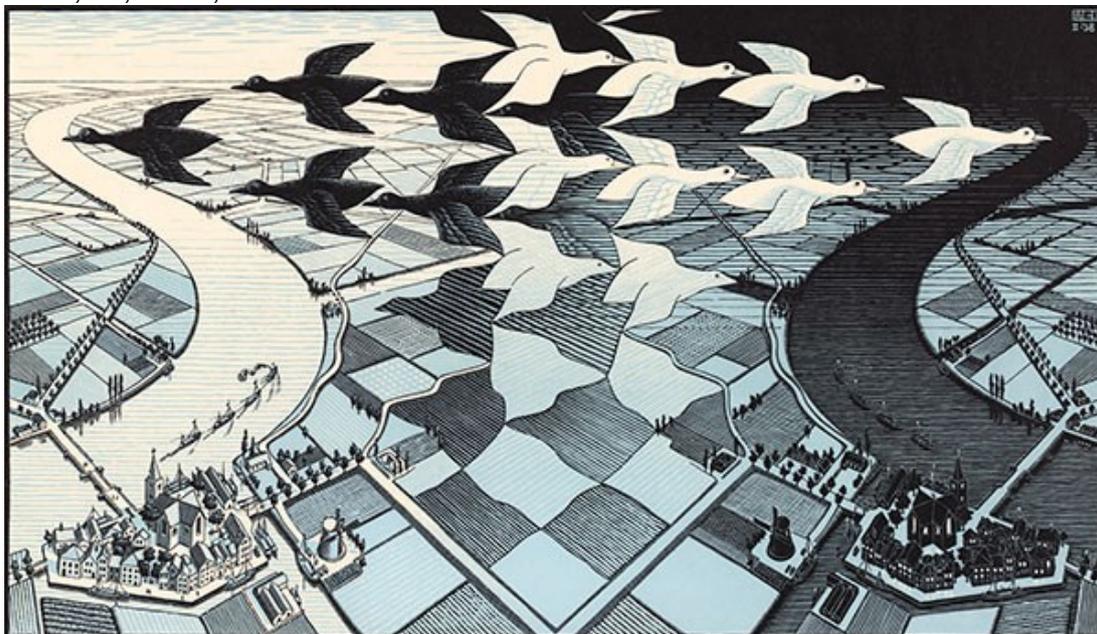


Fonte: www.scottkim.com, 2013

Retomando a questão de ilusão de figura-fundo, as gravuras criativas do artista holandês Maurits Cornelis Escher (1898-1972) harmonizavam a complexidade visual com a matemática e a geometria. Na obra, Dia e Noite (*Day and Night*), de 1938, observa-se que há figuras em preto e figuras em branco – ora o fundo é preto, ora o fundo é branco – o fundo de um é a figura de outro, percebido pela inter-relação de alto contraste.

⁴ Texto original “Is a lie that makes us realize the truth”.

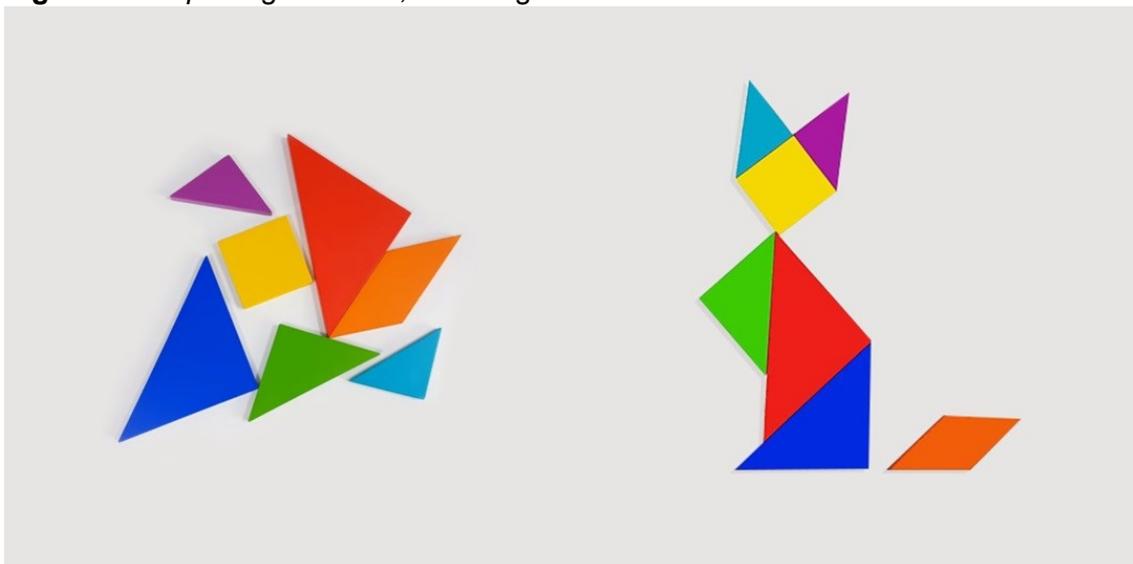
Figura 4 - Maurits Cornelis Escher – Day and Nighth, 1938. Xilogravura em preto e cinza, 67,7 x 39,1 cm.



David Kwong é mágico e criador de quebra-cabeças, os quais relacionam o *puzzle* (enigma) com a mágica. Segundo ele, *puzzle* e mágica pertencem a uma mesma categoria. A mágica e os enigmas são a mesma coisa, pois se baseiam em uma motivação humana importante: o desejo de solucionar. Segundo Kwong, o homem foi criado para solucionar, “*para criar ordem a partir do caos*”. Percebe-se uma intersecção entre enigmas e ilusão. Ao fazer palavras cruzadas, ou quando se assiste a um show de mágica, a pessoa que “caça palavras” ou assiste ao show torna-se um *solucionador*. O objetivo a partir dali seria tentar achar uma ordem no caos, o que seria tão essencial quanto comer e dormir. O desejo de resolver enigmas, de codificar o mundo, une a todos, desde jovens a idosos. Há sempre o desejo de solucionar e isto está impregnado no ser humano. Nas **Figuras 5**, tomo como exemplo prático, o conceito de ordem / caos destacado por Kwong e, baseado no jogo do tangram⁵.

⁵ Tangram é um antigo jogo chinês, que consiste na formação de figuras e desenhos por meio de 7 peças (5 triângulos, 1 quadrado e 1 paralelogramo). Não se sabe exatamente quando o jogo surgiu, embora exista uma lenda sobre tal criação. Segundo a mesma, um imperador chinês quebrou um espelho, e ao tentar juntar os pedaços e remontá-lo, percebeu que poderia construir muitas formas com seus cacos. Fonte: www.mundoeducacao.bol.uol.com.br/curiosidades/tangram.htm

Figura 5 - *esq.* Tangram caos, *dir.* Tangram ordem.



Fonte: *Fun Easy Learning Videos For Kids*.

Neste capítulo, vimos a apresentação da mecânica dos jogos eletrônicos de Jesse Schell, que abordou a metodologia do jogo de forma técnica. O *designer* afirma do ponto de vista de quem joga que a maioria dos jogos de quebra-cabeça não são interativos. Por outro lado, Scott Kim defende que os jogos de quebra-cabeça são sim interativos e divertidos, considerando-os como uma linguagem artística. Suas criações são elaboradas a partir de conceitos matemáticos e geométricos e que a solução de jogo está ligada diretamente à percepção do jogador. David Kwong por sua vez estremece dizendo que, mágica e enigmas são por si só, uma única coisa. O desejo de solucionar enigmas seria inato do homem. E ele toma a postura de mediador para tentar estabelecer a ordem no caos. Pode-se concluir, portanto, que em geral os jogos eletrônicos, virtuais e físicos, reproduzem a realidade ancorada em fundamentos estéticos ao qual se encaixam. No próximo capítulo - “*A estética sobre a perspectiva da teoria da mimese*” abordarei o assunto do ponto de vista filosófico.

3. A ESTÉTICA SOBRE A PERSPECTIVA DA TEORIA DA MIMESE

Do ponto de vista da estética, o olhar se dá por meio do fenômeno artístico que formula uma teoria geral das artes embasada na ideia da representação da realidade, visando à imitação do mundo natural. Este seria determinante para a geração de novos sentimentos no espectador. A teoria da mimese parte da “recepção da obra pelo espectador” das mais diferentes formas de expressões artísticas como: a literatura, a pintura, a escultura, entre outras. Aristóteles pressupõe que a arte elucidaria através do reconhecimento da realidade, ou seja, está no mundo material, podendo ser acessada na medida em que o indivíduo experimenta e sente esta realidade.

Na consagrada teoria da mimese, Aristóteles declara que a Arte imita a Natureza. Todavia, o sentido aristotélico de mimese, imitação, não é, de modo algum, simplesmente o de copiar. Conforme Aristóteles, os entes naturais são produções da inteligência, e as realizações artísticas, por sua vez, produtos do fazer humano, da práxis. Daí vir a ser a Arte uma continuação da Natureza, através da atividade do homem. Ora, estando as essências, as Formas, presentes nas coisas, nos entes naturais, o artista, quando imita a Natureza, não está apenas copiando uma cópia de outra cópia (como admitia Platão). Pelo contrário, ao imitar, ele está reproduzindo, recriando, numa realidade - a obra de arte -, as essências universais, substratos de tudo o que existe. A Arte imita a Natureza não no seu aspecto particular ou contingente, mas no essencial e necessário, aprimorando e corrigindo, assim, a Natureza. Além disto, a obra de arte é valorizada por Aristóteles pelo seu caráter de verossimilhança (de *eikós*). Isto é, a Arte não imita a Natureza, quer como realidade absoluta, quer como mera aparência, pois sendo a Natureza, em consequência da Matéria, não totalmente perfeita, a Arte vai imita-la não como ela é, mas como deveria ser. Desta forma, a Arte não é cópia, mas recriação, aprimoramento. Correção da Natureza, o que é efetuado pelo homem. (BASTOS, 1987, p.30)

Aristóteles defendia a *mimese como sendo a imitação ou a representação* da realidade, não como uma cópia distorcida da realidade verdadeira, mas como uma oposição que permitiria o conhecimento ou reconhecimento dessa realidade. O filósofo não considera a mimese *uma* cópia fiel da realidade. Portanto, uma obra de arte, e nesse caso o jogo eletrônico e virtual, não se confunde com a realidade em si. Por mais que a estética de um

jogo leve o jogador a reconhecer elementos que estão presentes na sua realidade, esta é apenas uma representação de como poderia ser.

Confrontando a ideia de mimese com o pensamento de Platão, diria se tratar de uma forma distorcida das ideias universais, das ideias perfeitas. Tudo e toda representação não passaria de falsificação, portanto, uma distorção da realidade. Não sendo possível acessar as ideias universais, produzidas a não ser pelo longo percurso do conhecimento filosófico, que iria ativar as reminiscências, ou seja, ativaria as “lembranças das ideias perfeitas”, das formas perfeitas que teriam sido apagadas ao nascer quando um indivíduo vem para o plano material.

Para Platão, a poesia épica é vista negativamente por se encontrar a três graus de distância do verdadeiro, se caracterizando enquanto mimese dos fenômenos sensíveis, ao passo que os fenômenos já são considerados mimese das ideias eternas. (VOIGT, 2015, p.225)

Retomando a ideia de Aristóteles, este estudo tem como pilar a representação, a imitação da natureza (mimese). Especificamente, busca representar e imitar a estrutura morfológica de animais vertebrados e invertebrados, servindo de molde para a criação de obras de arte.

Para representar esta natureza morfológica, a pesquisa seguirá no campo das artes visuais na busca de caminhos para o entendimento da apropriação artística feita a partir dos fundamentos estéticos e formais que os jogos de quebra-cabeça / enigma, fornecem. Embasando a discussão através da segmentação da apropriação e fazendo associação com a pós-produção. No próximo capítulo será apresentado o jogo que será a base referencial e doadora para a construção poética do autor desta pesquisa.

4. APROPRIAÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

4.1. Apropriação na arte

O termo “apropriação” é utilizado pela crítica de arte (diz respeito ao juízo de valor emitido sobre as obras de arte) e pela História (de acordo com a ordem cronologia dos acontecimentos) como sendo a “incorporação de objetos extra artísticos, e algumas vezes de outras obras, nos trabalhos de arte.”⁶ Os objetos extra artísticos referem-se a materiais não pertencentes ao universo da arte, mas ao uso intimamente cotidiano, ou que ocasionalmente foram idealizados por outros artistas de outras épocas em suas obras. A apropriação na arte é estabelecida pela aproximação entre Arte e Vida Cotidiana. Esta aproximação é amparada pelas vanguardas artísticas modernas do início do século XX, a exemplo de: cubismo, surrealismo, dadaísmo, dentre outras.

George Braque (1882-1963) foi o precursor na experimentação da técnica de colagem⁷, seguido de Pablo Picasso (1881-1973). Ambos apropriaram-se do procedimento de colagens agregam para produzir trabalhos artísticos (**Figuras 6 e 7**). Em suas colagens agregam elementos reais, tais como: madeira, pedaços de jornal, impressos de propaganda, fotografias, tecidos, entre outros. O uso desses elementos reais fez da apropriação na arte um estímulo à reinterpretação do passado coletivo. Dessa forma, estabelece-se uma conexão atemporal relacionando o presente e o futuro.

Mas foi com as apropriações feitas por Marcel Duchamp (1887-1968) que a apropriação ganhou destaque. O artista abriu caminho para uma minuciosa revisão de ordem criativa, crítica da historiografia, da iconografia e do próprio mercado de arte. A história da arte torna-se um “celeiro” abundante para futuras apropriações.

Os *ready-mades* de Duchamp foram construídos usando objetos comumente encontrados no cotidiano, produzidos em larga escala em linhas de

⁶ Enciclopédia Itaú Cultural.

