

# **Arte e tecnologia acessível: uma proposta metodológica<sup>1</sup>**

## **Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva**

Possui graduação em Educação Artística pela Universidade do Estado de Santa Catarina (1988), mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (1998) e doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004). Em 2010 realizou Estágio de Pós-doutorado na Universidad de Sevilla/Espanha desenvolvendo pesquisa junto a Escola da Organización Nacional de Ciegos Españoles. Em 2011 desenvolveu Estágio de Pós Doutoramento na Universidad Nacional Del Arte - IUNA em Buenos Aires, Argentina. Desenvolveu pesquisa junto ao setor educativo do MALBA - Museu de Arte Latinoamericano de Buenos Aires. É professora titular do Centro de Educação a Distância da Universidade do Estado de Santa Catarina. Atua como professora do Mestrado e doutorado em Artes Visuais da UDESC. Linha de investigação Ensino de Arte. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Inclusiva, atuando principalmente nos seguintes temas: ensino de arte, formação de professores, educação inclusiva e a distância. É Coordenadora do Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores - LIFE da UDESC. É autora do livro A Formação de Professores de Arte: diversidade e complexidade pedagógica. Desenvolve programa de Extensão junto ao NUPEART de Assessoria para professores da rede pública de ensino. Atualmente coordena o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais - UDESC e o Projeto bilateral intitulado: Observatório da Formação de Professores no âmbito do Ensino de Arte: estudos comparados entre Brasil e Argentina - (OFPEA/BRARG).

## **Rebeca Guglielmi**

Graduanda em Bacharelado em Artes Visuais na Universidade do Estado de Santa Catarina- UDESC. Bolsista de Iniciação Científica no projeto de pesquisa Criação e Consolidação do Laboratório Virtual de Arte Interativa para Públicos Especiais - LAVAIPE. Membro do Grupo de pesquisa Educação, Arte e Inclusão.

## **Samira Machado Poffo**

Graduanda em Licenciatura em Artes Visuais na Universidade do Estado de Santa Catarina- UDESC. Bolsista de Iniciação Científica no projeto de pesquisa Criação e Consolidação do Laboratório Virtual de Arte Interativa para Públicos Especiais - LAVAIPE. Membro do Grupo de pesquisa Educação, Arte e Inclusão.

**Resumo:** O presente artigo surge da mesa de conferências realizada no 8º Ciclo de Investigações do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGAV – da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). A referida mesa abordou o projeto de pesquisa intitulado LAVAIPE (Laboratório de Arte Interativa para Públicos Especiais), que conta com a participação das bolsistas de Iniciação Científica co-autoras do presente artigo. O LAVAIPE tem como objetivo proporcionar diferentes experiências estéticas para públicos especiais, culminando na realização de um conjunto de exposições com foco na multissensorialidade mediada pela tecnologia. Neste artigo tratamos, igualmente, das problemáticas e metodologias do processo da pesquisa da arte acessível construídas ao longo do estudo, fazendo uma abordagem da importância de pensar a produção artística através da pesquisa, utilizando como arcabouço as reflexões de Zamboni (1998), Rancière (2005), Szturm (2011) e Bulhões (2001) e Sogabe (2010). Através do recorte do percurso, apontamos os desafios encontrados na pesquisa e posteriormente as propostas de soluções, com um plano de pesquisa construído a

partir de Morin (2004) e Zamboni (1998), que foi utilizado como orientador do processo de construção da exposição SENSEVER.

**Palavras-chave:** Arte acessível. Produção artística. Análise de processo.

### **Accessible technological art: a methodological proposal**

**Abstract:** This article arise of a coference table realized in the 8<sup>o</sup> *Ciclo de Investigações do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGAV – da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)*. That table approaches the research project named *LAVAIPE Laboratório de Arte Interativa para Públicos Especiais*. The project aims at provide different artistic experiences for special public, culminating in a series of exhibitions focusing on sensoriality mediated by technology. In this article we also deal the problematic and methodologies of the research in accessible art which was constructed during the study, addressing the importance that think about the artistic production trough the research, using the reflections of Zamboni (1998), Rancière (2005), Szturm (2011) e Bulhões (2001) e Sogabe (2010).

**Keywords:** Accessible art, art production, process analysis.

### **Introdução**

A partir de 2006 o grupo de pesquisa Educação, Arte e Inclusão realizou experiências de reprodução de obras artísticas em forma de maquetes táteis. Observando a ineficiência das maquetes táteis, por serem onerosas e perderem-se a cada mudança de exposição, o grupo modificou sua proposta e convidou artistas a produzirem uma arte acessível, que ampliasse seu escopo e possibilitasse a interação com diferentes materiais e sensibilidades, podendo ser multissensorial e assim atingir amplos contingentes de públicos.

As ações tomaram forma e se consolidaram através das propostas expositivas *Mundos Tangíveis* (2009), *Outros Olhares* (2009), *Transbordáveis* (2010) e *Favor Tocar* (2011). *Mundos Tangíveis* consistiu em uma exposição tátil com as obras de Afonso Ballestero e Michel Groisman; *Outros Olhares: exposição para ver e tocar* contou com as obras das ceramistas Jussara Silva e Rosana Bortolin; *Transbordáveis* foi um ciclo expositivo com as obras de Ana Kuhnem, Betânia Silveira e Roberto Freitas, que exploraram a multissensorialidade; e *Favor Tocar* contou com a instalação sonora de Adriane Kirst.

Após a produção de diferentes ciclos de exposições com artistas convidados de diferentes pontos do país, o Grupo de Pesquisa criou um Coletivo de Artistas intitulado SOPRO COLETIVO. O grupo, amadurecido sobre diferentes experiências entre educação, arte e inclusão, inicia em 2010 experimentações com dispositivos e sistemas tecnológicos capazes de

estimular a percepção estética de públicos especiais. O presente artigo pretende apresentar a exposição *SENSEVER*, que partilhou com o público uma instalação interativa mediada por tecnologia a fim de ampliar as experiências estéticas de pessoas com deficiência.

## **O artista pesquisador**

A produção artística contemporânea quando aliada às instituições acadêmicas, e principalmente à pós-graduação, exige um vínculo com a pesquisa, que por sua vez necessita de planejamento e metodologia. A demanda para esta sistematização também se encontra nos museus e galerias, pois a forma de chamada para a exposição ocorre através de editais, os quais podem pedir orçamentos, planejamentos, objetivos e articulações do artista em relação a seu fazer artístico e como o mesmo dialoga com o universo que o rodeia. Esses são desafios relativamente novos que os artistas enfrentam e que muitas vezes os currículos dos cursos de bacharelado não auxiliam a projetar na carreira do jovem artista.

