

PLANOS UTÓPICOS

concretude e subjetividade da cidade

Organizadoras: Havane Melo e Nivalda Assunção



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais

PLANOS UTÓPICOS

concretude e subjetividade da cidade

Organizadoras: Havane Melo e Nivalda Assunção

Brasília-DF
Editora Universidade de Brasília
2024

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais

PLANOS UTÓPICOS

concretude e subjetividade da cidade

Adriana Araujo
Ana Lúcia Canetti
Anésio Azevedo
Capra Maia
Havane Melo
Karine de Lima
Léo Tavares
Nivalda Assunção
Paulo Vega Jr.
Priscilla Rampin

Brasília-DF
Editora Universidade de Brasília
2024

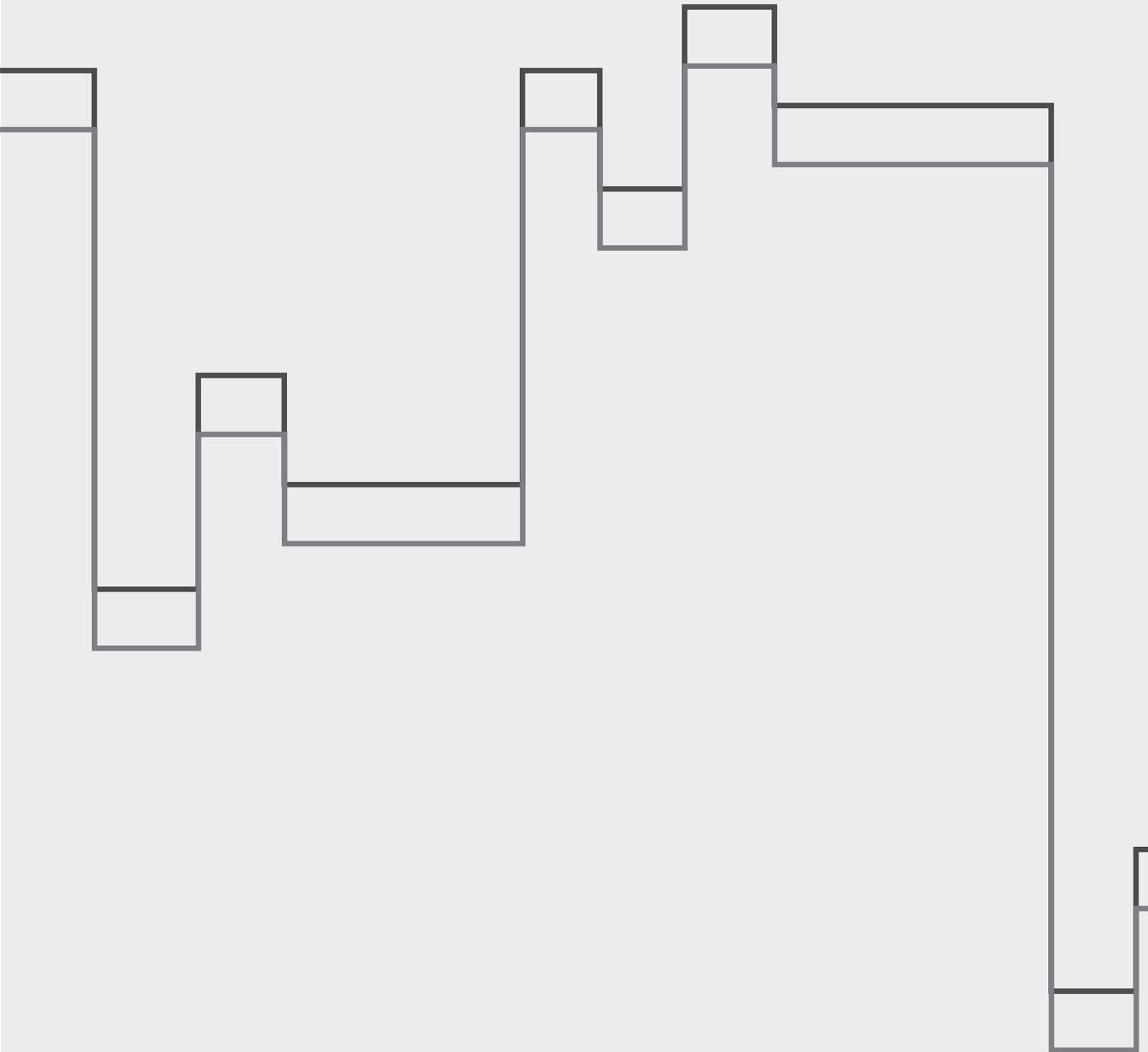
SUMÁRIO

Apresentação

GEPPA	7
Texto curatorial	9
MUnA	11

Exposição Planos Utópicos

Capítulo 1 Do cruzamento à encruzilhada, de Adriana Araujo.....	14
Capítulo 2 Colher e transformar os restos: poéticas das cinzas em terras queimadas na capital do Brasil, de Ana Lúcia Canetti	28
Capítulo 3 espaços inquietos, de Anésio Azevedo Costa Neto (stellatum_)	39
Capítulo 4 Processos escultóricos orientados para a (des)semelhança: o modular manual de cinza sobre cinza, de Capra Maia	46
Capítulo 5 A ponte entre verdade e ficção percorrida pela captura da imagem nas obras <i>Estranhas diversões e Memórias, sombras e cicatrizes</i> , de Havane Melo	54
Capítulo 6 <i>Sobre ser céu</i> , de Karine de Lima	68
Capítulo 7 Brasília utópica, verbovisual, imaginária: cotidiano e paisagem urbana na colagem contemporânea, de Léo Tavares	77
Capítulo 8 O insólito dos planos utópicos: desvios como retratos de uma cidade, de Nivalda Assunção	86
Capítulo 9 Linhas de desejo, de Paulo Vega Jr.	95
Capítulo 10 Notas sobre a melancolia, de Priscila Rampin	101
Biografias	114
Agradecimentos	119
Ficha técnica	120



CAPÍTULO 5

**A ponte entre verdade e
ficção percorrida pela
captura da imagem
nas obras
*Estranhas diversões e
Memórias, sombras e