⁷ Técnica ou processo de composição que consiste na utilização de recortes ou fragmentos de material impresso, papéis pintados etc., superpostos ou colocados lado a lado no suporte pictórico.

produção. Estes objetos eram escolhidos aleatoriamente, sem crivo estético e, introduzido em espaços especializados de arte (**Figura 8**). Ao transformar qualquer objeto em objeto de arte, o artista realiza uma crítica, um desafio ao sistema de arte, buscando romper a fronteira da arte e da vida cotidiana. O objeto de uso cotidiano perde seu valor funcional e passa à condição de obra de arte. Isso se dá pelo fato de o objeto estar fora do seu contexto de origem e agora estar exposto, pois carrega consigo a intenção e a assinatura do artista. Segundo a autora Lucia Santaella (2005), Duchamp abandona a ideia de unicidade, que antes era preenchida pelo objeto artístico por não diferenciar dos objetos comuns.

Figura 6 - Georges Braque - *Fruit Dish and Glass*, 1912. Papel de parede impresso a carvão, cortado e colado com guache sobre papel branco. 62,9 x 45,7 cm.

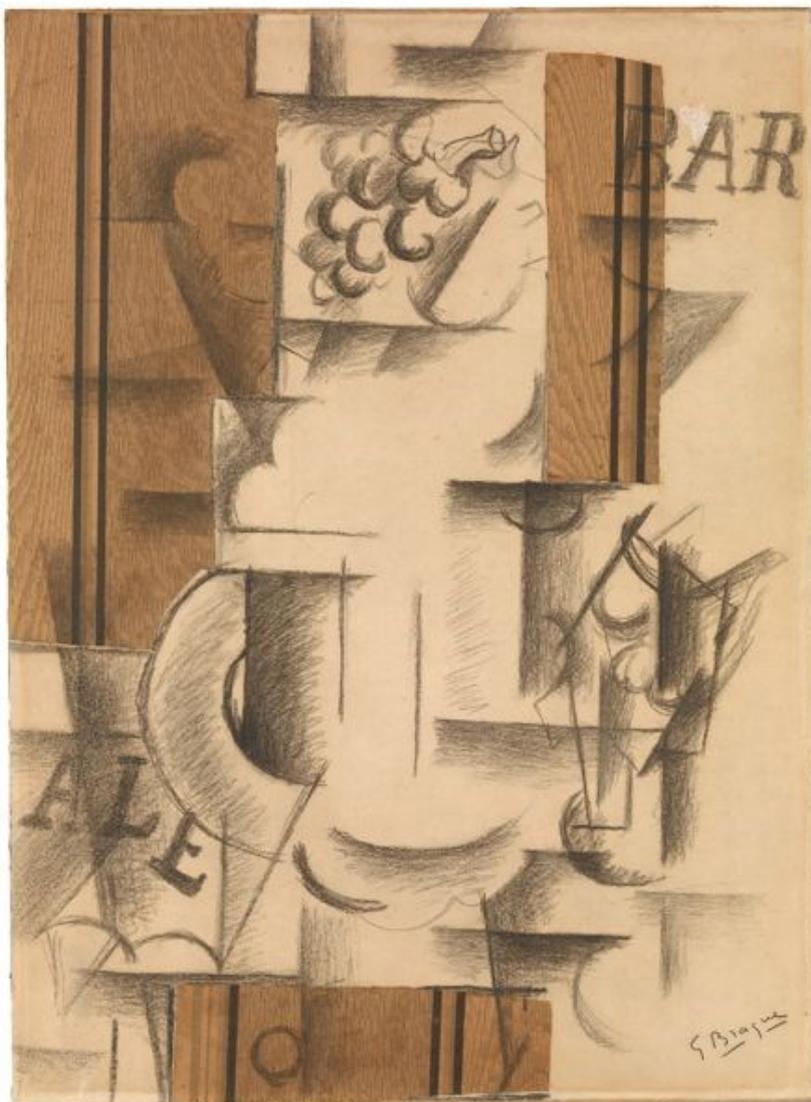


Figura 6 - Pablo Picasso - *Glass and bottle of Suze*, 1912. Carvão, colagem e guache sobre cartão. 64 x 50 cm.



Figura 7 - Marcel Duchamp – *Roda de bicicleta*, 1913. 130 x 64 x 42 cm.



A apropriação de objetos de uso cotidiano desde o início permeia esta investigação, por se tratar de um dos pivôs que dão sustentação ao projeto, assim como Braque e Picasso fizeram experimentações com elementos reais exteriores à arte, aperfeiçoando a técnica de colagem, e como Duchamp introduziu de maneira ousadia objetos de uso comum do cotidiano no contexto artísticos, com o objetivo de chamar a atenção para sua crítica ao sistema de arte.

A proposta artística desenvolvida no âmbito deste trabalho possui embasamento na essência duchampiana de apropriação englobando práticas e modos de produção diversificados. Partindo da apropriação de objetos e da apropriação de ideias, em diálogo com a estratégia duchampiana do *ready-made*. O projeto agrega partes inteiras ou fragmentos de objetos comuns do cotidiano. E principalmente, toma como propriedade os elementos formais e estéticos do jogo modular *Infinity Loop*, sendo aprofundado no módulo referente à pós-produção.

4.2. Apropriação na publicidade

Vimos anteriormente que a apropriação é o resultado de uma modalidade artística que surgiu no fim dos anos 1970, que traduziu as motivações causadas na sensibilidade contemporânea, devido à multiplicidade de imagens dos meios de comunicação de massa, a incorporação de signos que assumem valor simbólico na cultura de massa e a representação da sociedade de consumo. Buscou exteriorizar o trabalho de arte em outras matérias - A *Pop Art* e o *Nouveau Réalisme*, apropriaram-se de objetos da cultura de massa e da sociedade de consumo tornando-se a principal forma de realismo dos anos 70⁸. O artista passa então a não usar mais a natureza como referência exponencial para sua produção, a cultura toma o lugar da natureza e o que temos agora é uma “paisagem de signos” (VENEROS, 2000).

⁸ *Nouveau réalisme* refere-se a um movimento artístico fundado em 1960 pelo crítico de arte Pierre Restany e pelo pintor Yves Klein durante a primeira exposição coletiva na galeria Apollinaire em Milão.

Quando a autora Lucia Santaella questiona em seu livro: “*Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*” (2005), ela busca esclarecer questões referentes ao último século e meio, em especial. O campo da comunicação veio para “dilatara as culturas” das sociedades pós-industriais do século XX. Santaella coloca o ponto de vista do artista frente à superioridade dos meios de comunicação, e, sobretudo quais são as apropriações que os meios de comunicação em massa (aqui enfatizo a publicidade), têm feito, tendo as artes como referência.

De maneira geral, as artes e a publicidade apresentam características desarmônicas no que tange a certos processos de concepção, produção e difusão de seus produtos. No campo da produção publicitária, a comunicação visa atingir um público alvo – *target*. Todas as ações são previamente planejadas e executadas sobre um plano estratégico de comunicação - o trabalho é executado por um coletivo de profissionais de diferentes competências. A mensagem, códigos verbais e não verbais, deve ser entendida pelo receptor de forma: limpa, direta e objetiva. Já no campo artístico, os processos para a concepção e a produção se dão de maneira flexível, sem a obrigatoriedade de formalizar uma descrição objetiva de sua obra. Assim, a leitura da obra, o entendimento da mensagem é interpretado de maneira subjetiva pelo receptor, de acordo com sua crença e interesses próprios.

Mesmo possuindo especificidades, a publicidade e a arte acabam encontrando pontos de contato, o que possibilita criar relações intercambiáveis, ao compartilharem certos signos e códigos culturais, a exemplo de Jules Cherèt (1836 / 1932), precursor na criação de cartazes publicitários artísticos (**Figura 9**), juntamente com Henri de Toulouse - Lautrec (1864-1901) (**Figura 10**). As figuras são exemplos de uma estreita relação existente entre a linguagem das artes visuais e a linguagem visual publicitária.

Figura 8 - Jules Chèret - *Concert des Ambassadeurs, Champs-Élysées, 1900*. Cartaz em litografia.



Figura 9 - Henri de Toulouse-Lautrec - *Jane Avril at the Jardin de Paris - 1893*. Cartaz.



A partir dessa fissura “inter-relacional” existente entre as linguagens das artes visuais e publicidade, o presente texto apresenta de forma desmembrada as categorias de apropriação das imagens (SANTAELLA, 2005, p. 42):

- a) *Pela imitação* dos estilos estético e organização da composição. Trata-se exclusivamente de um *know-how* para a criação visual, ou seja, envolve um conjunto de informações e conhecimentos para sua elaboração;
- b) *Pela incorporação de uma imagem artística mesclada à imagem de um bem anunciado*. Neste caso, a justaposição da imagem do produto como a imagem apropriada do universo artístico confere ao produto valores culturalmente positivos que foram adquiridos ao longo dos séculos.

Lucia Santaella enfatiza o desejo que a publicidade tem de alcançar o *status* das artes, “isso se revela na insistência da publicidade nos mais altos padrões de qualidade de produção, assim como o grau de liberdade que é dado à imaginação e criatividade do publicitário.” (SANTAELLA, 2005, p. 43).

A publicidade busca através da propaganda expor atributos de um bem. Para que o bem (produto ou serviço) agregue valor à marca, a criação de uma identidade visual possibilita potencializar esses atributos apresentados. Assim como fortalecer o conceito criado, compondo o *layout* da peça e estimulando o público ao consumo. A apropriação de imagens de trabalhos artísticos vem, por sua vez, fortalecer o conceito criado anteriormente, pois associações são construídas por meio do conhecimento empírico previamente apresentado na imagem - que de certo modo, podem remeter à memória coletiva de um grupo ou à memória afetiva individual. Assim, é possível estimular o desejo ao consumo.

A aproximação do público dá-se por meio de associações positivas, o uso de imagem consagrada causa impacto, assim como o conhecimento artístico-histórico do público também é estimulado. O material cultural, seja ele de qual origem for, é resgatado e mesclado à criação publicitária e o resultado final é apresentado na forma de peças publicitárias como: cartazes,

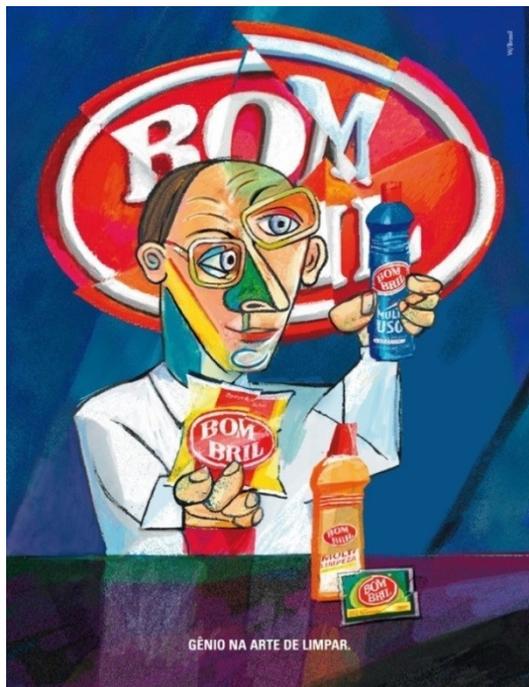
comerciais, *outdoors*, entre outros, veiculados pelos meios de comunicação de massa.

Alguns críticos veem a apropriação pela publicidade como algo negativo, pois, fragmenta e satiriza a obra original, “fizesse com que a publicidade, ao associar essas representações aos seus produtos, roubasse os valores que as artes possuem.” (ESTEVES; CARDOSO, 2013, p.141). Enquanto outros são favoráveis à apropriação, tendo como base ideias pós-modernas, apresentando a intertextualidade do contexto ao qual está inserido, buscando se relacionar com o público/espectador por meio de uma mensagem lúdica, extrovertida e despretensiosa.

Steven Conner explica que o interesse da crítica acadêmica por práticas culturais populares (*rock*, esporte, estilo e moda, compras, jogos, rituais sociais etc.), é recente e esse artefato recebe a mesma distinção que os artefatos da alta cultura. “[...] isso constitui em si um fenômeno pós-moderno, por ser a marca do nivelamento das hierarquias e do apagamento de fronteiras” entre o popular e o erudito. (CONNER, 1989, p.149).

Alguns exemplos de anúncios reproduzidos a seguir buscaram referências nas artes visuais. Aos olhos de Santaella, tratar-se de uma apropriação por imitação (**Figuras 11 e 13**). O anúncio da **Figura 11** traz características que evidenciam a poética de Pablo Picasso e a estética cubista. Já na (**Figura 13**), poucas interferências são possíveis de serem notadas, a não ser, pela atualização das características dos personagens e pelo enquadramento. E por uma das fotografias que integram o calendário de 2009 da marca italiana de café Lavazza (**Figura 15**) faz uso da icônica imagem de Leonardo Da Vinci, o *Homem vitruviano*. Na (**Figura 16**) nota-se a influência do pensamento pós-moderno na fragmentação e hibridismo dos elementos. A xícara de café é colocada como elemento de ruptura para “quebra” a ideia de obra de arte.

Figura 10 - Anúncio brasileiro para a linha de produtos Bombril. 1999.



Fonte:
www.bombril.com.br/sobre/campanhas

Figura 11 - Pablo Picasso - *Femme au béret et à la robe quadrillée*, 1937. Óleo sobre tela.



Fonte: Sociedade de Direitos de Artistas (ARS), Nova York .

Figura 12 - Anúncio alemão para o novo Volkswagen Golf GTI .