Muitas vezes o fazer não basta para dar conta da complexidade do sistema das artes, talvez nunca tenha bastado. Além de produzir, o artista precisa apropriar-se de sua própria produção, falar sobre seu trabalho, articular com as produções acadêmicas para angariar subsídios para sua pesquisa. Segundo Rancière (2005), partilhar sensibilidades é uma mensagem também política, pois são novas configurações da relação entre coletivo e individual, ponderando como o individual interfere no coletivo, e como o coletivo interfere no individual. Igualmente, as práticas artísticas intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e diferentes formas de ver. Neste contexto a arte é uma forma, uma solução histórica para se passar uma mensagem, pois “O real precisa ser ficcionado para ser pensado”. (Rancière, 2005, p. 58).

A prática artística sem referenciais pode ocasionar uma estagnação e o esgotamento de sensibilidades, visto que sem o compartilhamento de sensibilidades e distanciamento do próprio fazer artístico e até mesmo da vida pessoal, o artista se encontra num território cômodo e frustrante. Os referenciais teóricos, filosóficos e artísticos até certo ponto permitem agregar um arcabouço de conhecimentos que enriquecem e potencializam a pesquisa plástica. Zamboni (1998), assim como Szturm (2011) e Wanner (2011) se aliam nos exemplos de artistas que possuíam uma pesquisa em arte consistente, em que articulavam teoria e prática. Entre eles os autores destacam Leonardo da Vinci, Paul Valéry, Kandinsky e Paul Klee como exemplos dessa articulação. Mesmo nos períodos históricos em que os sistemas de arte pareciam se apresentar

de maneira simplificada, situação em que o fazer do artista era remunerado e muitas vezes o comprador era responsável pelos materiais e despesas, o fazer artístico não era dissociado do método, do registro e da reflexão. Podemos saltar aleatoriamente entre períodos, da renascença ao modernismo, e, ainda assim, encontramos rigorosos escritos de artistas que organizam toda variedade de pensamentos que orbitam suas produções. Esse modo de produzir ainda é contemporâneo, o artista guarda essa sistemática presente até os dias de hoje, nos quais o registro do próprio processo é muito mais divulgado do que em períodos anteriores.

Podemos acrescentar, além dos artistas citados pelos autores, artistas contemporâneos que desenvolvem sua prática articulada com a teoria, como Ricardo Basbaum, Regina Melin, Sandra Rey e Beatriz Medeiros, entre outros. A importância de pensar uma metodologia se dá pela necessidade de construir o trabalho de modo consistente, assim como a elaboração de um fazer consciente pode levar a novas descobertas, quebrando o mito de que a arte é uma prática sem racionalidade e articulação. No entanto, propor uma metodologia significa propor um pensar sobre o trabalho, modos de analisar o percurso, de desfazer, de recuperar, de reformar e até de recomeçar. Metodologia não significa ter tudo projetado até o final, nem ao menos que aquilo que porventura seja projetado não possa ser mudado. Metodologia diz respeito a uma atitude reflexiva diante do processo de criação, não parte de um esquema padrão, e se constrói pelo próprio percurso de cada artista.

Jayne Paviani, em seu estudo intitulado “A racionalidade Estética”, (1991, p. 7) discorre longamente sobre as evidências da racionalidade na arte, deixando claro não ser a obra de arte fruto somente do inconsciente. Para ele, existem pelo menos duas formas distintas de ornamento: o lógico e o sensível. Essas formas não são autônomas, independentes e dissociadas. Na realidade, diferentes tipos de “*racionalidade*” interagem, por vezes se confundem, se auxiliam e se complementam na produção e na recepção das mensagens expressivas e intrínsecas contidas na obra de arte. (Zamboni, 1998, p. 9).

A metodologia de pesquisa em arte serve como um guia, pois “O rigor e a sistematização não devem tornar-se camisa de força, mas sim atuarem como fundamentais instrumentos de orientação do trajeto” (Bulhões, 2011, p. 26). Já Morin (2004, p.121) destaca que “[...] é evidente que os elementos humanos de entendimento ou de contrato, de participação, de mudança no discurso e na ação voltam-se para um planejamento não determinista e muito mais flexível”.

Embora distante do campo da arte, Saviani (1997) aborda a necessidade de um problema de pesquisa visto como uma questão problematizadora e não como um empecilho para a realização da pesquisa. Para ele, o problema nasce do desejo de resolver algo que seja uma

necessidade imprescindível na vida daquele sujeito ou grupo social para a continuidade de sua existência. Segundo o autor:

Algo que eu não sei não é um problema; mas quando eu ignoro alguma coisa que eu preciso saber, eis-me, então, diante de um problema. Da mesma forma, um obstáculo que é necessário transpor, uma dificuldade que precisa ser superada, uma dúvida que não pode deixar de ser dissipada são situações que se nos configuram como verdadeiramente problemáticas (Saviani, 1997, p. 21).

Por essa concepção de problema é que nasce a necessidade de justificativa de um projeto, que pode ser relevante para o pesquisador, seu contexto, mas também para diferentes grupos sociais, que a partir do investimento público do Estado como financiador de pesquisa, beneficia-se com estudos de base social. Assim como um estudo sobre as condições de saneamento de uma determinada região seja relevante e constitua um conjunto de argumentos favoráveis ao investimento, a pesquisa em Arte também carrega justificativas do ponto de vista cultural, social e da formação daquilo que caracterizamos como o humano.

O ato criador está articulado à resolução de novos problemas. Como aborda Vázquez (1978), a concepção de práxis como relação entre teoria e prática, a atividade de pensar amalgamada à atividade de fazer, ambas são atividades humanas essenciais e por isso articuladas. No entanto, o autor destaca que essa práxis apresenta-se de dois modos diferentes de ser e de fazer-se presente no contexto dos sujeitos. A práxis pode apresentar-se de modo reiterativo, repetitivo, ou seja, os atos automatizados que se tornam corriqueiros, mas que são essenciais para a manutenção das condições de sobrevivência enquanto novas necessidades não são criadas e a práxis criativa que surge na necessidade de criar algo novo, resolver, ou reorganizar algo já existente, criando novas soluções. Segundo o autor, “[...] a atividade prática fundamental do homem tem um caráter criador; junto a ela, porém, temos também – como atividade relativa, transitória, sempre aberta à possibilidade e necessidade de ser substituída – a repetição.” (Vázquez, 1977, p. 248). Vygotsky (2009) comunga da mesma concepção quando aborda o tema do aprendizado da cultura social como processo de criação articulado com a imaginação, com a fantasia e com a sua materialização ou não.

