

Oximoro

Projeto Interdisciplinar de Vídeo-Escultura

Jorge Bárrios

Dep. de Educação em Línguas, Comunicação e Artes

ESELx -IPL

Lisboa, Portugal

jorgemgbarrios@gmail.com

Kátia Sá

Dep. de Educação em Línguas, Comunicação e Artes

ESELx - IPL

Lisboa, Portugal

sakatia@gmail.com

Resumo — *A consciência e decorrente entusiasmo pelos vigentes processos de percepção, desmaterialização e imersão, consagrados ao território da Escultura, sustentam uma das linhas de trabalho, e de investigação pela prática, proposta aos estudantes da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias (AVT) da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa. Consideramos essencial reconhecer a pertinência das linguagens multimédia; encaminhar os estudantes para a observação e análise das possíveis complicitades entre territórios artísticos e multimeios — investigar sobre artistas emergentes; idear projetos multilinguagens; explorar, simultaneamente, linguagens plásticas e audiovisuais na problematização de conceitos e temas propostos.*

O presente artigo descreve, de forma necessariamente breve, uma proposta de trabalho que resultou da articulação interdisciplinar dos módulos de Escultura II e Arte Multimédia, que integram a Unidade Curricular (UC) de Oficina de Artes e Tecnologias II, do curso de AVT — ano lectivo 2015/16. A partir do tema “Oximoro” os estudantes, das três turmas de 2º ano, desenvolveram projetos de vídeo-escultura orientados, conjuntamente, pelos docentes dos dois módulos articulando metodologias e processos de trabalho — material/ imaterial.

Palavras-Chave — *Interdisciplinaridade; Escultura; Arte Multimédia; Vídeo-Escultura.*

Abstract — *Consciousness and enthusiasm for the current processes of perception, dematerialization and immersion, consecrated to the territory of Sculpture, support one of the lines of work, in practice research, proposed to students of the BA in Visual Arts and Technologies (AVT) of Lisbon Polytechnic Institute. We consider it essential to recognize the relevance of multimedia languages; To direct students to the observation and analysis of possible complicity between artistic and multimedia territories - to investigate emerging artists; Developing multilingual projects; To explore, simultaneously, plastic and audiovisual languages in the problematization of proposed concepts and themes.*

This article describes, in a very brief way, a work proposal that resulted from the interdisciplinary articulation of the modules of Sculpture II and Multimedia Art, which are part of the Curricular Unit (UC) of the Arts and Technology Workshop II, 2015/16. From the theme "Oxymoron", students from the three classes, of 2nd year, developed video-sculpture projects, jointly oriented by the professors of the two modules, articulating methodologies and work processes — material / immaterial.

Keywords — *Interdisciplinarity; Sculpture; Multimedia Art; Video Sculpture.*

I. INTRODUÇÃO

A vídeo-escultura, um tipo particular da instalação multimédia ou vídeo-instalação, apresenta-se como um dispositivo artístico que explora, por um lado, uma realidade plástica, por outro, uma dimensão temporal e psicológica, permitindo estabelecer relações formalistas e estéticas entre escultura e vídeo [1]. Comum aos territórios da Escultura e da Arte Multimédia, enquanto expansão da instalação artística, inclui elementos temporais da imagem em movimento e do som, externos à obra, investigando os eixos segundo os quais estes elementos se organizam e, deste modo, considera espaço e tempo envolventes.

Dada a sua dimensão temporal, a instalação multimédia oferece ao espetador a oportunidade de prolongar a sua permanência no espaço devido, por exemplo, à curiosidade sobre o desenvolvimento de um determinado trecho audiovisual. A temporalidade e a envolvimento do som e da imagem — que podem ser ampliados pela possibilidade de incluir diversas fontes sonoras, ecrãs e projetores de imagem — provocam uma sensação de imersão. Assim, o espetador é estimulado a explorar fisicamente o espaço em que a vídeo-escultura se insere, estabelecendo com a obra de arte uma relação contingente, corpórea e multissensorial, abandonando uma atitude de contemplação passiva para colocar em jogo a sua própria situação na história.