cicatrices***

Havane Melo

O estranho

Inquietante. Incômodo. Obscuro. Sombrio. Lúgubre. O cão que não reconhece seu dono. A subversão da lei do recalque. Freud, em 1919, lançou mão do conceito por onde navegamos em 2019.

A fotografia contemporânea, embasada em reflexões sobre arte e confusões da memória, despreocupada com a demonstração da realidade, apresenta o estranhamento como recurso de comunicação visual do artista com o público.

Para que apareça o estranhamento, é necessário que exista a familiaridade. Frequentemente, a familiaridade é construída com auxílio de memórias, experiências e conhecimentos transmitidos. Quando um conteúdo não é apresentado de acordo com as expectativas ou sendo revelado pela primeira vez, o estranhamento pode despertar-se. Consiste, justamente, no ponto de encontro entre o familiar e o estrangeiro, a repetição e o ineditismo.

Memórias falsas

Retenção de ideias. Impressões. Lembranças. Unidade funcional de armazenamento de dados. Reconstrução do caminho mental que registra vivências. Familiaridades.

É possível lembrar-se de um sentimento? O sentimento de felicidade de uma memória de infância tem o mesmo sentido que o significado atual de felicidade para um adulto?

Para o professor de psicologia cognitiva da City University of London e diretor do Centro de Memória e Direito, Martin Conway, memórias podem ser construções mentais como obras de arte. E, obras de arte, como sabemos, podem ser fictícias. Mesmo a autobiografia pode conter experiências relativamente distintas da vivência real, pois o ser humano possui limitada capacidade de acessar a memória.

A fotografia participa como tecnologia de armazenamento de informações, mas o olhar dirigido para o registro resulta do processo intencional do autor. Em vez de movimentar o pincel, o fotógrafo pode brincar com o aparelho (FLUSSER, 2018, p. 89). E esse ato gera ficção.