No ato criador o artista parte de sua consciência, de sua subjetividade, de sua trajetória, de acasos que vão consolidando-se no processo de pesquisa, buscando novos caminhos, aprimorando ideias e refletindo sobre o movimento de seu contexto social.

Para a boa realização destas perspectivas faz-se indispensável o reconhecimento da categoria de Artista-pesquisador. Aquele que se exercita numa criação artística fundada em metodologia rigorosa, permanentemente posta em questão. Que experimenta esta disciplina da pregnância que cruza especulação científica, filosófica,

informação técnica, cuja essência consiste na investigação do ponto de vista interno da criação, do olhar aguçado do autor diante de suas inquietações, as íntimas e as compartilhadas. Que introduz nas inquietações políticas e sociais o germe da dúvida, da ambiguidade da linguagem e da expressão. E, por último, mas não menos importante, engendrar decisivas e generosas experiências de autoconhecimento. Aquele que sabe que a “Imaginação é mais importante que conhecimento” (Albert Einstein,) este é um artista pesquisador. (Szturm, 2011, p. 78).

Estas noções são importantes para se pensar o fazer artístico na contemporaneidade, noções estas que clareiam o ambiente acadêmico aliado à prática, principalmente quando o mesmo possui uma pesquisa traçada.

Considerando a pesquisa do LAVAIPE, nos perguntamos por onde começar. Nossa experiência advém de projetos de arte com pessoas com deficiência em diferentes situações como: a sala de aula, o museu, a universidade, a extensão e a pesquisa. Nos entrelaçamentos de questões da Arte, de seu acesso, de quem acessa e como acessa, usufrui, investiga e produz, buscamos modelar uma abordagem metodológica que se constrói no processo de criação. Não se pode dizer que não há um entrelaçamento teórico porque partimos e buscamos ao longo do processo fundamentos, correlações, diálogos com autores e experiências reflexivas no campo do fazer, pensar e ensinar Arte a pessoas com deficiência. Nos deparamos, em algum momento, com a fala da artista que diz

Que metodologia, quando se buscou por semanas enceradeiras e aspiradores de pó em ferros-velhos empoeirados, risco de tétano, demasiada poeira, alguma gosma de larvas transportadas nas costas e muitas gargalhadas? Que história ou teoria para o descompassado desejo de estar face a face com o aqui agora já apagado? (Medeiros, 2011, p. 16).

Para responder a pergunta de Medeiros, tomamos a obra *Zapatos Magnéticos*, do artista Francis Alys em 1994<sup>2</sup>, que coleta ao longo do caminho as experiências que compõem sua produção naquele determinado momento. Essa série de fotografias fez parte do material didático da 4ª Bienal do Mercosul e nos inspirou a colocarmo-nos na posição dos sapatos que foram coletando elementos para compor o processo criador no percurso caminhado. As reflexões surgem da prática e a prática surge das reflexões, porque elas são construídas no movimento, não há receita pronta, não há etapas organizadas a priori. Há uma caminhada que se faz caminhando e coletando aquelas impressões, expressões e sensibilidades perceptíveis no caminho da pesquisa. Poderíamos dizer que por vezes esses caminhos se desencontram, temos que voltar ao início e recomeçar, ou mesmo criar outros inícios de pontos diferentes.

Essa foi a nossa tentativa de trilhar o caminho de constituir um coletivo de arte intitulado SOPRO COLETIVO, partindo de diferentes experiências, da junção de diferentes formações, do desejo de ampliar o espectro de experimentações artísticas de pessoas com deficiência. Criar

um coletivo artístico foi uma estratégia para despir-nos do conceito de autoria e buscarmos uma sintonia coletiva em que as ideias e fazeres entre os diferentes participantes pudessem fundir-se num trabalho conjunto.

### **Da multissensorialidade à tecnologia, quem nos antecede?**

Abordamos neste tópico algumas referências que estiveram presentes em nosso percurso, embora nem sempre de forma tão esquemática como aqui sistematizado. Buscamos observar como as transformações ocorridas na arte contemporânea influenciaram as possibilidades de diferentes tipos de fruição da arte por parte das pessoas com deficiência. A mudança de postura diante do objeto artístico e as possibilidades de ampliação multissensoriais foram um diferencial para a ampliação do acesso. Por outro lado, as barreiras atitudinais e o caráter elitista de uma parcela das instituições colaboram pouco para essa ampliação. Muitos artistas conhecidos na atualidade como abordando uma estética relacional buscam quebrar os paradigmas tradicionais de fruição da arte retirando-as dos espaços institucionais e trazendo-as para as ruas. De um lado essas práticas auxiliam a ampliar o espectro de pessoas que podem acessar as manifestações da arte, mas por outro tornam os espaços institucionalizados mais sacrários do que anteriormente, pois aquilo que poderia ser um desafiador das regras estabelecidas passa a tomar o espaço urbano como único espaço de veiculação dessa arte que pretende romper. Esse movimento de rupturas no Brasil tem uma história, ou mesmo diferentes histórias.

Canton (2011), num breve apanhado sobre as movimentações do moderno para o contemporâneo no Brasil, destaca que no ano de 1954 surge o grupo Frente, coordenado por Lygia Clark, Lygia Pape e Ivan Serpa, tendo como participante do grupo o artista Hélio Oiticica. Segundo a autora, “O grupo criticava o excesso de racionalismo teórico dos paulistas e considerava que a abstração geométrica podia ter alma e corpo” (Canton, 2011, p. 44). Essa crítica do grupo Frente era dirigida ao grupo paulista Ruptura, liderado por Waldemar Cordeiro, que manifestava uma orientação concretista. O grupo valorizava uma perspectiva mais conceitual, sem excessos de subjetividade e expressão emocional.

A entrada do corpo na produção das Artes visuais dá vivacidade à exploração dos sentidos e nos auxilia a olhar as experiências dos neoconcretos brasileiros. Esses artistas, que por sua vez buscaram conhecer e estudar conceitos e rupturas com a arte institucionalizada,

produziram objetos e propostas de arte que, pela sua interatividade, geraram possibilidades de aproximação do público com deficiência da arte.

Abordando a arte brasileira nas últimas décadas, Farias destaca que

De fato, só a partir da passagem dos 50 para os 60, com as discussões em volta do expressionismo abstrato e sobretudo com o abstracionismo geométrico (concretismo e neoconcretismo), obteve-se a emancipação de nossa inteligência plástica e constituiu-se um solo que, com o tempo, se mostraria grandemente fértil. (Farias, 2002, p. 17).