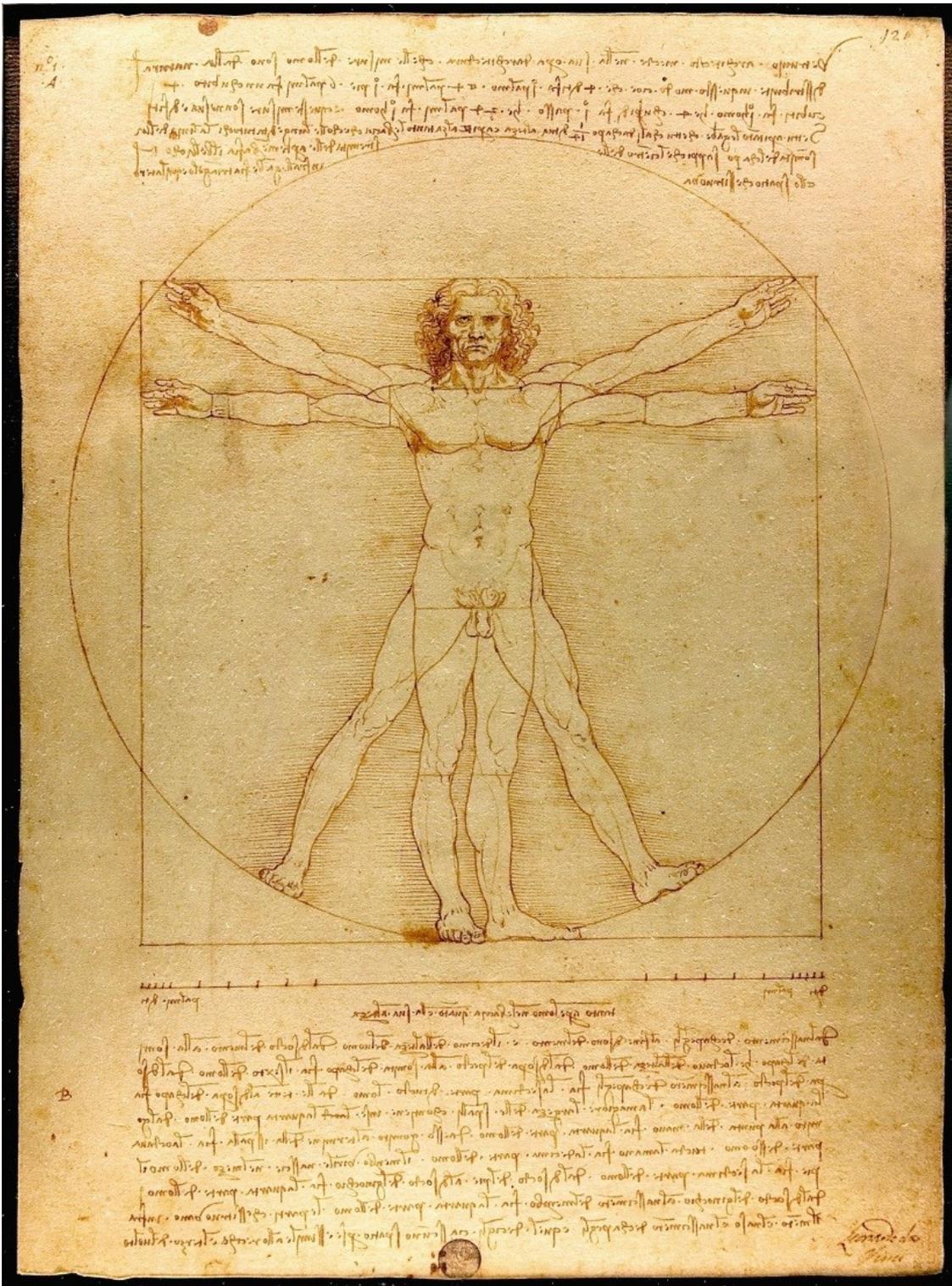
Figura 13 - Roy Lichtenstein - *In the Car*, 1963. Óleo sobre tela , 172 x 203,5 cm.



Figura 14 - Calendário promocional café Lavazza, Itália



Figura 15 - Leonardo da Vinci - *Homem vitruviano*, 1490. Lápis e tinta sobre papel, 34 × 24 cm. Gallerie dell'Accademia.

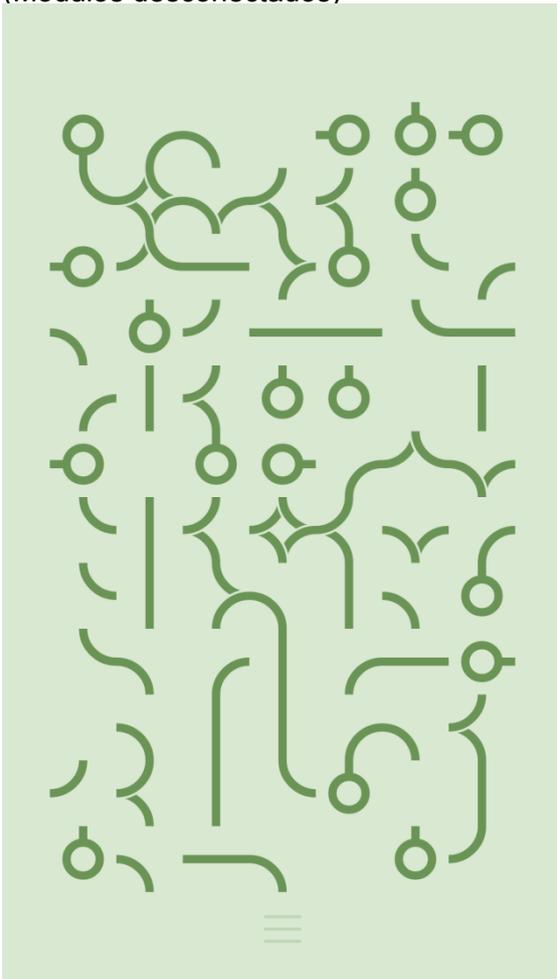


4.3. Pós-produção

Pós-produção refere-se ao termo usado no universo cinematográfico que designa um conjunto de tratamentos dados ao material registrado como: montagem, efeitos especiais, narrações, etc. Em meados dos anos 1990, artistas utilizaram produtos culturais disponíveis (jogos, histórias em quadrinhos, propaganda, etc.), causando interferências nas obras realizadas por terceiros. Os artistas buscaram na diversidade ofertada pela indústria cultural, cultura de massa e cultura visual anexar ao mundo da arte, formas até então ignoradas. Segundo Nicolas Bourriaud (2009), essas formas contribuíram para afastar as diferenças existentes entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. A matéria-prima dá lugar a objetos de uso cotidiano, pois eles *já possuem uma forma dada por outrem*. A noção de originalidade é perdida em meio a paisagem cultural, o artista dá lugar ao “programador” que seleciona o objeto cultural e inseri em outro contexto.

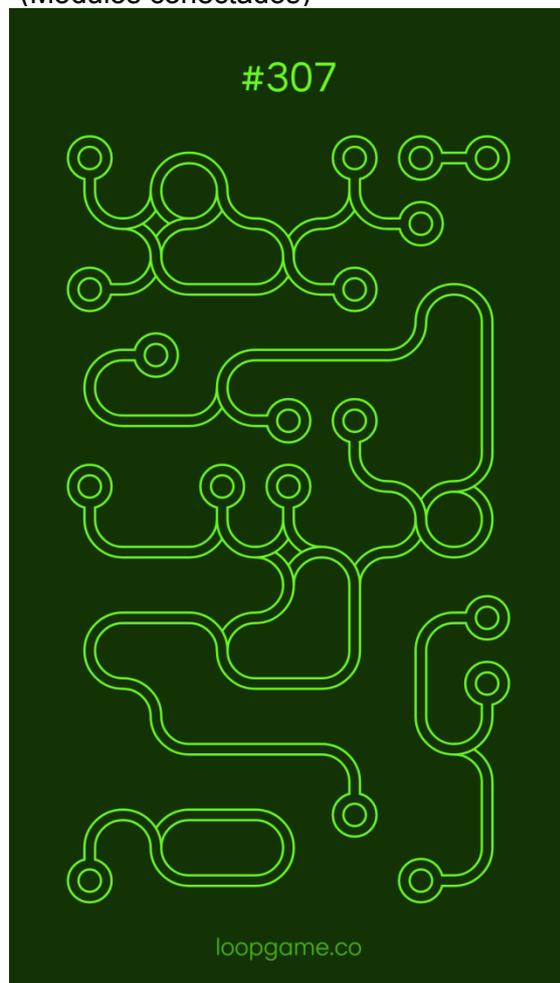
A noção de pós-produção é evidente e traz embasamento a essa pesquisa. Se observarmos do ponto e vista da apropriação, é agregado ao projeto objetos não artísticos, mas que perdem a sua funcionalidade quando enquadrados no ambiente institucional-acadêmico do ensino de artes visuais. Os objetos apropriados por sua vez aglutina-se na pós-produção, pois ela soma com os elementos estéticos e formais apropriados do jogo *Infinity Loop* **(Figura 17 e 18)** . Por esse motivo o projeto compartilha *o fato de recorrer a formas já produzidas*. (BOURRIAUD, p.12), e delas tomo posse das formas concretas da vida cotidiana e das formas virtuais do ambiente virtual do jogo para “reestruturar” e “remixar” customizando à minha poética.

Figura 17 - Imagem Jogo *Infinity Loop*
(Módulos desconectados)



Fonte: reprodução do jogo.

Figura 16 - Imagem jogo *Infinity Loop*
(Módulos conectados)



Fonte: reprodução do jogo.

5. GESTALT

Os conceitos básicos de *Gestalt* serão constantemente aplicados neste estudo, pois se mostram fundamentais para a construção harmônica da percepção sensorial dos indivíduos (espectadores/observadores). Esta construção da percepção sensorial está relacionada às interações do cotidiano, asseguradas não somente pela aceitação do ponto de vista estético e sensorial, como também da funcionalidade e relação com o objeto. Portanto, a capacidade de criar conexões mentais, partirá do histórico de cada indivíduo. A compreensão do objeto converge dos elementos que o compõem. Segundo a tese do psicólogo austríaco Christian von Ehrenfels (1890), as características que formalizam a percepção humana são pontuadas em sensíveis e formais: As sensíveis são relativas ao objeto em si, como suas propriedades físicas e cores; As formais leva-se em conta as visões de mundo e particularidades individuais.

A *Gestalt*, por si só, é sustentada por 7 (sete) regras básicas que são: pregnância, unidade, semelhança, proximidade, figura/fundo, continuidade e fechamento.

- **Pregnância:** Articula-se que todas as formas tendem a ser percebidas em seu caráter mais descomplicado e simples. É o princípio da simplicidade natural da percepção. Desse modo, quanto mais simples, mais facilmente é assimilada. Assim, a forma mais bem compreendida em um desenho por exemplo, é a mais regular, que requer menos atenção. A Pregnância pode então ser descrita como a medida da facilidade de compreensão, leitura e identificação de uma composição visual;
- **Unificação:** A unidade é a igualdade harmônica dos elementos visuais que constroem uma composição. Quanto melhor o equilíbrio dos elementos visuais, maior é a sensação de unidade. Esse conceito pressupõe a harmonização dos elementos de tal maneira que elas se completam e criam uma nova forma;
- **Semelhança:** Há uma tendência natural em ver relação entre elementos semelhantes, muito maior do que em relação aos diferentes. Essas semelhanças podem ser, por exemplo, de cor, forma ou dimensão.

Objetos que compartilham algumas das características das citadas, criam coesão em um projeto artístico, devido o cérebro humano automaticamente busca por padrões. O efeito da semelhança pode também causar outro efeito, o da anomalia - um ponto diferente que a atenção;

- **Proximidade:** Elementos próximos uns dos outros tendem a se agruparem e são percebidos como uma unidade ou partes dentro de um todo. É comum encontrar a proximidade e a semelhança trabalhando juntas para constituírem unidade das formas;
- **Figura/Fundo:** Ilusão de ótica produzida pela tendência de percepção ambígua entre duas ou mais interpretações alternativas. O cérebro humano tende a processar algum significado nas formas o que daria para usar os espaços (negativo) entre os elementos. A relação de figura/fundo acrescenta interesse e mistério ao projeto artístico. Ao contrário das descrições convencionais nas quais elementos são “centrados” e enquadrados contra um fundo, as condições ativas da figura/fundo mesclam e entrelaçam forma e espaço, criando tensão e ambiguidade.
- **Continuidade:** Ocorre quando elementos estão próximos e dão a impressão de seguirem uma determinada direção. Em uma linha contínua de pontos, nosso cérebro reconhece aquela continuidade como uma linha, uma trajetória; assim ele não precisa decifrar cada forma que seriam os pontos. Ela é importante para que o cérebro consiga decifrar melhor o código visual de uma composição artística, facilitando a compreensão e a comunicação com a obra, por exemplo;
- **Fechamento:** Ocorre quando um objeto é incompleto ou um espaço não está completamente fechado. Nesse momento, o cérebro ativa alguns mecanismos para completar aquela informação visual que é processada, preenchendo as informações que faltam. Ou seja, a mente humana tende a ver o objeto completo (inconscientemente) mesmo quando não há.

As leis da *Gestalt* citadas acima são aplicadas, elas auxiliam pessoas a assimilarem informações e a interpretarem mensagens. Frequentemente

são utilizadas no campo das artes visuais, arquitetura, design e publicidade, por ser uma solução eficaz e criativa para a elaboração de novos códigos visuais, tornando-os simples e memoráveis. Por exemplo: a obra OVLOP – **Figura 35** carregam os conceitos de pregnância e figura/fundo; FARGAI – **Figura 38** sustenta-se pela unificação, semelhança e proximidade; ARTEVZUS - **Figura 39** está relacionada ao conceito fechamento; O Enigma de Sven Lukin – **Figura 40**, se enquadrada em figura/fundo.

Com base nesses exemplos, a presente pesquisa busca de maneira clara e objetiva explorar os conceitos da *Gestalt* citados. Eles endossam a criação de enigmas tanto das obras, criando tensão e ambiguidade (figura/fundo, figura/forma, forma/contra forma e contraste de cores), quanto na ambiguidade na percepção espacial que envolve a instalação como um todo. Diante dessa ambiguidade, o observador assume a responsabilidade de criar relações significativas, a fim de alcançar uma integração significativa, fazendo uso do juízo racional ou não frente às necessidades do momento que é finalizado a partir do olhar do observador. Mais uma vez, isto reforça a tese de que o observador é ativo em seu papel como “desbravador de enigmas”.