Em associação com o jogo da memória, a ficção permite novas leituras do clichê, da simbologia e do lugar comum retratado na fotografia. Essa configuração é decorrente da jornada em busca de autenticidade, brincando perigosamente entre os limites da autenticidade e do kitsch.

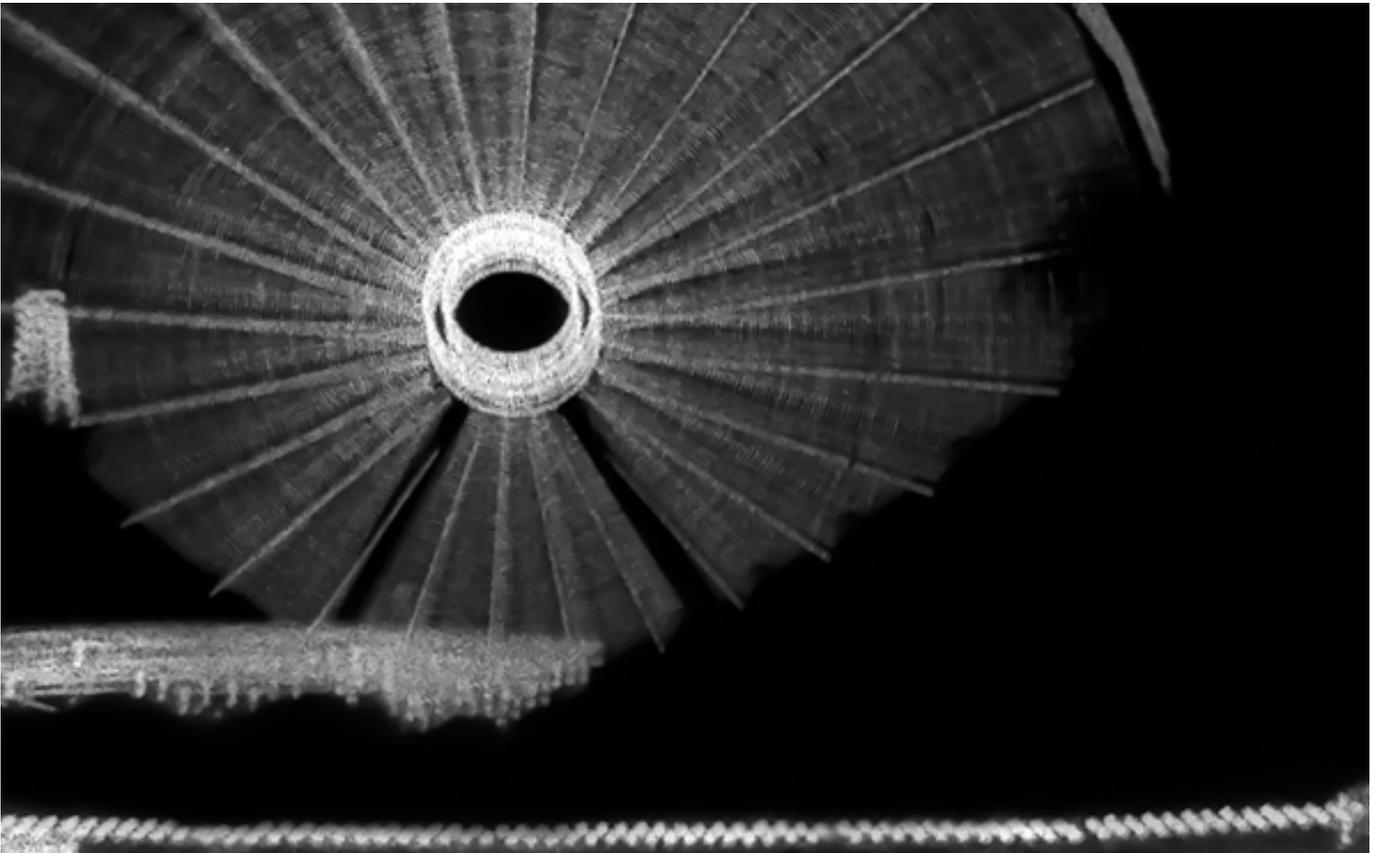
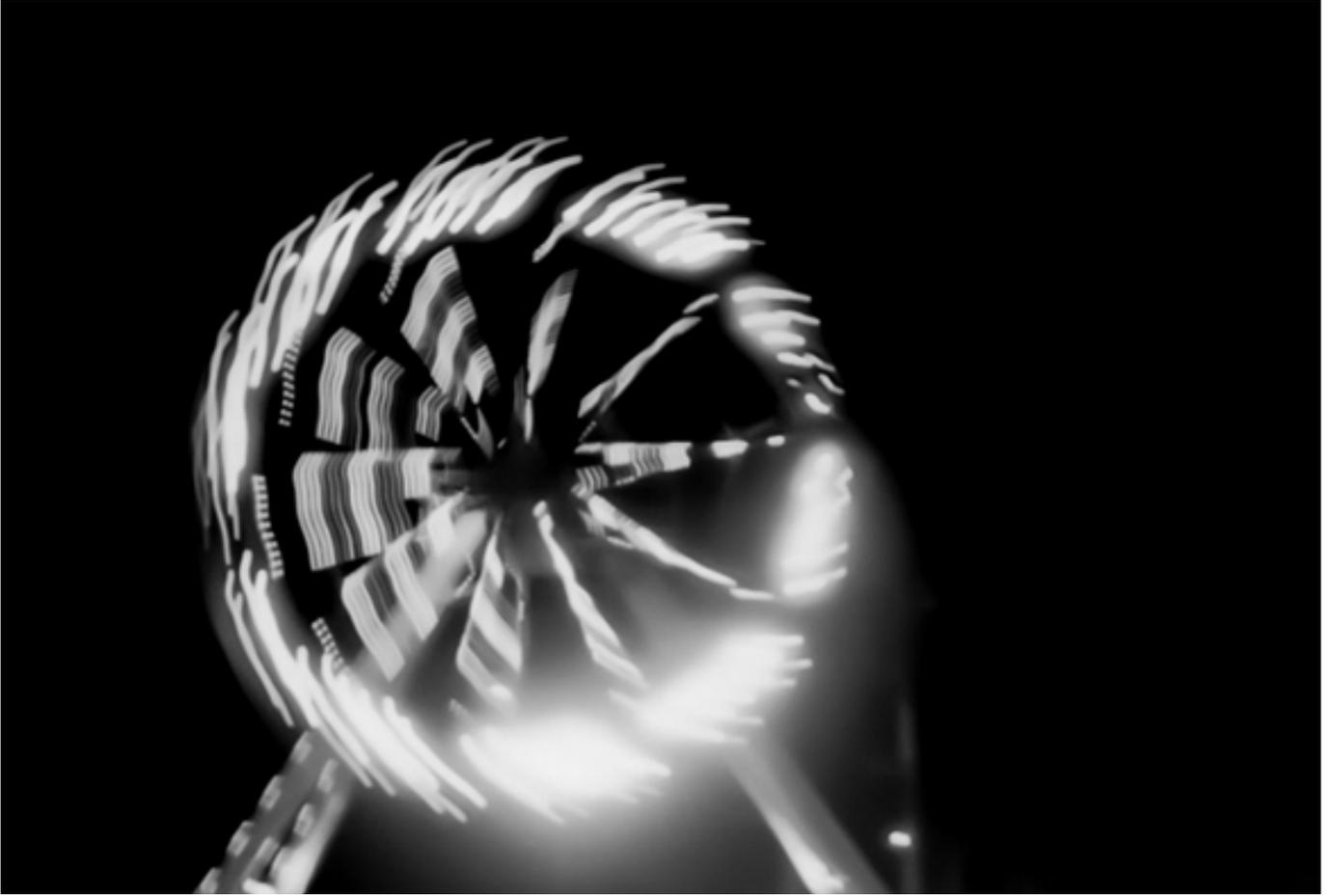
Parques de diversões

Parques itinerantes de brinquedos gigantes para agitar a produção de adrenalina em adultos e crianças foram mais populares no passado. A captura das imagens visitando esse tema evoca memórias não só de outro período da vida como de outra conformação sociocultural. O equilíbrio e o balanço de cor contrapõem a estética kitsch provocada pelo assunto. É paradoxo: desafia a leitura visual mais conformada.