O autor descreve dilemas passados ao longo das últimas décadas do século XX que singularizaram a arte contemporânea. Destaca entre estes os artistas brasileiros que ampliaram a concepção de objeto artístico, agregando novos materiais, trazendo partículas do cotidiano, imagens, objetos, dejetos para compor o objeto artístico, aprofundando os conceitos e fazendo esse diálogo com o espectador, aproximando as fronteiras entre arte e vida.

Na busca de diálogo entre arte e público construída em meados dos anos 70 e 80, por necessidade de romper a forte opressão, foi necessário um engajamento com as questões políticas vividas no país naquele período: golpe civil-militar, urbanização acelerada, ampliação da comunicação com as influências externas ao país, entre outras. Nesse contexto, os artistas brigavam também por maior acesso à liberdade de expressão.

Foi em nome disso que as obras abertas à manipulação chegaram aos museus e galerias junto com a busca de lugares alternativos e de outros materiais e suportes expressivos: um fluxo de novidades que punham em xeque a natureza e o papel da arte, de seu circuito, do aparato institucional que a legitimava e a veiculava. (Farias, 2002, p. 18).

Essa abertura política e também expressiva, de construção e veiculação dos objetos artísticos, sem falar também das lutas pelos direitos humanos, trouxe o público com deficiência para um cenário inovador. Nasceram nos anos 90 as primeiras ações de inclusão em instituições de arte no Brasil, como o trabalho do Museu de Arte Contemporânea da USP e da Pinacoteca do Estado de São Paulo. O trabalho liderado por Amanda Tojal, na criação de maquetes táteis e preparação de profissionais, ampliou o acesso aos acervos e grandes coleções provenientes da arte acadêmica e esculturas feitas de materiais com alta durabilidade que pudessem ser tocadas. Poucas iniciativas propiciaram o acesso direto aos materiais da arte contemporânea, mesmo porque na maioria dos casos essas propostas estavam divulgadas em exposições temporárias que não propiciavam a produção de materiais, como no caso dos acervos. Trilhamos um caminho buscando disseminar em Santa Catarina o trabalho desenvolvido por Amanda Tojal

na Pinacoteca. Produzimos, inicialmente, um conjunto de maquetes táteis para o acervo do Museu de Arte de Santa Catarina<sup>3</sup>. No entanto, as condições eram muito adversas e buscamos propostas alternativas.

Iniciamos uma nova fase, na qual o trabalho necessitou buscar referências no âmbito das tecnologias. Desejávamos aprofundar as pesquisas com as experiências mediadas por computador, as chamadas novas mídias, ou mesmo compreender como essa nova estética digital poderia ampliar as possibilidades de acesso dos públicos com deficiência à produção artística. Partimos das referências de Rush (2006), que aborda o tema das novas mídias na arte apresentando o seu contexto, quais as primeiras experimentações e as propostas atuais.

A maioria dos autores que se colocam na tarefa de escrever sobre a arte contemporânea aponta os limites de fazê-lo pela proximidade temporal e pela amplitude do que convencionamos chamar de arte contemporânea. Rusch (2006) não foge à regra. O autor inicia abordando que a pintura, por sua trajetória como meio tradicional de representação, foi questionada ao longo do século XX. Destaca, também, que ninguém que aborde o tema da arte contemporânea o faz sem considerar Marcel Duchamp como predecessor, pois a partir de sua obra “*A fonte*” os objetos do cotidiano revestidos do conceito de *ready made*<sup>4</sup> apresentam-se como referência para as artes visuais.

Considerando as contribuições de Rush (2006) para a discussão da Arte Contemporânea, buscamos compreender a entrada do tema das tecnologias no cenário das artes. Assim, pensar a Arte numa perspectiva multissensorial nos permitiu abraçar, além da possibilidade de interagir com múltiplos sentidos, incorporar os avanços tecnológicos para estimular a percepção estética das pessoas com deficiência. Para compreender como chegamos nesse contexto é necessário reconhecer a fotografia como alavancadora desse quadro de mudanças na forma de fazer, perceber e veicular as artes visuais na contemporaneidade a partir dos conceitos de tempo, memória e espaço.

É a partir da manipulação da fotografia, por meio do cinema, da montagem e desmontagem da imagem, bem como o modo de dispor dos fatos relatados por essas imagens que influenciam o contexto, é que podemos abordar uma nova estética digital. O autor cita vários exemplos de como os artistas de vanguarda europeia faziam uso das imagens fotográficas para pensar suas representações. Destaca o papel do cinema construído a partir da fotografia em movimento. Essa simbiose entre imagem e fotografia permanece presente na arte contemporânea. “Arte e tecnologia, como representadas pela fotografia e pelo cinema, tornavam-se eternamente interligadas enquanto a dicotomia temática entre arte e vida dissolviam-se aos poucos diante de máquinas ubíquas”. (Rush, 2006, p. 14).

A entrada de um elemento novo em um contexto de tradição provoca, de modo geral, uma resistência. Na arte não é diferente. O processo de aceitação da tecnologia como possibilidade para a arte foi precedido de descrença e posterior aceitação do novo processo tecnológico, como afirma Guimarães (2007). Citando Arlindo Machado, a autora aponta que o artista busca produzir arte com o que há de mais atual em seu tempo, pois o processo criador exige essa busca, essa pesquisa por novas formas de diálogo com o público. A autora também ressalta o percurso da videoarte no Brasil, destacando seu surgimento na década de 1960 com a realização de várias atividades, garantindo a esse processo “[...] alguma forma ligada à questão da subjetividade e a um caráter de ensaio, que se mantém até hoje, manifestando uma cumplicidade com a experimentação e uma busca constante de renovação”. (Guimarães, 2007, p. 48). A articulação entre imagem e som, vídeo e animação, foi uma das soluções adotadas na exposição SENSEVER, a primeira da série voltada a públicos com deficiência.

Como uma última contribuição para mapear um conjunto de referências recortadas de nosso percurso, destacamos as contribuições de Sogabe (2008, p. 62) para pensar as instalações interativas mediadas pela tecnologia digital. Para o autor, “A instalação interativa é um sistema vivo onde o público dialoga fisicamente com um evento que está acontecendo no ambiente, e que se modifica de acordo com as interações com o público”. O autor apresenta um esquema que auxilia a visualizar cinco elementos pertencentes ao ambiente de sua instalação interativa e três processos que acontecem no tempo da instalação. Esses cinco elementos nos auxiliaram, depois de pronta a exposição SENSEVER, a identificar nossa proposta como instalação interativa por compartilhar as cinco características que passamos a relatar.