6. TRABALHOS TRIDIMENSIONAIS

As obras desenvolvidas durante a pesquisa trataram de evidenciar em cada uma delas a busca pela libertação formal, não sendo claramente pinturas ou esculturas. Em alguns casos, as obras desvencilham do jogo *Infinity Loop*, mas em outro momento, tende a reaproximar sem renunciar aos elementos que o jogo fornece. Donald Judd já dizia em seu texto, *Objetos Específicos* que: “o motivo para mudar é sempre algum desconforto: nada que nos instigue à mudança de estado, ou a qualquer ação nova, mas algum desconforto.” O trabalho tridimensional, de certa forma, supera a escultura, mas, se assemelha à pintura em quanto potência e variação formal, pois, não se restringe somente à forma retangular daquilo que está inserido ou não ao plano retangular. Assim, deixa de ser absolutamente neutro enquanto limite.

O trabalho tridimensional apresentado utiliza-se de cores contrastantes e de intensa vibração, cujo efeito visual pode ser comparado a elementos em baixo-relevo, ou a pintura objetual. Para que as obras tenham sentido no espaço ao qual estão inseridas, o ambiente recebeu iluminação adequada com a finalidade de sobressair às cores das obras e fazer jus à ideia de imersão que o trabalho propõe. No entanto, cada elemento de uma determinada obra é subordinado a outro(s) elemento(s) quando agrupado(s), assim como na escultura que são feitas por partes, por adição, para se alcançar uma estrutura desejada.

Ao falar da pintura e da escultura, Judd menciona que estas são linguagens já estabelecidas, e que já alcançaram a maturidade, se elas evoluírem deixaria de ser o que hoje são. O uso das três dimensões não se restringe a uma forma dada ou que já exista. Para tal artista, o trabalho tridimensional se dividiria e desenvolveria em diversas formas. Como não é algo já estabelecido, carrega potencial para ser aplicado no espaço real, isso significaria a libertação formal mencionada no início deste capítulo.

O espaço real é intrinsecamente mais potente e específico do que pintura sobre uma superfície plana. (...) qualquer coisa em três dimensões pode ter qualquer forma, regular ou irregular, e pode qualquer relação com a parede, o chão, o teto, a sala, as salas e o exterior, ou absolutamente nenhuma. Qualquer material pode ser usado, como é ou pintado. Um trabalho só precisa ser interessante. (...) A coisa como um todo, sua

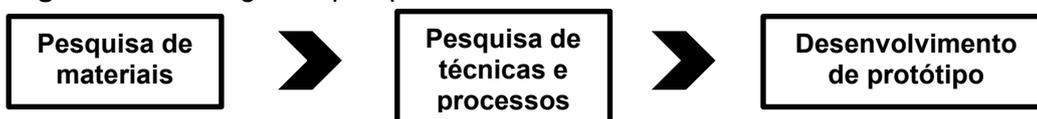
qualidade como um todo, é o que é interessante. As coisas principais estão sozinhas e são mais intensas, claras e potentes. (JUDD, 1963, p. 103)

Ao pensar a proposta das obras que fariam parte deste trabalho, tudo foi concebido de maneira sistematizada, onde cada obra em si carrega características que, se somadas, elucidaria na compreensão das várias mensagens ambíguas existentes na instalação proposta através dos enigmas. O artista Mel Bochner, ao tratar do aspecto serial e sistêmico comenta: “partes individuais de um sistema não são importantes por si mesmas, mas são relevantes apenas no modo como são usadas segundo a lógica fechada do todo.” (BOCHNER, p. 172). Assim, é importante pensar que cada obra é parte potencial para o fechamento do sistema.

7. PRÁTICAS, PESQUISA DE MATERIAIS E DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPOS

Como mencionado na Introdução desse trabalho, no capítulo 6 serão apresentadas as práticas, a pesquisa de materiais, o desenvolvimento de protótipos, bem como, a apresentação do memorial descritivo da montagem da exposição e análise das obras propostas (em aço carbono, MDF e acrílico). O objetivo é traçar um panorama das práticas no decorrer do projeto até a montagem da exposição. O diagrama abaixo servirá de guia para o entendimento.

Figura 18 - Fluxograma pesquisas e desenvolvimento.



7.1. Pesquisa de materiais

Ao iniciar a etapa prática do projeto, realizou-se a pesquisa de materiais, levando-se em consideração suas propriedades físicas, fácil manuseio, custo financeiro e a distribuição facilitada na região. Entre os materiais selecionados num primeiro momento estão: metais como aço carbono, chapa de aço galvanizado, madeira, MDF, acrílico e materiais diversos (sucatas, objetos de uso cotidiano e peças de móveis).

Num segundo momento, verificou-se que os materiais que serviriam para a fabricação das obras desse projeto seriam: tubos quadrados em aço metalon 20 x 20 cm, chapa de aço galvanizada perfil 26, MDF 15 mm e acrílico. Em uma seleção mais detalhada, optou-se por não trabalhar com a chapa de aço galvanizado 26, devido ao emprego das técnicas (**Figura 20**) exigirem do operador, mais conhecimento teórico-prático para ter resultados satisfatórios e sem risco à saúde, no próximo tópico esse assunto será devidamente abordado.

Figura 20 - Chapa de aço galvanizada. (imagem ilustrativa)



Fonte: www.casaserralheiro.com.br

7.2. Pesquisa de técnicas e processos

Como previamente dito, não foi possível trabalhar com a chapa de aço galvanizado perfil 26, devido à técnica para manuseio do material exigir maior destreza e conhecimento técnico para se trabalhar. Mas foi possível desenvolver protótipos usando a chapa de aço galvanizado como suporte.

Inicialmente a chapa foi gabaritada e cortada com auxílio de uma tesoura, do tipo aviação. Em seguida, com a chapa cortadas foi feito novas marcações e furos de 24 mm de diâmetro com uma broca escalonada especial para metais e o corte em fitas de 25 mm com restante da chapa. Após a retirada de todas as rebarbas com uma lima chata bastarda de 8" polegadas, iniciou-se o processo de soldagem usando a técnica de solda branda com estanho em barra (solda de estanho). Por ser de grande utilidade e de baixo custo, no entanto, deve ser manuseado com cuidado, pois este metal, apesar de ser maleável, possui baixo ponto de fusão e contém chumbo na composição, o que torna esse tipo de solda tóxica e prejudicial à saúde.

Para realizar as primeiras soltas, foram utilizados: barras de estanho na proporção de 50/50, ou seja, 50% de estanho e 50% de chumbo; um ferro de solda de 550 watts e solução de ácido clorídrico (ácido muriático), que

usualmente é recomendado para limpeza pesada. Para fazer a solda de estanho, é preciso do auxílio de um pincel para aplicar o ácido muriático sobre a(s) área(s) que será(ão) soldada(s). Dessa forma, o ácido corrói o metal e facilita a aderência entre o estanho e a superfície de aço que é soldada, além de realizar a limpeza do local em que é aplicado; Ao colocar o estanho sobre o ácido, observa-se que ocorre a corrosão dos materiais tanto do estanho quanto do metal. Neste momento, é necessário usar o ferro de solda para gerar calor e assim derreter o estanho e realizar o procedimento, e a solda é rapidamente liquefeita e solidificada. É importante observar que esse procedimento foi realizado por toda a peça, soldando a fita de aço de 25 mm de largura contornando todo o gabarito (**Figuras 21 e 22.**).

Esse tipo de solda é útil em instalações elétricas, mas para a criação dos primeiros protótipos, foi utilizada esta técnica observando prestadores de serviços do ramo de comunicação visual que empregam a técnica na construção de letras para fachadas de empresas, letras estas popularmente conhecida como “letra caixa”. As soldas realizadas, embora não ofereçam resistência mecânica elevada devido à técnica empregada, se comparadas a solda elétrica e a solda MIG⁹, permitem que o artefato soldado seja rapidamente desoldado se caso ocorrer a quebra ou erro na execução do projeto.

⁹ Trata-se de um processo de soldagem por arco elétrico entre a peça e o consumível em forma de arame, eletrodo não revestido, fornecido por um alimentador contínuo, realizando uma união de materiais metálicos pelo aquecimento e fusão. O arco elétrico funde de forma contínua o arame à medida que é alimentado à poça de fusão. O metal de solda é protegido da atmosfera por um fluxo de gás, ou mistura de gases, inerte (MIG).

Figura 21 - Protótipo em fase de soldagem. (*anverso*)



Figura 22 - Protótipo em fase de soldagem. (*verso*)



7.3. Protótipos

Figura 23 - Protótipo polido.



Devido à técnica de solda branda ser frágil, houve algumas quebras de soldas nos protótipos no momento da pintura (**Figuras 28 e 29**) e ao instalar as peças nos painéis de MDF. A razão seria que as porcas e arruelas exerceram pressão contra fase externa do painel de MDF, e isso ocasionou trincas na superfície do protótipo e o rompimento dos parafusos. Por essa razão, foi deixado de lado e substituído por peças em MDF 15 mm, cortados a laser,

conforme a **Figura 30**. O corte a laser recuperou e garantiu velocidade na execução do projeto, reduzindo o tempo de fabricação das peças, o que daria mais tempo para a fase de pintura. O laser garantiu maior vigor estético devido à alta precisão de corte, baixo nível de deformação por se adequar ao *layout* programado e a melhor relação custo x benefício.

Figura 24 - Corte a laser. (*fase inicial*)



Figura 25 - Corte a laser. (*fase intermediária*)

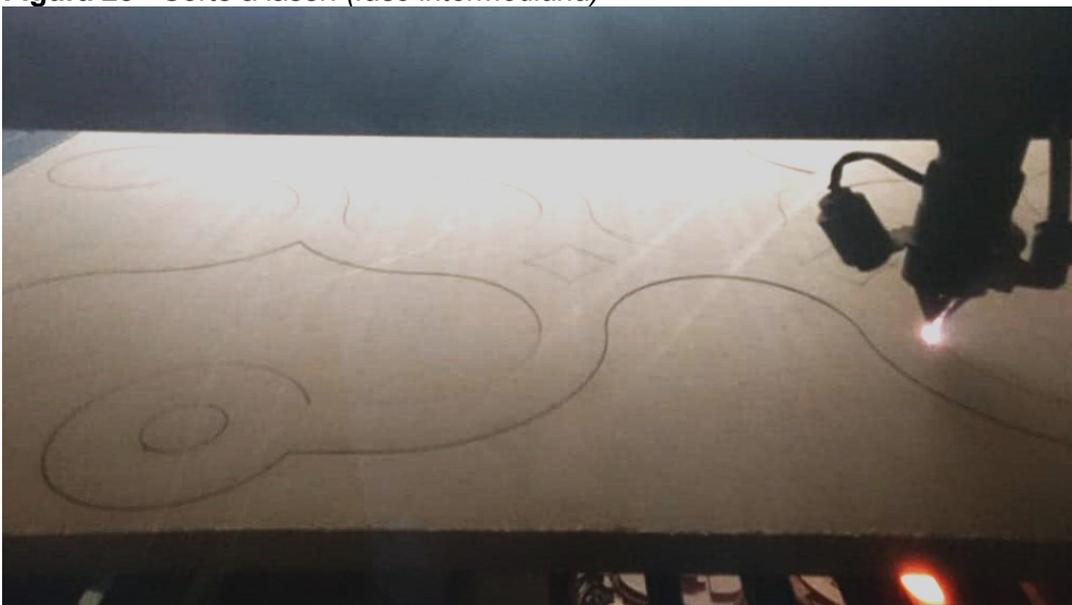


Figura 26 - Protótipo em aço galvanizado. (fase preparatória para pintura)



Figura 27 - Protótipo Pintado.



Figura 28 – Protótipo (*anverso*) trincada.

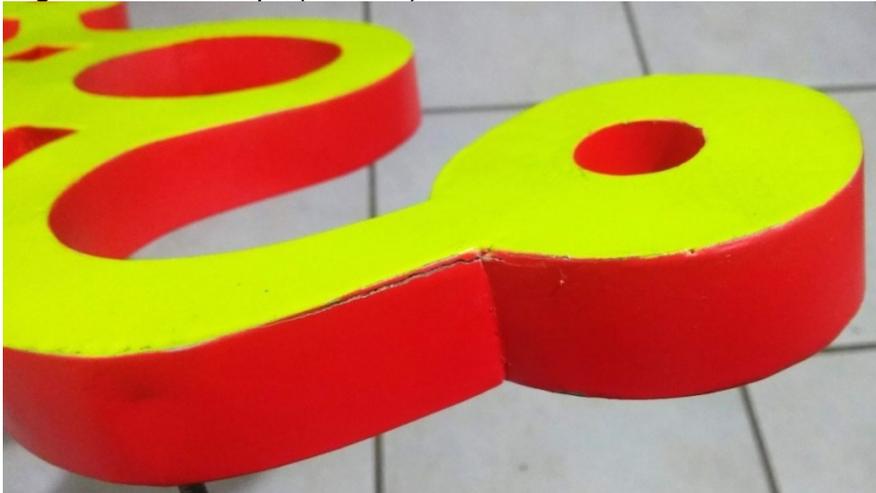


Figura 29 – Protótipo (*verso*) barra de fixação quebrada.



Figura 30 – Criação de Escultura, MDF, 73 x 103 x 5,5cm.



Figura 31 - Escultura *Fargai* desmontada, fase de secagem.



Figura 32 - Escultura *Artevzus*, desmontada, fase de seca



Figura 33 - Obra "O Enigma de Sven Lukin". (fase preparação para pintura)



Figura 34 - Obra "O Enigma de Sven Lukin". (fase pintura em andamento)



8. MEMORIAL DESCRITIVO

8.1. Das propostas de obras de arte

Este memorial descritivo aborda, em linhas gerais, aspectos poéticos ligados à apropriação estética e à pós-produção de elementos modulares virtuais, tendo como matriz imaterial o jogo modular *Infinity Loop*. A construção da minha poética parte do entendimento teórico da “Tétrade elementar” de Jesse Shell, onde o autor apresenta os elementos básicos de jogo e como é estruturado. Não deixando por menos a análise de jogos de quebra – cabeças (*puzzle game*) categoria a qual o jogo *Infinity Loop* pertence.