Em seu livro *O kitsch e suas dimensões*, Christina Sêga explica que essa estética normalmente está associada à arte e possui quatro características: imitação, exagero, ocupação do espaço errado e perda da função original. Essa última é a problemática que nos interessa:

A quarta característica [do kitsch] é a perda da função original, isto é, um objeto deixa de exercer sua função primária e adota uma segunda. Por isso o kitsch é adquirido pelo seu aspecto funcional e prático. Como exemplo, podemos citar o ferro de passar roupa a carvão em desuso e fora de moda, ocupando um espaço num outro ambiente apenas como função decorativa (SÊGA, 2008, p.20).

O kitsch carrega consigo a polêmica de substituir a autenticidade do objeto original inventando uma nova função dissociada dos fundamentos primários desse objeto. O parque de diversões deixou de ser aventura e virou uma poesia nostálgica na parede, evocando memórias de realidades passadas.





O teto

Pode ser metafórico ou concreto. É o lugar mais alto. Pode ser uma cobertura que protege. Acolhe. Gera familiaridade. Pode se referir a uma casa ou a um pagamento.

Como era o teto da casa que você morou na infância? Como era o teto do corredor do apartamento que você morou aos 25 anos de idade? Essas são memórias de um teto com características concretas.

O corpo opaco do teto intercepta os raios luminosos gerando obscuridade. Quando a fotografia não tem um assunto suficientemente claro, enquadrando texturas sem objetos ou ações nítidas, trabalha-se com subjetividade e abstração. Ao ser utilizado dessa forma, o argumento fotográfico fica nebuloso. Assim, são criadas as sombras em um teto utilizado como metáfora.

As marcas da sujeira, do tempo, do sol e da vida estão no teto. Em geral, do lado de fora. O teto construído com telhas transparentes permite revelar sua face externa. O sol crava um quadrado de luz difusa no chão. O teto dilui a entrada da luz. Aparecem as cicatrizes do material. A cicatriz como metáfora para as marcas do ambiente.

Figura 1 – Havane Melo. Estranhas diversões. 2019. Fonte: autoria própria.

Figura 2 – Havane Melo. Memórias, sombras e cicatrizes. 2023. Fonte: autoria própria.







Extremos

A natureza ideológica do ângulo da tomada indica a busca da valoração do objeto escolhido como assunto (MACHADO, 2015, p. 117). O recorte do enquadramento permite a omissão de informações externas, enfatizando os detalhes e os contrastes escolhidos. O fotógrafo se coloca no espaço dos acontecimentos, ajusta o aparelho e a postura em busca de uma narrativa. Os acontecimentos e as cenas são lapidados em prol do desenvolvimento de um conceito.

O conceito é um trabalho de consciência do artista, de escolhas e desenvolvimento. Pode ser também a consequência de oportunidade, acesso ou conveniência. É o resultado da mistura entre técnica, meio e estilo.

Experimentar equipamentos, filmes, luzes e edições faz parte do desenvolvimento da pesquisa. Indícios dessa jornada transparecem no resultado final do projeto. O artista demonstra suas intenções em abordar os temas escolhidos ao comunicar mensagens através da composição final da obra.

O trabalho de contraste intenso é uma escolha entre extremos. O preto profundo omite detalhes do cenário e assim constrói sua falsa verdade. O monocromático, do mesmo modo, utiliza-se da diferença entre áreas luminosas e escuras para se comunicar. A ausência de cores é compensada pelo contraste:

As imagens de contraste alto apresentam eventualmente apenas tons escuros e mudam de forma abrupta da luz para a escuridão. As imagens de contraste baixo apresentam, sobretudo, meios-tons. Em compensação, as imagens com contraste normal apresentam uma distribuição regular dos tons, das altas luzes às sombras, passando pelos meios-tons (PRAKEL, 2012, p. 56).