A primeira delas é o *espaço*, que deve estar relacionado à proposta da obra, que pode variar, não necessitando ser uma sala retangular e escura como é característico dos espaços expositivos que exibem instalações. Sogabe (2010) justifica essa escolha porque anteriormente os projetores apresentavam baixa luminância, fato superado na atualidade pelos projetores mais sofisticados, capazes de projetar uma imagem de qualidade em ambientes iluminados. Na instalação interativa SENSEVER as dimensões do espaço são variáveis, pois a atividade expositiva é de caráter itinerante e ocorrerá em diferentes cidades no Estado de Santa Catarina. A preocupação com a segurança dos equipamentos disponíveis no ambiente, e o número de pessoas acessando a instalação ao mesmo tempo, também é uma preocupação relativa ao espaço e precisa ser considerada.

O *evento* seria o segundo elemento proposto por Sogabe (2010), que é tudo que está relacionado ao enredo da instalação, aquilo que acontece no ambiente ou é provocado a acontecer com a interação do público. No caso da exposição SENSEVER o evento se constitui

a partir do caminhar do público sobre a base de hexágonos que formam o espaço da exposição. Essa caminhada dispara um sistema digital que projetará imagens acompanhadas de som. Vale ressaltar que neste caso, como a proposta é voltada para pessoas com deficiência, as preocupações quanto à segurança e conforto do público diante da participação é um fator de essencial atenção.

No terceiro elemento temos o *público*, que na instalação interativa faz toda a diferença, pois abrimos mão de um perfil contemplativo para um perfil interativo em que as pessoas buscam dialogar/participar com/das produções de arte contemporânea. Nessa perspectiva o público torna-se co-autor. Na exposição SENSEVER a instalação só acontece de forma interativa se o público caminhar e construir intuitivamente o percurso. Para Sogabe (2010, p. 64), “O público não é mais considerado um ser visual, ou um ser pensante, ou um ser ouvinte, mas sim um ser que possui um corpo, com um sistema sensorial complexo, que funciona percebendo o ambiente de acordo com sua memória e cultura”.

A *interatividade* acontece com a dinâmica do tempo, sendo o quarto elemento destacado, pois depende da relação entre o público e a tecnologia digital que armazena as informações disponibilizando-as conforme a proposta de interação. Para Sogabe (2010), “A forma de interação pode até ser um jogo, mas deve estar na estrutura da obra, provocando a solicitação da interação, sem a necessidade de um aviso por escrito”. Para isso a interface precisa ser intuitiva, como na instalação SENSEVER. Ao caminhar sobre o tablado, o público inicia o acionamento dos *processos de informações, que diz respeito ao programa criado para a captação da imagem e do som*, que é outro elemento destacado pelo autor e torna possível a proposta da instalação, ou seja, a criação de uma proposta de sonho que é sonoro e visual. Finalmente, quando acaba o percurso e termina a sistematização das imagens e sons que foram sendo coletados no caminho por meio de um projetor, é apresentada a coleta final, os fragmentos do sonho apresentados desorganizadamente.

Sogabe (2010) aborda o tema da *interface* como sendo mais um dos elementos pertencentes a esse processo. Para o autor, o tema é polêmico e amplo. Na exposição SENSEVER a interface se dá por meio dos sensores embutidos nos hexágonos.

O autor conclui a apresentação de outros dois elementos intitulados de *gerenciador digital*, que permite que as informações enviadas sejam percebidas e cheguem ao destino final da forma pensada e *dispositivo* que abordaremos no tópico quatro por apresentar relações diretas com o processo de produção tecnológica da instalação digital.

## Metodologia, criações e processos

A metodologia sugerida foi construída a partir da estrutura de pesquisa sugerida por Zamboni (1998) e Morin (2004). Zamboni aborda um esquema de pesquisa em arte individual, enquanto Morin define uma pesquisa-ação integral e sistêmica (PAIS) que abarca uma pesquisa em grupo. Zamboni (1998) exemplifica as fases da pesquisa em arte e as compara com as fases da pesquisa na ciência e na arte puramente intuitiva. A pesquisa em arte se diferencia da arte puramente intuitiva na definição de um problema, na existência de uma hipótese e de referenciais teóricos, e na produção de arte puramente não estão definidos estes itens a priori.

A tabela a seguir é uma junção das duas esquematizações dos autores citados, para que seja base para se pensar os caminhos para formação de novos pesquisadores e dar continuidade ao projeto através de novas proposições artísticas. A tabela estrutura, também, a análise do próprio processo.

Metodologia completa:
Etapa 1: Identificar as principais necessidades do grupo
Etapa 2: Compreender a finalidade do projeto: PROBLEMA, REFERENCIAL TEÓRICO e HIPÓTESES.
Etapa 3: PROCESSO DE TRABALHO: Esboçar e ilustrar as etapas essenciais do projeto; Determinar a duração total do projeto; Definir com precisão os papéis dos participantes; Atribuir-se tarefas.
Etapa 4: Concluir um entendimento ou um contrato aberto: OBSERVAÇÃO e INTERPRETAÇÃO

Identificar claramente as principais necessidades do grupo é um objetivo inicial do projeto situando-se na etapa 1, como: a consolidação de um coletivo de arte e familiarização com a linguagem tecnológica para que possamos criar novos artefatos tecnológicos.

Já a etapa 2 visa aprofundar a compreensão da finalidade do projeto: primeiro conhecendo o problema, que é criar uma arte acessível através da tecnologia, em que os materiais consigam ter um tamanho adequado para serem transportados para diferentes cidades, com baixo custo. Depois fazendo levantamento de referenciais teóricos para serem estudados ao longo da pesquisa, abrangendo contatos, sites, livros, documentários, ou seja, um apanhado

de informações que auxiliem a pesquisa para que o projeto possa ampliar seu campo de investigação a partir da contribuição de outros teóricos e artistas. Neste sentido, faz-se necessário procurar por experiências artísticas que explorem o olfato, tato, paladar, tecnologia, que possam ampliar as características estéticas e inclusivas dos objetos artísticos, sempre documentando e registrando para estar disponível quando necessário. E por último nesta etapa, é fundamental estipular hipóteses e expectativas: das mais abrangentes, como criar arte totalmente inclusiva ou parcialmente inclusiva, até as propostas mais específicas, como montar uma exposição considerando um cronograma.