A proposta de trabalho aqui descrita teve como objetivo mobilizar e experiência nostálgica, articulada no oximoro “Nostalgia do Futuro”, para a realização de projetos artísticos interdisciplinares que envolvem Escultura e Arte Multimédia.

O presente texto divide-se em três secções. Na secção intitulada “Conceptualização” estabelece-se a base conceptual do termo nostalgia. Neste âmbito, definem-se duas formas distintas de descrever a experiência nostálgica como uma forma de comparação temporal: seja a partir de um presente inadequado a um passado idealizado pela ação intencional do desejo e da necessidade; ou centrando-se na transitoriedade, nas discrepâncias do conhecimento, na descontinuidade entre a ingenuidade do passado e um presente assinalado pela perda da inocência [2] [3]. A estas visões que partilham a mesma dimensão utópica do sentimento nostálgico, acrescenta-se uma terceira, que não carece de uma justificação na biografia do presente e se poderá traduzir numa memória involuntária

autobiográfica. A terminar esta seção, são referenciados artistas e obras, apresentados aos estudantes, que serviram de reflexão tanto para a contextualização da proposta como para o desenvolvimento conceptual dos projetos artísticos interdisciplinares. Na seção intitulada “Metodologia, Processos e Avaliação” relata-se a metodologia de projeto e inerentes processos de trabalho, bem como os momentos de avaliação baseados na observação e acompanhamento sistemáticos, quer no contexto de cada módulo, quer no momento final de apresentação e apreciação dos projetos. Finalmente, na seção “Resultados”, num balanço final, reflete-se sobre a prática docente apresentada, participação dos estudantes, qualidade dos projetos produzidos, mencionando propostas gerais de melhoria do método de trabalho.

II. CONCEPTUALIZAÇÃO

A. *Nostalgia, maladie ou circulação de afetos?*

A percepção do objeto pelo sujeito está sempre aquém da total possessão, dá origem a uma sensação de nostálgica melancolia. Somos sujeitos que procuramos apreender o ser dos objetos e acabamos por, nalgum momento, perceber que essa ligação nunca poderá ser feita. Desejamos os objetos pois eles nunca são nossos por muito tempo. E se o objeto se situar num futuro espaço/tempo incerto? Que encontro subjetivo poderemos antecipar com a materialidade do que não possuímos e que, no limite, não poderemos alcançar? As dinâmicas prospetivas e retrospectivas constituem-se em narrativas, uma história é sempre um regresso ao passado que avança no seu enredo. A nostalgia, sendo uma poderosa e imaterial circulação de afetos, é coexistente com mundos imaginários, virtuais ou atuais. Pensar a nostalgia prospetiva, e não retrospectiva, significa explorar, aqui e agora, o devir de um objeto desejado o qual, como todos os objetos, estará sempre além da nossa total possessão [4].

Nostalgia evoca uma ausência — implica o regresso a um lugar do qual nos ausentamos [5]. A relação com essa ausência provoca um sentimento incontornável. Sentimento que persiste quando colocamos em prospetiva o regresso a esse lugar que nos é familiar — a dor da ausência, a dor do regresso. Deparamo-nos então com um paradoxo: desejamos regressar a esse lugar familiar do qual nos ausentamos, a prospetiva desse regresso provoca-nos uma dolorosa sensação da qual não podemos escapar. A consciência desta contradição revela a inquietação de um sujeito que descobre a impossibilidade de estabelecer uma ligação plena com o objeto do seu desejo. Mas, não será a experiência desta inquietação a condição para uma plena existência?

A nostalgia é, simultaneamente, uma poderosa circulação imaterial de afetos e uma experiência temporal que depende, de alguma forma, de dois estados temporais distintos, um situado no presente e outro, por exemplo, situado no passado. Na sua experiência fenomenal o indivíduo nostálgico “revive” memórias episódicas de um passado pessoal e significativo. Os

episódios passados têm necessariamente um conteúdo cognitivo — o objeto intencional destas memórias é simultaneamente desejado e irrecuperável. A experiência nostálgica implica assim a consciência que coloca em retrospectiva determinados objetos da memória e uma atitude intencional de desejo por eles. A inevitável irrecuperabilidade destes objetos acentua a identificação das diferenças entre o presente, o passado e o futuro.