Captura

A captura da imagem contemporânea é ampliada pelas diversas possibilidades tecnológicas disponíveis. O processo de pós-produção possibilita novos desdobramentos independentes da existência real dos elementos agregados à imagem. Essa característica permitiu que *Estranhas diversões* fosse capturado em câmera e filme analógicos enquanto *Sombras, memórias e cicatrizes* foi produzido com um smartphone. Décadas separam as duas tecnologias que agora convivem paralelamente em trabalhos distintos.

A pós-produção como parte do processo criativo contemporâneo designa, segundo Bourriaud (2009, p. 14), uma zona de atividade e uma atitude do artista. Esse momento do trabalho permite que sejam incorporados elementos de cultura e manipulações de significados para a construção de novas trajetórias.

O manuseio do produto gerado pela captura permite refletir sobre o erro e a falha de maneira ampla. É possível escolher trabalhar com o erro gerado pela tecnologia ou corrigir resultados iniciais criando um novo padrão para definir o que é o acerto em cada imagem. A revelação continua sendo um passo importante do processo criativo fotográfico, podendo mesclar meios físicos, químicos e digitais.

A manipulação é tecnicamente possibilitada até o elemento mínimo, o pixel, proporcionando um jogo de recombinação infinito dentro dos elementos constitutivos na composição da imagem. Pelo fato, atirando a objetividade para segundo plano, criando conseqüentemente um plano para o desenvolvimento da subjetividade, proporcionando uma realidade afastada da realidade, em que aquilo que se constitui como referente é a imagem, ou seja, são as imagens que constituem a realidade e é através dela que se orientam as imagens (BERNARDINO, 2009, p. 203).

Essa ideia de jogo de combinação entre aparelho e artistas durante o processo de pós-produção também é discutida por Flusser (2018, p. 89): os aparelhos emancipam o homem para o jogo. Trata-se de ganhos e perdas de possibilidades tecnológicas sobre a imagem em uma espiral

de experimentações até encontrar o resultado almejado. A intenção de quem manipula o aparelho é determinante para a produção do resultado. O trabalho de manipulação da imagem é orquestrado, bem como a captura inicial resulta de estratégia. O despertar dessa consciência na forma de trabalho artístico torna-se etapa complementar do processo criativo. Vamos além do pincel.

Para o construtor de imagem o trabalho de produção e de captura pode ser apenas uma etapa da jornada criativa, a construção de um arquivo, a vivência de uma experiência ou decorrente de uma oportunidade. O início do conceito pode ser aberto e abstrato, pois a obra continua em processo até sua solução. E mesmo a solução pode não ser única em resultado final ou formato. Um mesmo trabalho percorre molduras em galerias e telas de smartphone com a mesma desenvoltura. A imagem contemporânea está confortável em diversos suportes e aceita diversas manipulações de estética ou de formato. Essa característica metamórfica vem evoluindo e permite a exploração de diversos espaços e públicos (físicos ou virtuais).

Mentiras

Não tratei de verdades ou realidades em meus trabalhos, embora todo objeto fotografado, concretamente, tenha estado à minha frente. Meu olho físico captura apenas uma parte do trabalho, o restante é capturado com a participação do olho do aparelho e seus mecanismos de atuação. O computador, através de softwares de processamento de imagem, cria novas informações sobre o conteúdo, manipula, ajusta, uniformiza. É preciso aprender a dominar a máquina antes que ela domine o artista. A escolha é consciência, é pesquisa, é o jogo que Flusser menciona.

O suporte também é um problema que precisa de resolução. O tipo, o tamanho e a gramatura do papel. Como reage com o brilho? Até onde consigo dominar todas as fases do meu trabalho se, no momento, não sou eu que estou manipulando os equipamentos de impressão? A independência do artista que usa a tecnologia como meio de produção pode ser discutida e problematizada na sua produção.