Na etapa 3 vislumbramos a estruturação do processo de trabalho, definindo o prazo total do projeto para dividi-lo por fases e tarefas. Esta etapa possui mais fases que as anteriores. Como o objetivo é incluir as pessoas com deficiência, é interessante que primeiro se conheça estes públicos, suas necessidades, inclusive com a possibilidade de testar os objetos artísticos com grupos menores. Há problemáticas que só recentemente descobrimos, como, por exemplo, que há pessoas com deficiência auditiva que se sentem aflitas no escuro, pois não conseguem falar. Estes detalhes são ricos e importantes para ter um esboço de como é viver com um corpo que possui uma configuração biológica diferente da nossa. Partindo disto é interessante ter uma familiarização com este público, assistindo filmes e documentários sobre o assunto, conversando diretamente, observando, dialogando com as famílias, visitando instituições que atuam com pessoas com deficiência.

Para criar os objetos artísticos definimos estratégias. O passo inicial da equipe foi construir dinâmicas de criação para conceber os projetos. O *brainstorming* é uma destas dinâmicas, onde a equipe colocou na mesa conceitos, palavras, ideias, sem julgar a validade das mesmas, sem interrupções intelectuais, apenas para expressar o fluxo de pensamentos criativos para alcançar o objetivo. O grupo escolheu as que mais atendiam ao objetivo e as ideias mais interessantes para se desenvolver, e aprimorá-las em conjunto.

Sugere-se que o desenvolvimento de protótipos ou a execução do próprio projeto proposto seja feito com metas palpáveis de curto prazo, de maneira que as tarefas possam ser divididas, pois assim resta tempo para mudanças de estratégias, um novo planejamento ou para testar os resultados.

As conclusões do projeto e resultados definem a etapa 4. Nesse caso, nossos dados são parciais, pois como se trata de uma pesquisa artística, o projeto apresenta uma continuidade e possui um caráter multi-interpretativo. Trabalhamos nessa fase com a contribuição de Zamboni.

A interpretação dos resultados da pesquisa em arte não converge para a univocidade, mas para a multivocidade, uma vez que cada interlocutor deverá fazer a sua

interpretação pessoal e proceder uma leitura subjetiva para o resultado da pesquisa contido na própria obra de arte. Diferentemente da ciência, a arte tem um caráter pessoal de interpretação, garantido pela plurisignificação da linguagem artística. (Zamboni, 1998, p. 59).

O Laboratório possui parceria com outros laboratórios da UDESC, entre eles o Laboratório de Educação Inclusiva, que possui participantes com deficiência visual e auditiva, que nos auxiliam a testar e contribuir para a coleta de dados sobre os objetos artísticos criados. Realizamos a primeira exposição entre os dias 05 e 20 de dezembro de 2013 no MARquE - Museu de Arqueologia e Etnologia - que possui uma sala de exposição de arte temporária. A experiência nos auxiliou a perceber na prática a totalidade da exposição que, por suas dimensões, não foi possível testar na íntegra dentro do espaço do Laboratório, que foi também espaço para correção de problemas tecnológicos e de identificação de problemas de segurança para pessoas com cegueira.

### **Análise do processo: uma instalação acessível no campo da arte**

Arte e acessibilidade compreende o processo de problematização e construção de objetos artísticos amplos, capazes de atingir a diferentes públicos de uma forma poética, pois a acessibilidade da experiência estética nos questiona a respeito da comunicabilidade humana, das limitações corporais, assim como o corpo que é veículo de uma experiência; são filtros de absorção da realidade. Então a feitura das obras, independentemente do conteúdo particular das mesmas, possui um caráter social e um pensamento estético. O processo de busca de uma arte acessível é o que o Sopro Coletivo busca consolidar.

Ao pensar os processos de acessibilidade na arte, levamos em consideração novas formas de arte: será que estamos programados a perceber e dialogar com o mundo através de limitações que nós mesmos nos impomos? Talvez a visão seja superestimada, assim como no diálogo verbal? Existem novas formas de diálogo?

No artigo *Anna Maria Maiolino: Utopias e Subjetividades*, Asbury (2012) comenta este problema da comunicação e da limitação do corpo sustentando-se no conto "A Biblioteca de Babel", de Borges-. O conto é – em linhas gerais - sobre uma biblioteca que contém o conhecimento absoluto, infinitas configurações de idiomas, todos os livros e possibilidades de conhecimento.

Podemos compreender, via essa afirmação, que o sentido da repressão do conhecimento e a impossibilidade de resistência física expressa no conto de Borges - no qual o bibliotecário que procura entender ou ao menos especular sobre a natureza

absoluta da biblioteca é confrontado com os limites do próprio corpo, sua mortalidade [...] (Asbury, 2012, p. 98).

O olfato, o tato e paladar são percepções universais descobertas até o momento. E são potências para se explorar posteriormente e alcançar o objetivo. A proposta para o projeto LAVAIPE foi pensar a arte acessível através de artefatos tecnológicos. No projeto abordamos o processo, analisando e propondo caminhos possíveis.

No processo de pesquisa do projeto LAVAIPE encontramos desafios e caminhos que servem hoje como reflexão e direcionamento para uma pesquisa estruturada. A pesquisa para se produzir arte acessível é pioneira e exige transitar entre disciplinas diversas, conhecimentos diversos como apresentado até o presente momento. Esta característica propõe desvios, paradas, tropeços, mas que enriquecem o fazer e a pesquisa. “O trabalho experimental do artista aproxima-se mais das metodologias de ensaio e erro dos experimentos de laboratório.” (Bulhões, 2011, p. 25). A abordagem metodológica que trilhamos vem ao encontro dessa experiência articulada entre pensar e fazer.

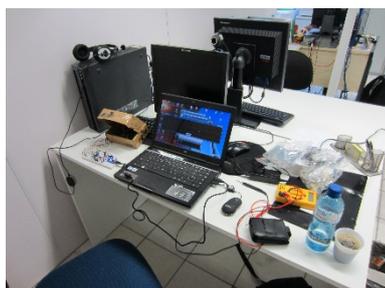
A primeira etapa do projeto foi relativa à compreensão do problema da pesquisa, e com isso foi criado um cronograma e uma metodologia para executá-la. O problema parecia bem definido: tínhamos três projetos aprovados, com objetivos afins - proporcionar a experiência estética da arte para os públicos especiais. Mas com o desenvolvimento do projeto surgiram novos problemas, como o alto custo, pouco tempo para a execução, qualidade e materiais tecnológicos, entre eles um material vinculado ao espaço online, proporcionando a experiência estética via internet. A problemática do transporte dos materiais físicos que percorrerão o estado de Santa Catarina, a logística de montagem e desmontagem, bem como a programação digital dos arduínos nos locais de exposição, são alguns dos desafios finais a serem superados.