Sai-se do campo tecnológico e adentro no campo estético, engajando a filosofia de Aristóteles, explorando a teoria da mimese, a partir da qual reflito sobre o conceito de representação, imitando a natureza morfológica de animais vertebrados e invertebrados para se pensar cada obra de arte. Apesar de parecer exterior à temática de animais, o termo aristotélico me ajudou no entendimento sobre o problema da apropriação e da pós-produção na arte contemporânea. Na obra “O enigma de Sven Lukin” (**Figura - 41**), presto uma homenagem, baseada na obra *Orleans* (**Figura - 40**) do artista norte-americano Sven Lukin (1934).

As obras são trabalhos tridimensionais engajados nas leis da *Gestalt*, feitos em MDF, aço carbono e objetos do cotidiano. A proposta realiza o deslocamento interespacial dos elementos modulares apropriados, isto é, do mundo virtual para o mundo real. Desse deslocamento, há uma “recodificação” que introduz novos diálogos lúdico-cognitivos, carregados de materialidade, expressividade e ressignificação do espaço. A percepção do observador é importante para desentrelaçar à ambiguidade deixada pelo artista através dos enigmas e anagramas presentes nas obras. A dissolução dos enigmas deixados nos anagramas traz à tona novos significados e fazem do observador um “desbravador de enigmas”.

Figura 35 - ACACOM, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 73 x 76 x 4 cm.

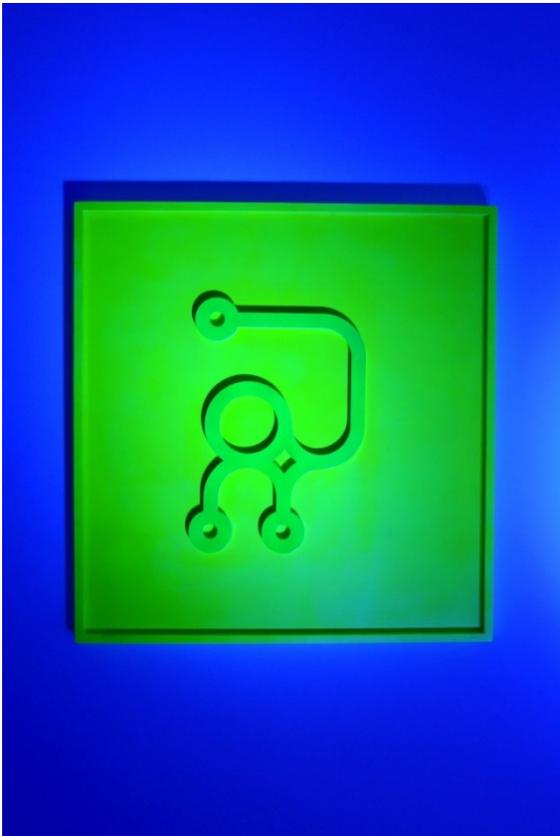


Figura 36 - ABERBOTOC, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 73 x 59 x 4 cm.



Figura 37 - OVLOP, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 73 x 103 x 5,5cm.

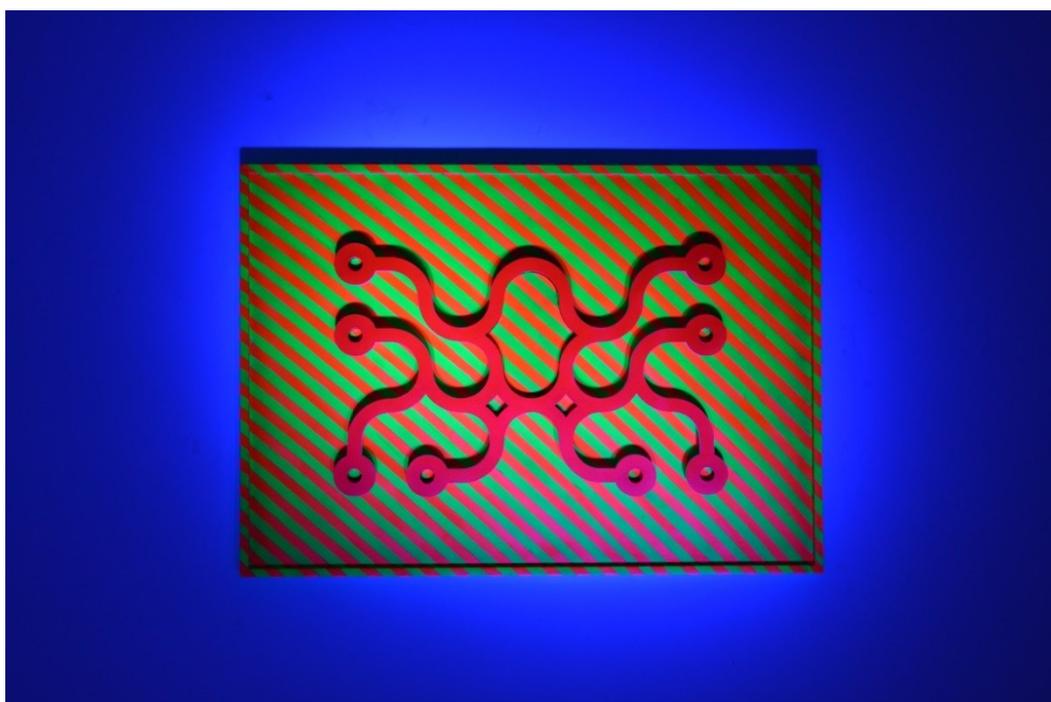


Figura 38 - FARGAI, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 177 x 82 x 1,5 cm.

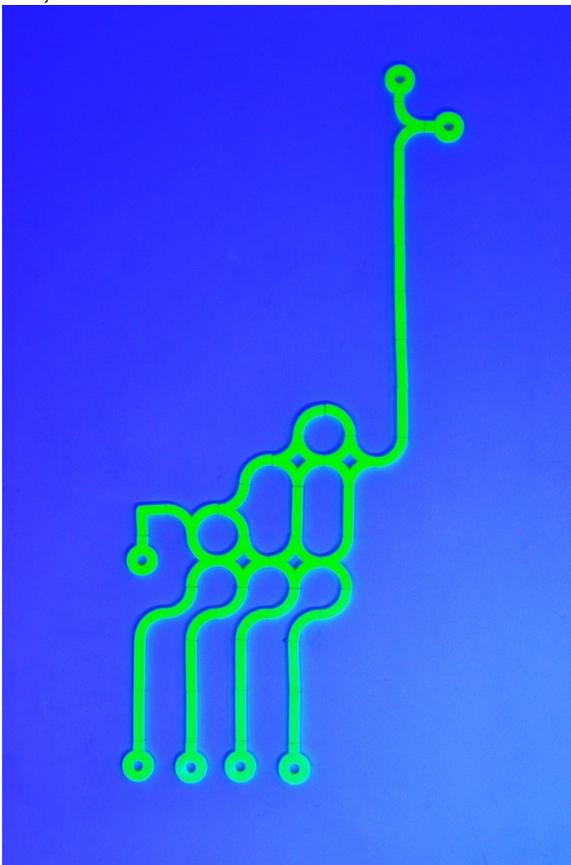


Figura 39 - ARTEVZUS, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, 131 x 72 x 1,5 cm.

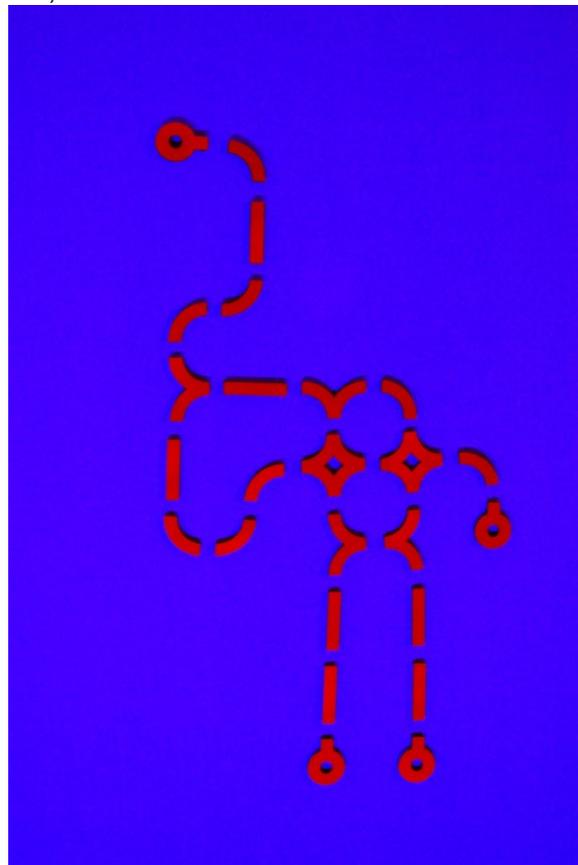


Figura 40 - O Enigma de Sven Lukin, 2019. Tinta acrílica luminosa sobre MDF, suporte em aço, lustre em acrílico, lâmpada ultravioleta, almofadas futon turcas, 80 x 50 x 40 cm.

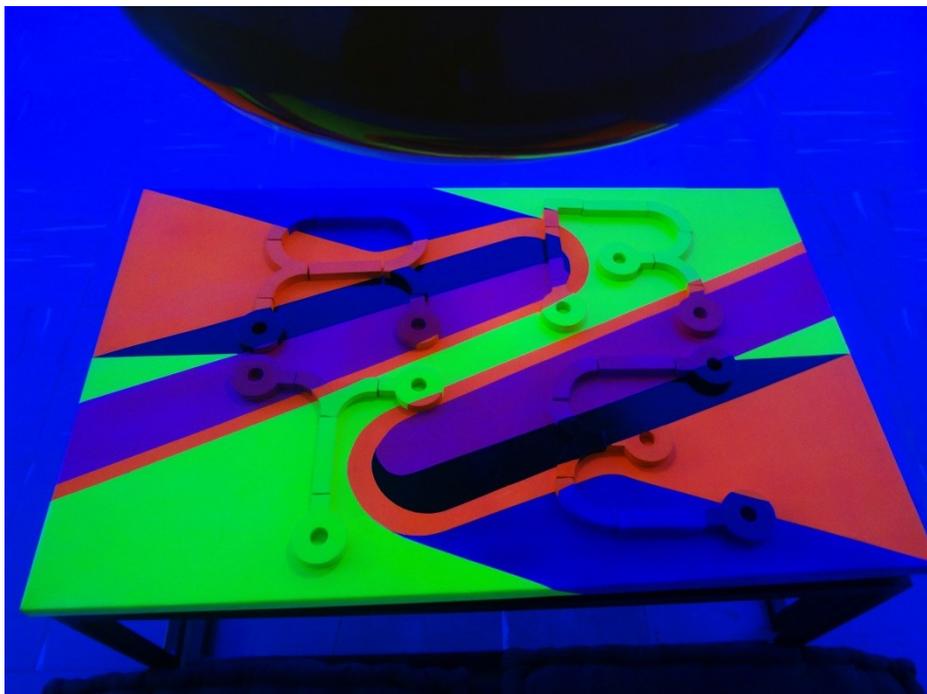


Figura 41 - "Orleans", 1969-70. Tinta esmalte sobre madeira, 233,7 x 139,7 x 12,7 cm.



8.2. Da proposta expositiva enigma mente

A exposição Enigma Mente inaugura um ambiente totalmente imersivo e multissensorial. Cores luminosas foscas saltam das 6 (seis) obras expostas, reagem à intensa luz azul brilhante e resulta em uma atraente viagem onde o espectador/observador é protagonista nesta instalação de ares ambíguos, tempestivos e ao mesmo tempo futurista e contemporâneo. O azul "reprograma" o espaço, envolve o observador deixando-o ativo e envolvido na instalação.

O laboratório galeria (**Figuras 41 e 42**) surge como palco para esta experiência imersiva, uma cortina é içada para que a curiosidade do espectador seja transformada em entusiasmo ao adentrar na instalação. É preciso estar atento, é preciso motivação, se não os sentidos do observador podem ser facilmente enganados pelos objetos figurativos.

O espaço expositivo do laboratório galeria (**Figura - 42**) tem área de 36m², e possui 3 tomadas de 220v e furações no teto para fixação de parafusos de tamanhos variados. Já na (**Figura - 43**), está demarcado cada equipamento utilizado na exposição, assim como o posicionamento de cada obra.

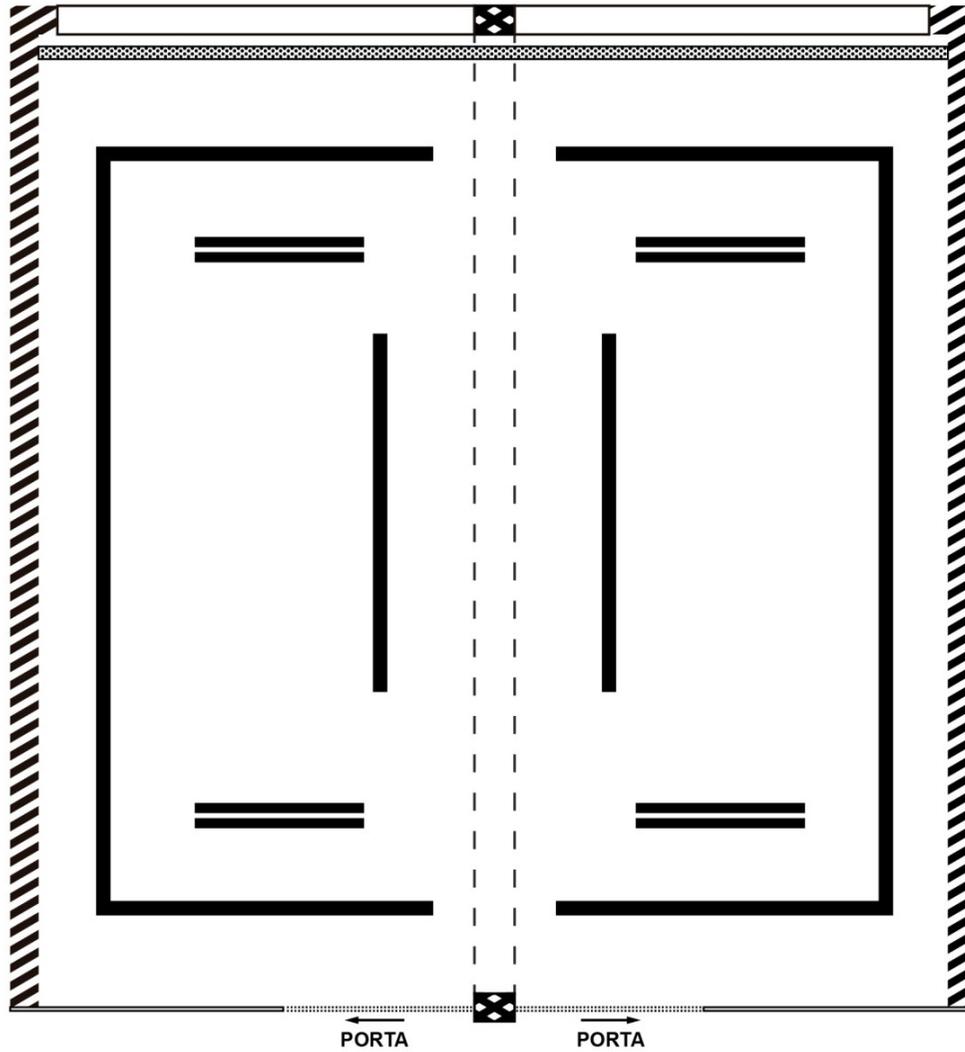
Figura 42 - Visão externa laboratório galeria.