O abismo entre verdade e ficção é percorrido pela edição de imagens com base no conceito desenvolvido pelo olhar do fotógrafo de arte e as decisões que toma ao longo do processo criativo. Assim, histórias são construídas e tecnologias de períodos distintos são mixadas em busca da construção de novos significados que expressam sua pesquisa poética.

REFERÊNCIAS

BERNARDINO, Paulo. Intersecções das novas tecnologias. *In: FURTADO, Beatriz (org.). Imagem contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games...* São Paulo: editora Hedra, 2009. p. 193-214.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CAMARGO, Selma de Abreu; FERREIRA, Nadiá Paulo. O estranho na obra de Sigmund Freud e no ensino de Jacques Lacan. *Trivium*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, p. 81-94, jun. 2020. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-48912020000100008&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 15 dez. 2023.

CONWAY, Martin. Por que criamos memórias do que nunca aconteceu? Entrevista concedida a Juliana Gragnani. *BBC News Brasil em Londres*. Fevereiro de 2020. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/geral-51191339>. Acesso em 15 dez. 2023.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. São Paulo: É realizações, 2018.

MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular: uma teoria da fotografia*. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

MARTINI, André de; COELHO JUNIOR, Nelson Ernesto. Novas notas sobre "O estranho". *Tempo psicanalítico*, Rio de Janeiro, v. 42, n. 2, p. 371-402, jun. 2010. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-48382010000200006&lng=pt&nrm=iso. acessos em 15 dez. 2023.

PRAKEL, David. *Fundamentos da fotografia criativa*. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

SÊGA, Christina Pedrazza. *O kitsch e suas dimensões*. Brasília: Casa das Musas, 2008.

BIOGRAFÍAS





Adriana Araujo

Desenvolve projetos em Artes Visuais, atuando principalmente nos seguintes temas: arte, instalação, meio ambiente e ações artísticas conjuntas. Doutoranda em Artes Visuais pelo PPGAV da UnB. Mestre em Artes Visuais pelo PPGAV da UFBA. Professora do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Oeste da Bahia.

Ana Lúcia Canetti

Doutoranda em Artes Visuais (Universidade de Brasília), mestre em Psicologia (Universidade Federal de Santa Catarina), licenciada em Artes Visuais (Universidade Estadual do Paraná – Faculdade de Artes do Paraná) e psicóloga (Universidade Federal do Paraná). Artista visual com ênfase em escultura em cerâmica. www.analuciacanetti.com

Anésio Azevedo Costa Neto (stellatum_)

stellatum_ é o nome artístico de Anésio Neto, Doutor em Artes Visuais (UnB), artista sonoro visual e professor de Filosofia no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), onde também atua como pesquisador nos seguintes temas: Arte, Tecnologia, Ciência, Natureza e Espaço. stellatum_ explora o deslocamento espaço-temporal através de sons e imagens. Especificamente, suas composições sonoras transitam entre a música eletroacústica e a música ambiente, ora contando com paisagens sonoras naturais, ora com drones sintetizados. <https://open.spotify.com/artist/1i1zyhq7MnNKf4W7ffD7JH?si=8cVWb2ifRIGFjMsPCPtTnA>

Capra Maia

Doutoranda em Artes pela UFMG, Capra Maia investiga os efeitos que a passagem do tempo imprime na matéria por meio da atuação de agentes diversos.

Havane Melo

Professora do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Oeste da Bahia. Doutora em artes visuais e mestre em comunicação pela Universidade de Brasília. Artista visual com ênfase em fotografia, vídeo e design gráfico. Pesquisa narrativas ficcionais. www.havanemelo.com

Karine de Lima

Com especialização em Gestão Ambiental Integrada e mestrado em Artes pela Unb, desde 2016 dedica-se à produção artística e aos projetos envolvendo a relação entre corpo, espaço, cidade e natureza. Atualmente coordena a implantação do programa de educação urbanística ambiental da Secretaria Municipal de Planejamento Urbano da Prefeitura de Belo Horizonte. www.karinedelima.org