Para a concepção, tínhamos estipulado como tema o conceito de multissensorialidade. Um conteúdo bem amplo, mas que resolve o problema principal. Afinal, os sentidos do corpo humano são veículos para a experiência estética. Planejava-se que cada integrante do grupo propusesse um projeto de objetos artísticos que ao final comporiam a exposição. Muitos projetos foram escolhidos e talvez por receio de adulterar as concepções originais de cada um a pesquisa em equipe ficou em suspenso. Com os encontros, questionamentos e reflexões, os projetos se uniram. Este desafio só foi superado através dos frequentes debates e reuniões, permitindo uma maior flexibilidade na troca de conhecimentos. É desse encontro de propostas individuais que se consolidou a proposta de instalação interativa.

Com as pesquisas em artes se tornando mais abrangentes e tecnológicas, foram observados fatores que contribuiriam para que as obras fossem bem sucedidas. *Rain Room*

(2012) é uma instalação da equipe Random International, que possui uma trajetória de produção artística focada em tecnologia. Esta instalação consiste em simular chuva, onde o participante passa por ela sem se molhar. A instalação foi bem sucedida e um dos fatores foi ter uma equipe capacitada com profissionais especializados, pois além da proposta inovadora, a execução com especialistas de diferentes áreas permitiu o bom funcionamento da instalação. Outro fator é contar com uma equipe que possui uma trajetória do ‘fazer’, uma experiência em concepção e execução. O medo de tirar uma obra do papel, fazer acontecer aliado à exigência de uma execução que funcione conforme o planejado, torna-se um empecilho que somente o processo do fazer pode dissolver. Apesar de um bom histórico, o projeto LAVAIPE este ano atingiu mais objetivos do que nos anos anteriores. Nestes trabalhos, a arte e a tecnologia pretendem ser acessíveis a todos e, através de vários objetos, com propostas interativas através de ferramentas tecnológicas que não tínhamos trabalhado até então.

As etapas seguintes da pesquisa contemplaram o que Sogabe (2010) designou como *dispositivos*, que diz respeito diretamente aos elementos tecnológicos, entre eles a execução dos protótipos. Nesta etapa encontramos e solucionamos entraves relacionados à interdisciplinaridade. A execução dos protótipos exigia conhecimentos que não tínhamos e as dificuldades encontradas foram nas áreas principalmente relacionadas à tecnologia. Para solucionar este problema foram realizados treinamentos com sensores e placas de arduíno, abordando os conhecimentos básicos dos softwares arduíno e processing através de uma oficina promovida pela professora doutora Yara Guasque e realizada pelo *Tarrafa Hacker Clube*.<sup>5</sup>



**Figura 1.** Teste de sensor.  
Fonte: dos autores



**Figura 2.** Treinamento do Arduíno.  
Fonte: dos autores



**Figuras 3;4;5.** Oficina de arduino. Fonte: dos autores

Depois de concluídas as oficinas, restavam percalços, pois a tecnologia não permitia executar o que queríamos (que era algo ainda não realizado), e os equipamentos não funcionavam da maneira que esperávamos. Os sensores, por exemplo, possuíam uma sensibilidade muito além da necessária para a proposta. Da mesma forma, necessitávamos de um espaço físico adequado que possibilitasse o manuseio diário do material, que não necessitasse desmontar e guardar as peças todos os dias durante meses, de modo que somente os participantes tivessem acesso.

Para superar a falta de um espaço amplo para realizarmos testes com que pudéssemos soldar e mexer com a parte eletrônica, e ainda deixar montado para continuar no dia seguinte, iniciamos a ocupação do Laboratório de Imagem do CEART/UDESC. No entanto, ao utilizarmos o espaço cotidianamente, observamos que havia problemas de fiação, conservação na temperatura das salas e uma grande distância da UDESC. Tentamos algumas parcerias com instituições que poderiam desenvolver as partes tecnológicas, ao mesmo tempo em que buscamos simplificar a execução para algo mais viável.

A concepção da exposição foi simplificada, contando agora com um percurso tátil, composto por peças hexagonais com pontos que ao serem pressionados pelo passo do participante, acionam um áudio de fragmento de sonho através de uma caixa de som e uma projeção visual do sonho. O participante será um colecionador de sonhos via computador, que gerenciará as informações - segundo Sogabe (2010), o “*processamento de informações*” - e ao final do percurso verá que todos os seus sonhos coletados formarão uma narrativa única. Projetamos também uma grande almofada que permitirá que o participante seja abraçado por ela e ouça o batimento do seu próprio coração, objeto este, ainda não executado.

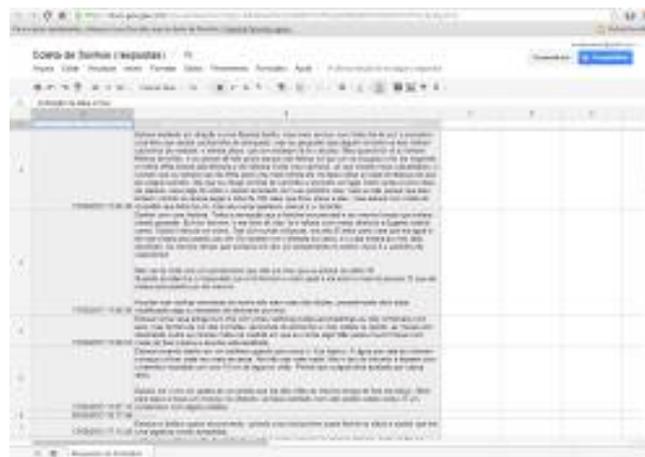
O título da exposição, denominado Sensever, possui um conceito sensorial. “Sense” de sentir, “Sen-se-ver” por não ser completamente visual. Sensever pode atribuir outros

significados, como no relacionamento entre as pessoas e a comunicabilidade intrapessoal. A questão do olhar também pode ser interpretada, pois podemos olhar e não enxergar.

As etapas de execução realizadas foram:

1 - a coleta de sonhos reais através de um formulário online, propondo participação em anonimato, e a gravação em áudio destes sonhos coletados com os integrantes do próprio projeto no qual foram mixados sons *creative commons*;

2 - a prévia das imagens visualizadas: fotografias hibridadas com desenhos em sequência, formando um vídeo em *stop motion*, e por fim os protótipos do percurso e da almofada para a detecção de possíveis defeitos.



**Figura 6.** Sonhos relatados por diferentes pessoas e coletados online



**Figura 7.** Protótipo da almofada.  
Fonte: dos autores.

Nessa primeira exposição, nem todos os objetos criados foram disponibilizados junto à instalação. No entanto, estamos trabalhando para que tudo esteja pronto quando da exposição itinerante. A equipe sente cada vez mais a necessidade de um trabalho interdisciplinar com artistas, educadores especialistas em públicos especiais, engenheiros eletricitas, mecânicos, designers, entre outros profissionais que colaborem para que as ideias estéticas transformem-se em objetos interativos.