Figura 43 - Visão interna laboratório galeria.



Figura 44 - Espaço expositivo do laboratório galeria.

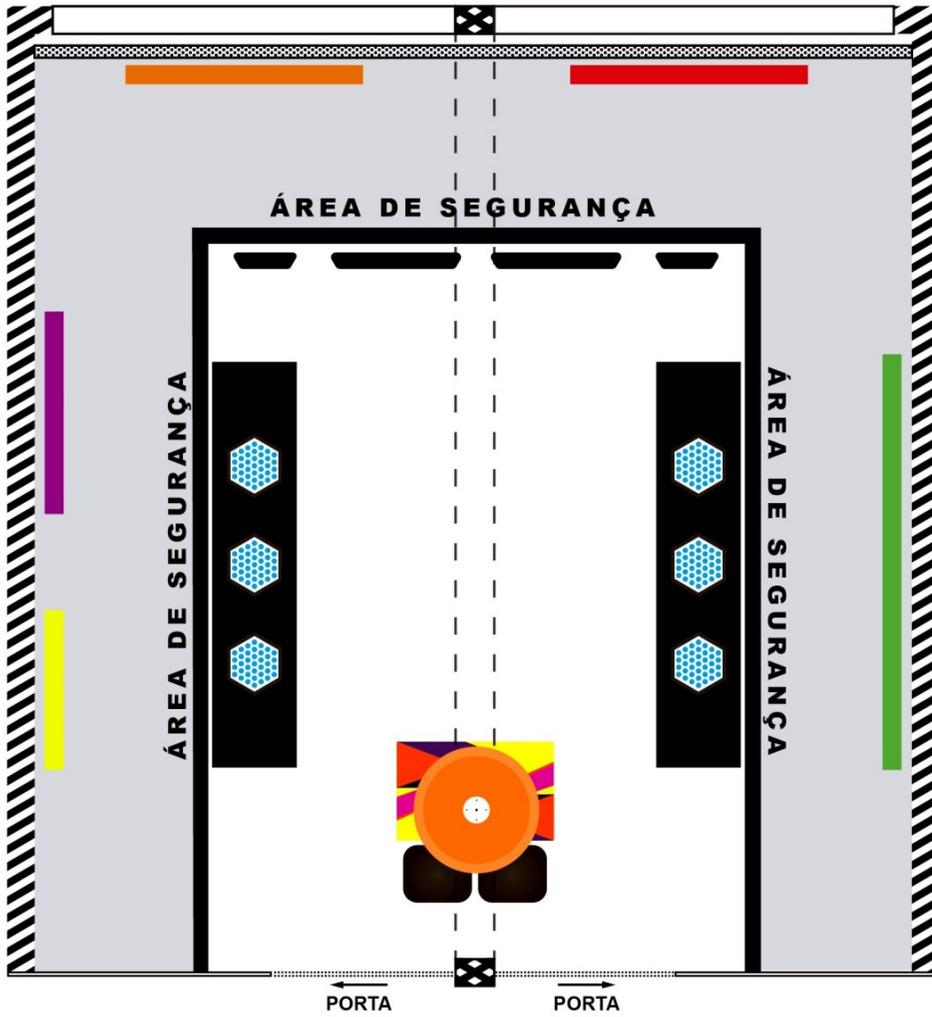


PLANTA LABORATÓRIO GALERIA

LEGENDA

	Janela		Projeção da viga
	Coluna		Luminária fluorescente
	Gesso		Trilho de iluminação
	Alvenaria		

Figura 45 - Projeto expográfico Enigma Mente



PROJETO EXPOGRÁFICO ENIGMA MENTE

LEGENDA			
	Janela		Refletor 100 watts
	Coluna		Canhão LED 3 watts/ azul
	Parede de Gesso		Acacom
	Alvenaria		Aberbotoc
	Projeção da viga		Fargai
	Base de madeira		Artevezus
	Refletor 50 watts		Ovlop
			O enigma de Sven Lukin

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desejo de solucionar enigmas é intrínseco ao ser humano. É dessa exaltação humana que se busca estabelecer a ordem mediante o caos. Desta inquietação veio o impulso de problematizar e explorar o universo dos jogos eletrônicos e virtuais, a fim de estabelecer diálogos com a escultura, sobre tudo, colocando minha bagagem referencial.

Os diálogos são fundamentos a partir da teoria da mimese, pela imitação ou pela representação da realidade. Como diria Aristóteles, representação não como uma cópia distorcida da realidade, mas como uma oposição que permitiria o conhecimento ou reconhecimento dessa realidade. Tal reconhecimento partiria da recepção pelo espectador. Para se alcançar esse nível de representatividade, busca-se dialogar com a natureza morfológica de animais, (avestruz, borboleta, girafa, macaco, mosca e polvo); criando obras que contemplassem a estrutura desses animais, mas que não se desprendessem da estética apropriada e “remixada” do jogo *Infinity Loop*.

Ao se apropriar dessa estética imaterial, como é caso do jogo *Infinity Loop*, transforma-se o objeto virtual em objeto de arte. O jogo perde temporariamente sua função primária que é entreter, para reproduzir uma realidade ancorada nos critérios da *Gestalt*, sem perder o vigor estético do jogo. Assim, seria possível acrescentar novos enigmas, tanto nas obras em si, quanto através de anagramas que camuflam os nomes das obras. Novos códigos são criados e novos significados surgem, pois novos observadores protagonizariam diante das obras o papel de “desbravador de enigmas”. A atenção e foco podem ser afetados devido aos diversos estímulos multissensoriais pré-existentes na instalação, que podem induzir o observador à uma ilusão temporária daquilo que se julga ser.

REFERÊNCIAS

- ALVIM, Vinicius de Lima. **Explorando a indução de reflexões no design de Witcher 2: Assassin of Kings**. Dissertação (Mestrado acadêmico) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014.
- APROPRIAÇÃO. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3182/apropriacao>. Acesso em: 10 de dez. 2018.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. Ed. rev. São Paulo: Cengage Learning, 2017.
- BASTOS, Fernando Jose de Menezes. **Panorama das ideias estéticas no ocidente: de Platão a Kant**. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 1987.
- BRAQUE, Georges. Fruit Dish and Glass. In: THE MET. **Metropolitan Museum of Art**. Nova Iorque, Estados Unidos. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490612>. Acesso em: 10 de dez. 2018.
- CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1993. p.70 - 82.
- DANTO, Arthur. C. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- ESCHER, M.C. Day and Night 1938. In: ESCHER, M. C. **Gallery**. Netherlands, 2019. Disponível em: <https://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/day-and-night/>. Acesso em : 10 de out. de 2018.
- ESTEVES, R. Fernandes; CARDOSO, João B. F. Formas de apropriação da arte pela publicidade. **Revista CMC: comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v.10, n.28, p.137-168, mai.- ago. 2013.
- JUDD, Donald. Objetos específicos. In: FERREIRA, G.; COTRIM, C. (org.). **Escritos de artistas, anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 96 -106.
- KIM, Scott. The art of puzzles. In: **TED, Ideas worth spreading**. 2008. Monterey, Califórnia. Disponível em: https://www.ted.com/talks/scott_kim_takes_apart_the_art_of_puzzles, Acesso em: 10 de out. de 2018.
- KWONG, David. Two nerdy obsessions me et and its magic. In: **TED, Ideas worth spreading**. 2014. Vancouver, Canadá. Disponível em: https://www.ted.com/talks/david_kwong_two_nerdy_obsessions_meet_and_it_s_magic/discussion#t-687031, Acesso em: 10 de out. de 2018.
- LEITE, P.S.; MENDONÇA, V.G. Diretrizes para *Game Design* de Jogos Educacionais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL JOINT CONFERENCE ICEC. 12., 2013, Curitiba. **Anais [...]**, Curitiba: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf>, Acesso em: 20 de set. de 2018.
- LESCHER, Artur. **Artur Lescher**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

- MATTOS, Claudia Valladão de. Estética e as artes Plásticas. *In*: **CULT**. São Paulo: Bregantini, 2018. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/estetica-e-as-artes-plasticas/>, Acesso em: 21 de set. de 2018.
- PICASSO, Pablo. Glass and bottle of Suze. *In*: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS. Centro de História da Arte e Arqueologia. **Warburg Branco Comparativo de Imagens**. São Paulo. 1994. Disponível em: <http://warburg.chaa-unicamp.com.br/obras/view/9361>. Acesso em: 10 de dez. 2019.
- SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005. p. 38-39.
- SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.
- SILVA JÚNIOR, Joab Silas da. Cores e a frequência da luz. *In*: **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/fisica/cores-2.htm> . Acesso em 18 de fevereiro de 2019.
- VASCONCELOS, Priscila. A colagem como expressão atemporal. *In*: **Design Culture**. [S./]. 2015. Disponível em: <https://www.designculture.com.br/a-colagem-como-expressao-atemporal> Acesso em: 10 de dez. 2018.
- VENEROS, Maria do Carmo Freitas. **Caligrafias e escrituras, diálogo e intertexto no processo escritural nas artes do século XX**. Belo Horizonte: Editora da Faculdade de Letras, UFMG, 2000. 2 v.
- VOIGT, A. C.; ROLLA, C. E. O.; SOERENSEN C. O Conceito de Mimesis Segundo Platão e Aristóteles: breve considerações. **Revista Travessias**: pesquisa em educação, cultura, linguagem e arte, Cascavel, v. 9, n. 2, p. 225-235, 2015. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/12509/9297>. Acesso em: 04 de jul. de 2019

APÊNDICE A -



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES – IARTE
 Av. João Naves de Ávila 2121, Bloco 11 - Salas 218-220
 38400-100 - Santa Mônica - Uberlândia - MG



LABORATÓRIO GALERIA

Termo de Responsabilidade

Eu _____, inscrito no CPF sob o nº _____-_____, () professor, () aluno, () técnico, () outro (especificar) do curso de _____ com o número de matrícula / SIAPE _____, solicito reserva do **Laboratório Galeria**, situado no Bloco 11, salas 218-220, entre os dias ____/____/____, e ____/____/____ (incluir período de montagem e desmontagem).

Estou ciente que devo seguir os seguintes procedimentos:

- Tanto a montagem quanto a desmontagem são minhas incumbências.
- As obras e/ou trabalhos serão expostos com informações gerais sobre a exposição e nome/autor de cada obra/trabalho.
- No caso de furos na parede ou outros danos causados pela exposição durante o prazo estipulado, deverei arcar com suas reparações imediatamente.
- O conteúdo da exposição é de minha plena responsabilidade.

Declaro ter conhecimento dos procedimentos de utilização do Laboratório Galeria, ficando responsável pela integridade das instalações, bem como sua manutenção, e ao término do prazo estipulado neste termo, me comprometo a devolver nas condições recebidas.