Léo Tavares

Doutor em Artes Visuais pela Universidade de Brasília. Pesquisa a relação entre a palavra e a imagem. Autor de literatura, artista visual e professor. https://web.m-art.art/#/artistas/leo_tavares

Nivalda Assunção

Nivalda Assunção é Artista Visual, Arquiteta e Professora Associada do VIS/IdA/UnB. Doutorado em Arts et Science de L'art na Université Paris 1 (Panthéon-Sorbonne) e Pós-Doc na École nationale supérieure d'architecture de Paris-La Villette (ENSAPLV) GERPHAU. Pesquisa a relação entre arte-cidade-natureza, processos artísticos ancorados em escultura, performance e tecnologias digitais. Líder do grupo de pesquisa GEPPA/CNPq. <http://lattes.cnpq.br/1324439742747081>

Paulo Vega Jr.

Artista plástico/visual, Doutor em Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Arte (PPG-ARTE), da Universidade de Brasília (UnB), área de concentração em Artes Visuais, linha de pesquisa em Poéticas Contemporâneas. Fez seu Estágio Doutoral na Universidade de Varsóvia (UW), no Instituto de Estudos Ibéricos e Ibero-americanos (IBERYSTYKA). É Mestre em Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. Possui Licenciatura Plena em Educação Artística - Habilitação em Artes Plásticas, pela Universidade de Caxias do Sul/UCS. Seus principais temas são: Arte Conceitual - anos 1960/1970; Arte Contemporânea; Autobiografia; Cotidiano; Identidade; Memória.

Priscilla Rampin

Artista Visual e professora do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia. Realiza trabalhos intermídia principalmente com gravura, fotoperformance e instalação. Cv lattes: CV: <http://lattes.cnpq.br/3247217836806199>

AGRADECIMENTOS

Ao Museu Universitário de Arte da
Universidade Federal de Uberlândia
(MUnA/UFU)

A Rodrigo Freitas Rodrigues
Coordenador Geral do MUnA

Às equipes do MUnA

Ao Instituto de Artes da UFU

Ao Instituto de Artes da Universidade
de Brasília (IdA/UnB)

Aos artistas participantes do GEPPA

FICHA TÉCNICA

Exposição

Curadoria

Capra Maia

Artistas

Adriana Araujo
Ana Lúcia Canetti
Anésio Azevedo Costa Neto
(stellatum_)
Capra Maia
Havane Melo
Léo Tavares
Nivalda Assunção
Paulo Vega Jr.
Priscila Rampin

Produção executiva

Capra Maia
Karine Lima
Priscila Rampin

Expografia

Karine Lima

Equipe do MUnA

Coordenação Geral e do Setor de
Montagem e Expografia:
Rodrigo Freitas Rodrigues

Coordenador do Setor de Acervo:
Alexander Gaiotto

Coordenador dos Setores de
Programação Visual e Informática:
Douglas de Paula

Coordenadora do Setor de Educativo:
Elsiene Coelho da Silva

Coordenadora do Setor de
Comunicação:
Mirna Tonus

Participantes da montagem
Ana Luísa Melgaço Guimarães
(Bolsista)
Corinne Barbosa Caldeira (Bolsista)
Rebecca Emília de Andrade Miotto
(Bolsista)
Sofia Martins de Oliveira (Bolsista)

Livro

Organização

Nivalda Assunção
Havane Melo

Textos de Apresentação:

Nivalda Assunção
Capra Maia
Rodrigo de Freitas

Comissão editorial:

Gabriela Lafetá - UFSJ
Ludimila Moreira Menezes - UnB
Tiago Samuel Bassani - IA/Unicamp

Textos de Artistas

Adriana Araujo
Ana Lúcia Canetti
Anésio Azevedo Costa Neto
Capra Maia
Havane Melo
Léo Tavares
Nivalda Assunção
Paulo Vega Jr.
Priscila Rampim

Projeto gráfico e Fotografia

Havane Melo

Imagem da capa

Nivalda Assunção

Revisão

Léo Tavares



ISBN: 978-65-980928-4-9

CSL



9 786598 092849