### **Considerações finais**

Com a elaboração de uma metodologia sugerida neste artigo, concluímos que obtivemos resultados parciais que nos auxiliam a alavancar o projeto. As dificuldades encontradas colaboraram para novos direcionamentos, despertando interesse no trabalho em equipe. Como resultado da investigação deste ano, a exposição Sensever foi apresentada no MARquE e em 2014 percorrerá Santa Catarina com os objetos artísticos. O início da itinerância, por envolver uma grande logística, exigirá novas parcerias a fim de viabilizar a instalação mediada por tecnologia em diferentes espaços culturais do Estado de Santa Catarina.

Outro aspecto que colabora para a continuidade da pesquisa é a coleta das experiências estéticas dos participantes sem que isso atrapalhe a fruição estética do público em relação à exposição. Para essa nova etapa vamos contar com o apoio da mediação educativa que, ao final do percurso expositivo, organizará os visitantes em forma de grupo focal a fim de construir uma conversa sobre a experiência. Destacamos os grupos por desenvolvermos um convite mais direcionado às instituições que trabalham com pessoas com deficiência, fato este que não impede a frequência de qualquer outra pessoa que deseje participar da exposição.

A pesquisa em arte se constitui pelo fazer consciente, portanto intencional. A busca da arte acessível é instigante e consolida-se através dos desafios encontrados. Os desvios fizeram parte do processo e contribuíram para a estruturação da investigação acadêmica e poética ao mesmo tempo, situação que traz diferentes complexidades para o processo. Os próximos passos do projeto serão a exploração dos sentidos mais inclusivos. Enfatizaremos a atenção às diferentes tecnologias, como foram propostas, buscando novas soluções para os problemas encontrados, alguns na área da mecânica, até mesmo porque as tecnologias emergentes serão popularizadas e permitirão uma exploração dos sentidos humanos a favor da acessibilidade. Será mais tangível produzir mecanismos que disparem aromas, gostos, que problematizem os sentidos em forma de arte porque as possibilidades de tecnologia disponível ampliam-se sistematicamente.

Ressaltamos, finalmente, as contribuições históricas apresentadas nos tópicos anteriores, como a busca da expressão pelo corpo como abordado pelos neoconcretistas, ou mesmo as possibilidades de envolvimento dos diferentes sentidos na fruição do objeto artístico como propagado pelos artistas contemporâneos. Destaque-se as contribuições das novas mídias, as possibilidades de manusear sensores de computadores e arduínos que nos ampliaram a forma de ver e sentir ao captar movimentos e projetar imagens.

Mais do que construir metodologias, o presente artigo nos auxiliou a sistematizar processos e modos de ver a arte e a tecnologia como possibilidades de ampliação da experiência estética para diferentes públicos, uma ênfase especial às contribuições de Sogabe (2010). O problema da acessibilidade no objeto artístico continua sendo perseguido pelo SOPRO COLETIVO em suas novas produções e caminhadas pelo estado de Santa Catarina.

### **Referências Bibliográficas**

ASBURY, Michael. Anna Maria Maiolino: Utopias e subjetividades. In: GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio da. (Orgs). **Narrativas, ficções, subjetividades**. Rio de Janeiro: Quartet, 2012. 120p.

BULHÕES, Maria Amélia. Complexidades na Consolidação de uma Área de Conhecimento. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS, 2., 2011. **Anais...** do Salvador: EDUFBA, 2011.

CANTON, Kátia. **Do moderno ao contemporâneo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

FARIAS, Agnaldo. **Arte Brasileira Hoje**. São Paulo: Publifolha, 2002.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Pesquisa em arte, linguagem da arte ou como escrever sobre o pensamento como corpointeiro. In.: AQUINO, Fernandes, MEDEIROS, Maria Beatriz de.

(Orgs.) **Corpos informáticos. Performance, corpo e política.** Brasília: Editora do PPGArte, UnB, 2011. 15-36.

MORIN, André. **Pesquisa-ação integral e sistêmica:** uma antropedagogia renovada. Tradução de Michel Thiollent. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

RANCIÈRE, Jaques. **A partilha do sensível:** estética e política. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org.; Ed 34, 2005.

**RANDOM INTERNATIONAL.** Disponível em: <<http://random-international.com/>>. Acesso em: 02 de agosto de 2013.

RUSCH, Michel. **Novas mídias na arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SAVIANI, Demerval. **Educação:** do senso comum à consciência filosófica. São Paulo: Cortez Editora, 1989.

SOGABE, Milton. Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital. **REVISTA ARS.** São Paulo: Ano 8 nº 18, p. 61 a 73. 2011.

SZTURM, Elyeser. **A Disciplina da Pregnância.** In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS, 2. 2011, Salvador. **Anais...** Salvador: EDUFBA, 2011.

TARRAFA HACKER CLUBE. Disponível em: <<http://tarrafa.net/blog/>> Acesso em: 15 de ago. 2013.

VÁZQUEZ, Adolfo Sanchez. **As ideias estéticas de marx.** Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1978.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da Praxis.** Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977.

VIGOTSKI, Lev S. **Imaginação e criação na infância.** São Paulo: SP, Ática, 2009.

WANNER, Maria Celeste de Almeida. O Perfil do Artista Pesquisador em Artes Visuais.

In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS- GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS, 2., 2011, Salvador, **Anais...** Salvador: EDUFBA: 2011.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em Arte: um paralelo entre arte e ciência.** Campinas, SP: Autores Associados, 1998. (polêmicas do nosso tempo, 59).

---

<sup>1</sup> Pesquisa financiada com recursos da UDESC, edital PIC, da FAPESC, Edital Jovem Pesquisador, 2012 e CNPq, Edital Universal 2012.

<sup>2</sup> Disponível em: <http://www.francisalys.com>

<sup>3</sup> Esse trabalho foi desenvolvido a partir de 2006 em parceria com o Museu de Arte de Santa Catarina – MASC,

<sup>4</sup> Objetos fora do contexto, proposto como objetos de arte sem a utilidade que lhe era peculiar.

<sup>5</sup> “O Tarrafa Hacker Clube é um HackerSpace situado em Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. Somos um laboratório comunitário, espaço onde pessoas com interesses em comum, frequentemente em tecnologia, ciência, arte digital e eletrônica, podem se encontrar, compartilhar conhecimentos e colaborar em projetos conjuntos.”

Texto retirado do blog disponível em: < <http://tarrafa.net/blog/>>, acessado em 15 de agosto de 2013.