Assinatura



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES – IARTE
Av. João Naves de Ávila 2121, Bloco 11 - Salas 218-220
38400-100 - Santa Mônica - Uberlândia - MG



(preencher informações a seguir para divulgação entre a comunidade)

INFORMAÇÕES

Nome da exposição ou evento: _____

Órgão ou entidade organizadora: _____

Data de abertura da exposição: _____

Horário de abertura: _____(se houver)

Data de encerramento da exposição: _____

Artista (s) ou participantes da mostra:

Release ou texto explicativo da exposição ou evento (max. 200 palavras):

ANEXO A - CARTAZ EXPOSIÇÃO ENIGMA MENTE

ENIGMA MENTE:

**DIÁLOGOS ENTRE
JOGOS MODULARES
E ESCULTURAS**

POR ARTHUR BOTELHO

EXPOSIÇÃO
10 A 14 JUNHO

SEG A SEX
08:00 ÀS 12:00H
13:00 ÀS 20:00H

BLOCO II SALA 11220
LAB. GALERIA
UFU - SANTA MÔNICA

DEFESA DE TCC
11 JULHO

QUI
19:00H
BLOCO II SALA 11146
LAB. DE ESCULTURA
UFU - SANTA MÔNICA



Exposição faz parte do Trabalho de Conclusão de Curso de bacharelado em Artes Visuais.
Orientadora: Profª. Drª. Tatiana S. Ferraz



ANEXO B - ANVERSO GUIA DA EXPOSIÇÃO



MENTE

ENIGMA

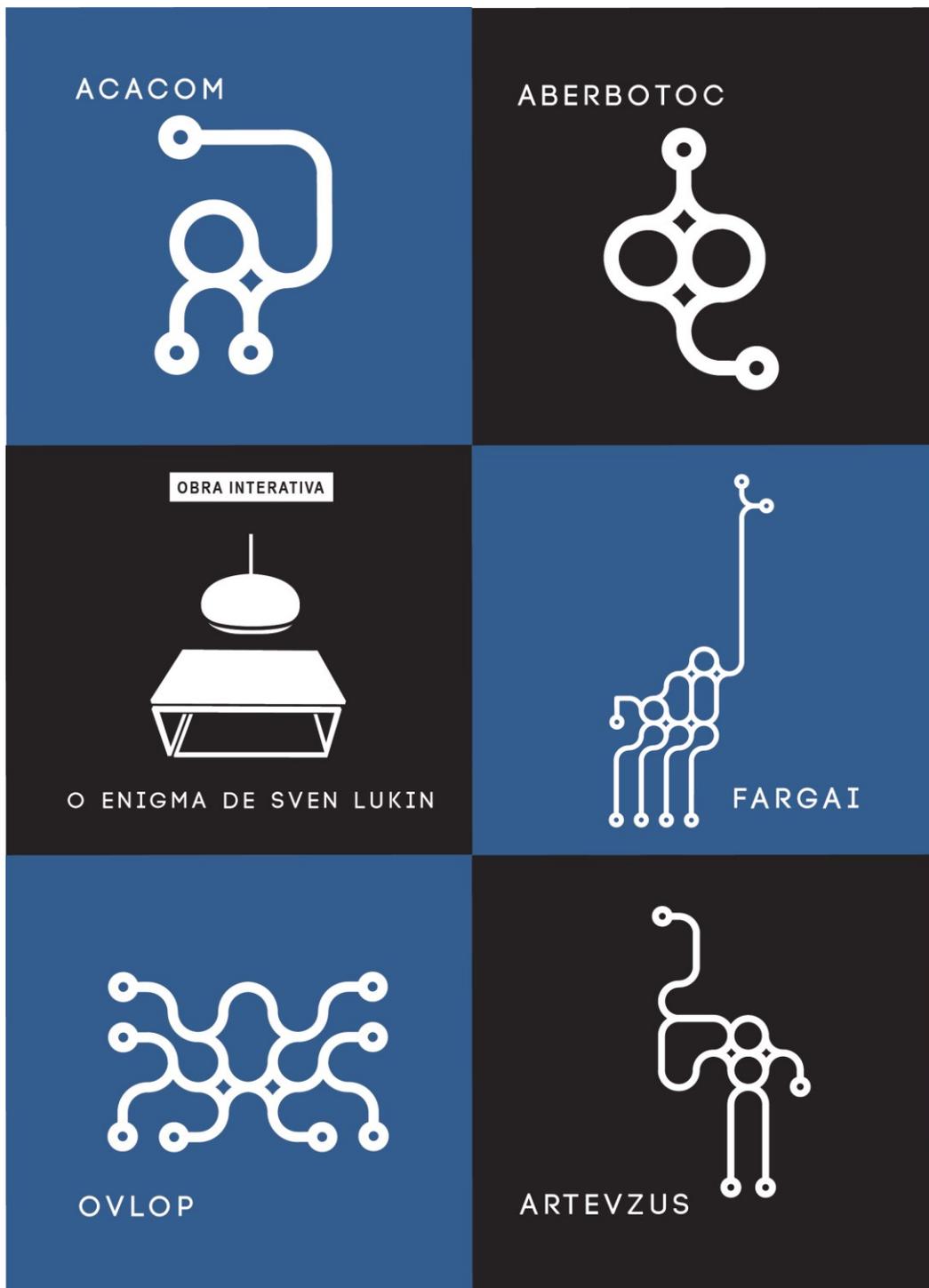
ARTHUR
BOTELHO
APRESENTA:

GUIA DA EXPOSIÇÃO

Enigma Mente: Diálogos entre jogos modulares e esculturas

O artista realiza o deslocamento espacial de elementos modulares virtuais para o ambiente real, criando diálogos lúdico-cognitivos, carregados de materialidade, expressividade e ressignificação no espaço físico. O espectador assume na exposição o papel de “desbravador de enigmas” neste novo ambiente lúdico, composto por elementos multisensoriais, de vibrante intensidade luminosa, os quais instigam a imersão no espaço das obras.

ANEXO C - VERSO GUIA DA EXPOSIÇÃO

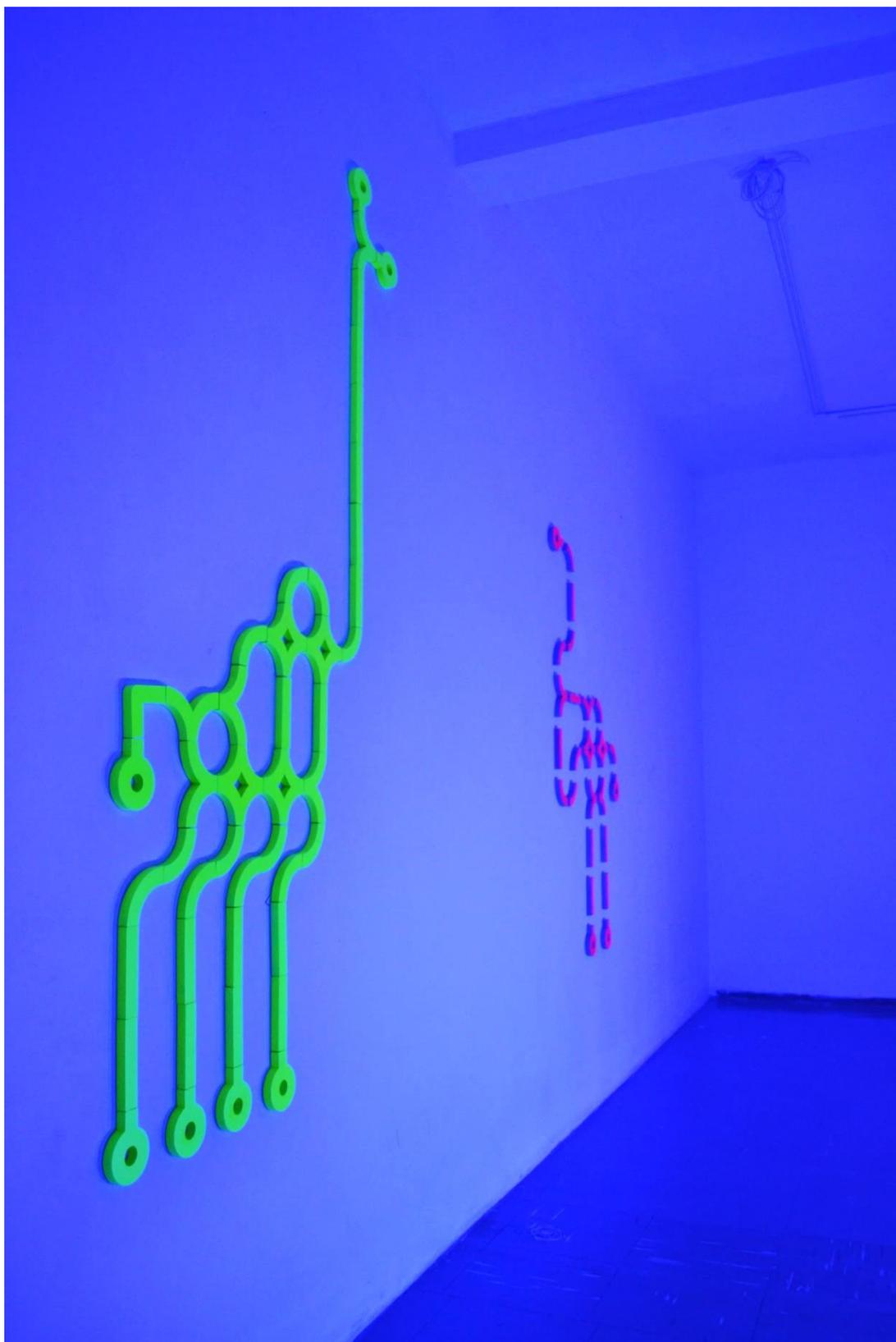


ANEXO D - CAPA EVENTO FACEBOOK.

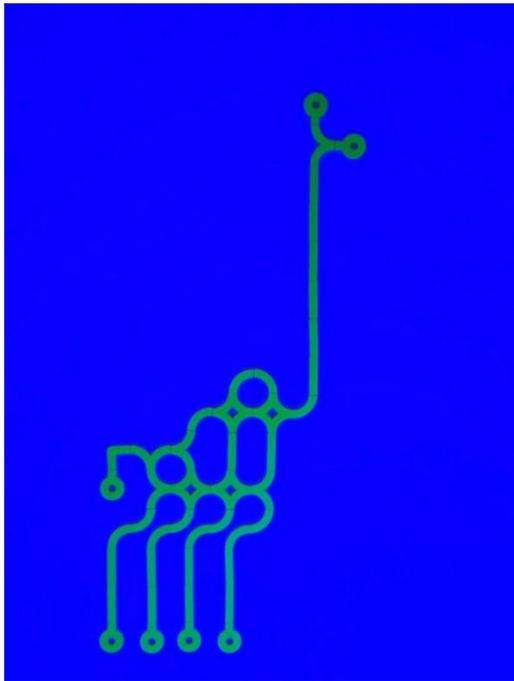
ANEXO E - FOTO SÍLVIO JR.**ANEXO F - FOTO SÍLVIO JR.**

ANEXO G - FOTO SÍLVIO JR.**ANEXO H - FOTO SÍLVIO JR.****ANEXO I - FOTO SÍLVIO JR.**

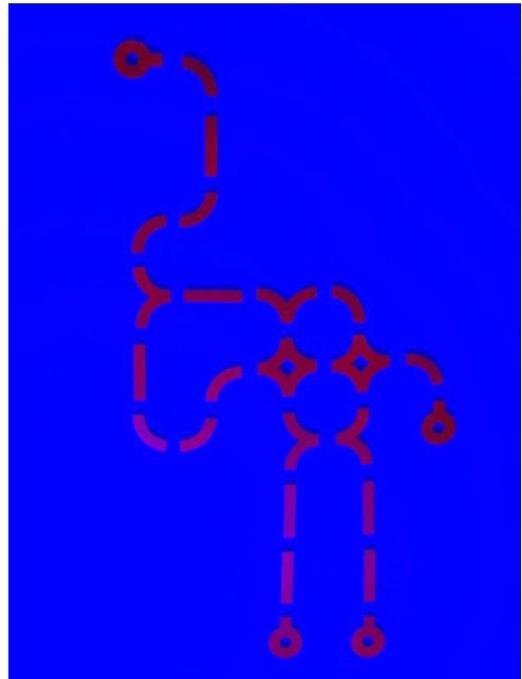
ANEXO J - FOTO SÍLVIO JR



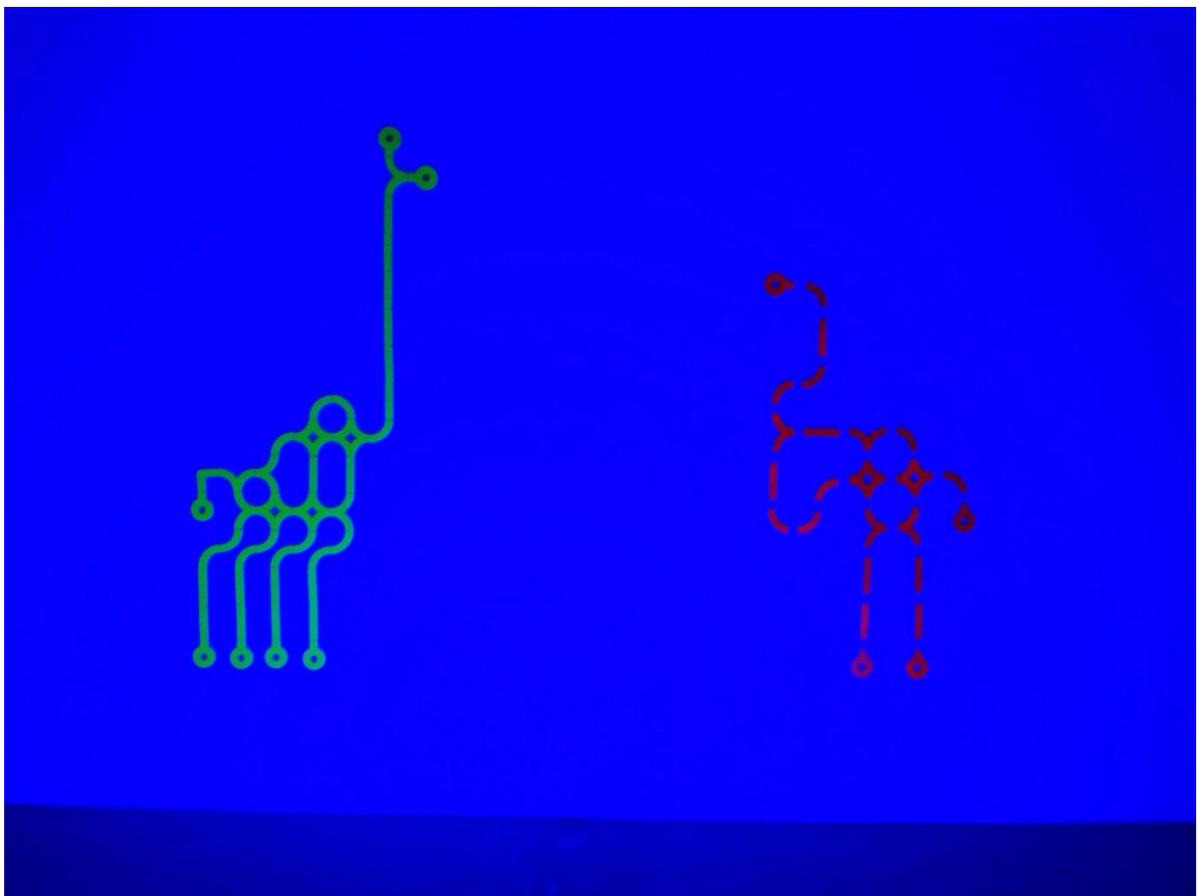
ANEXO K - FOTO SÍLVIO JR.



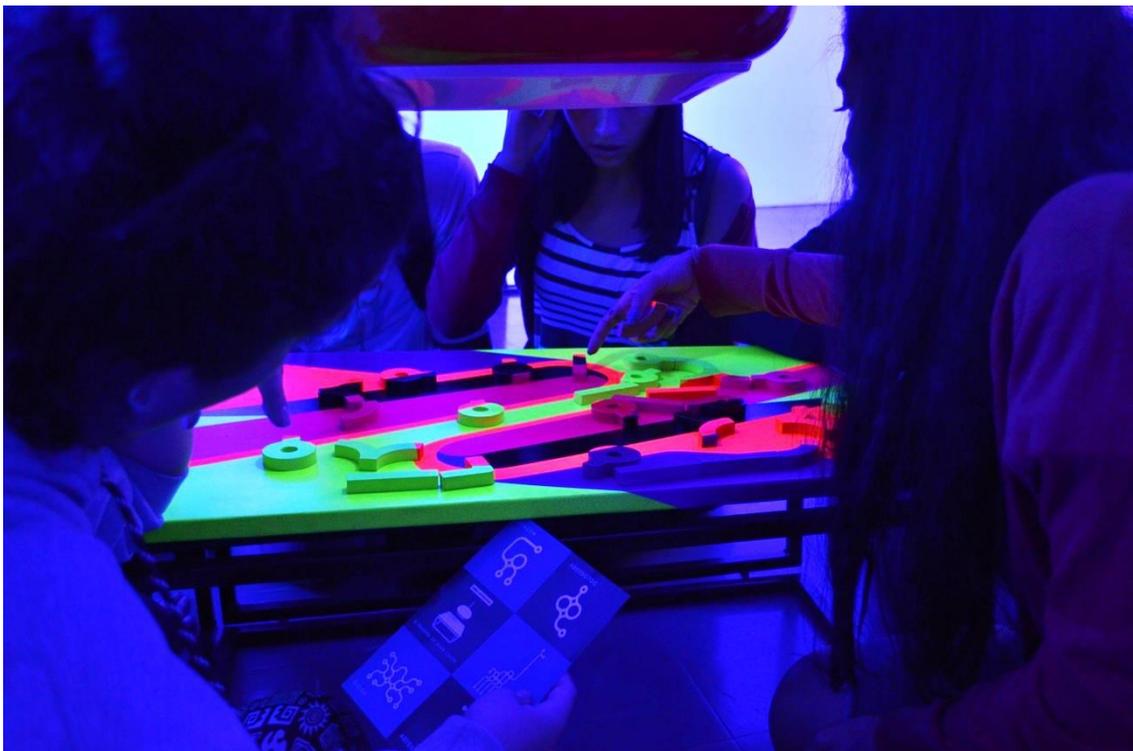
ANEXO L - FOTO SÍLVIO JR.

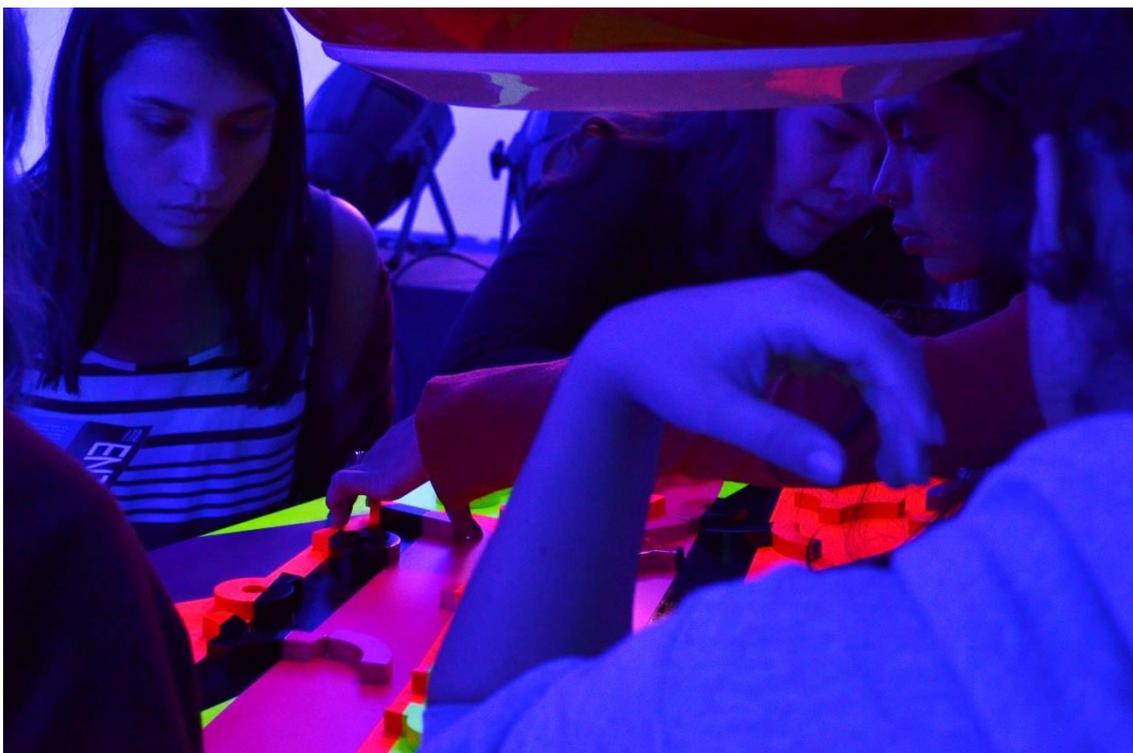
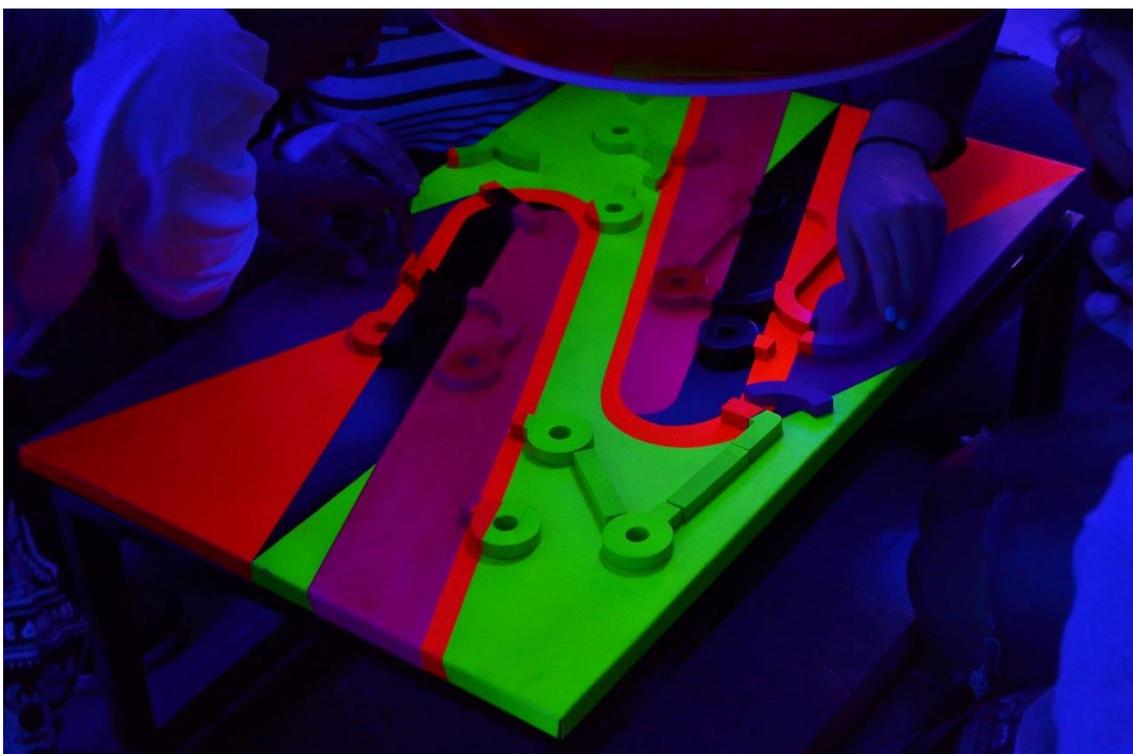


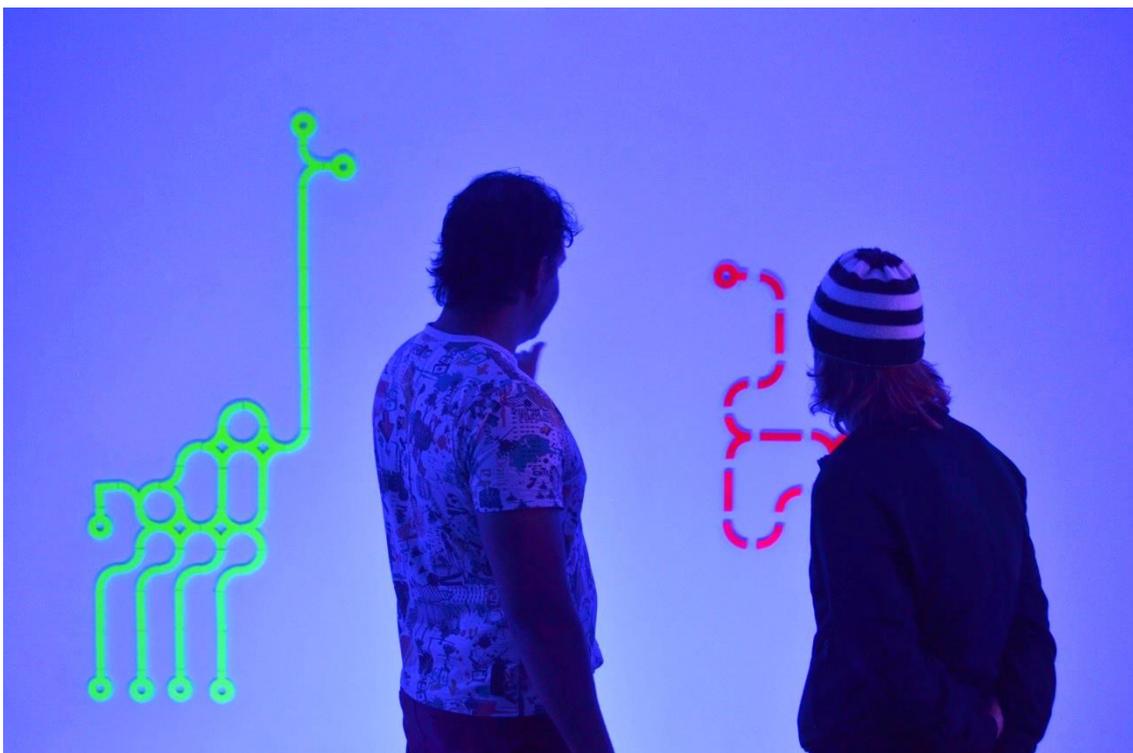
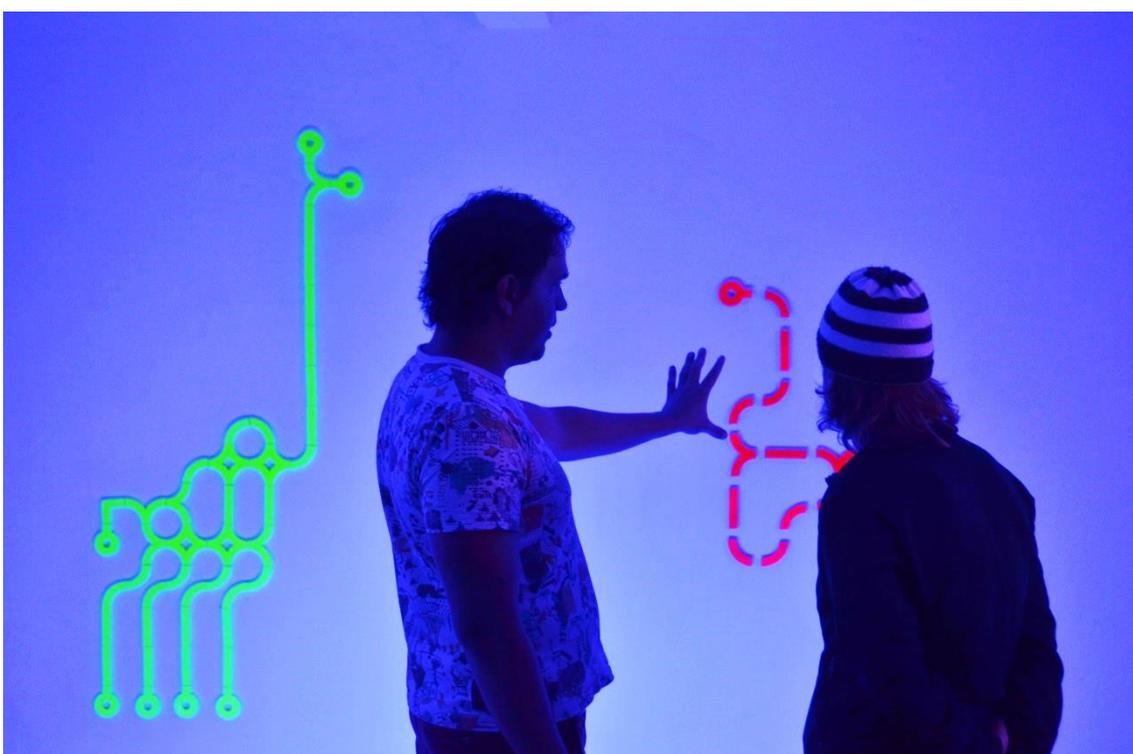
ANEXO M - FOTO SÍLVIO JR.



ANEXO N - FOTO SÍLVIO JR.**ANEXO O - FOTO SÍLVIO JR.**

ANEXO P - FOTO SÍLVIO JR.**ANEXO Q - FOTO SÍLVIO JR.**

ANEXO R - FOTO SÍLVIO JR.**ANEXO S - FOTO SÍLVIO JR.**

ANEXO T - FOTO SÍLVIO JR.**ANEXO U - FOTO SÍLVIO JR.**

ANEXO V - FOTO SÍLVIO JR.