B. *Referências Artísticas*

Tendo estado a génese da vídeo-escultura tanto na vídeo-arte como no contexto de experimentação¹, pretendeu-se dar a conhecer e discutir obras de artistas que estiveram na origem deste interesse pela presença da imagem videográfica na Escultura — matéria energética, luminosa e meio expressivo imperante. Promoveu-se a reflexão sobre: obras de Nam June Paik e Vostell que integram imagens de televisão e o aparelho televisivo, apropriando-se deste módulo luminoso, conservando, contudo, o carácter e a frontalidade do objeto, numa utilização experimental, caótica e contestatária, do que seria, à partida, apenas um meio de comunicação de massas; sobre obras de Steina e Woody Vasulka que reconhecem o carácter tátil do vídeo e que intentam a produção de imagens “palpáveis”, numa procura da tangibilidade na imagem videográfica, tratando o vídeo enquanto matéria, espécie de escultura electrónica, da qual emerge luz; e ainda obras cujo estatuto de objeto performativo visual/ musical, interativo, explora o vídeo enquanto matéria plástica visual bruta que pode ser cortado, colado, modelado e transfigurado; sobre obras cujos aspetos formais e conceptuais do vídeo se reforçam no facto deste poder ser projetado sobre diversas superfícies, refletindo sobre a projeção de imagem e o seu desígnio escultórico, as potencialidades da projeção de vídeo sobre escultura em cerâmica, vidro, tecido, madeira, esponja, resina ou ainda sobre outros elementos, tais como, edifícios, árvores, água e fumo, analisando obras de Tony Oursler, que trabalha a projeção de vídeo enquanto pele de corpos escultóricos, ou ainda, de Bill Viola e Gary Hill que optam pela imagem videográfica compartimentada, fragmentada, e por uma narrativa não linear.

A recepção de obras de Chris Marker, Agnès Varda e Hito Steyerl serviram de ponto de partida para as explorações poéticas da arte da imagem em movimento e do som. A curta-metragem *La Jetée* realizada por Chris Marker em 1962, um filme quase inteiramente construído com fotografias impressos opticamente, estabelece um momento de reflexão sobre a temporalidade, a memória, o amor romântico e a impossibilidade de possuir o objeto do desejo. Esta obra, pela potência da narrativa, permite ultrapassar a estranheza do encontro preceptivo com um dispositivo pouco usual, uma fotomontagem. Num outro sentido, o cinema expandido Varda e em particular a vídeo instalação/documentário *Les veuves de Noirmoutier* apresentada em 2005 na galeria Martine Aboucaya

¹ Por exemplo, pela ação de artistas americanos — Cage, Rauschemberg, Cunningham, David Tudor — ou artistas Fluxus — Nam June Paik e Wolf Vostell — exemplos incontornáveis do interesse artístico pelos media electrónicos.

em Paris no Centre d'Art de Chamarnde, estabelece um diálogo entre o espaço expositivo e as imagens em movimento fragmentadas, fragmentação essa que desafiando e desconstrói a narrativa cinematográfica. Nesta obra a cineasta assume uma estratégia de (re)invenção, de ensaio exploratório, uma *mise-en-cene* em que se cruzam a performance, o documento audiovisual e a experiência sensorial. Posteriormente, Varda montou o filme documentário intitulado *Quelques veuves de Noirmoutier* (2006), o qual foi também apresentado aos estudantes. A fragmentação da imagem e do som e a reutilização desses fragmentos constitui a matriz da arte da artista performer e professora em novos media Hito Steyerl. No módulo de Arte Multimédia foi dado destaque a uma das suas obras mais recentes, *Liquidity inc*, presente em 2016 no museu Reina Sofia em Madrid. Nesta instalação multimédia somos levados a explorar o mundo audiovisual que nos envolve, dos jogos de computador às reportagens noticiosas, dos simulacros tridimensionais à pura desconstrução digital. Nas suas instalações Hito assume posições críticas, politicamente empenhadas, procurando acima de tudo perturbar a vida de todos os dias, na qual somos assaltados por falsidades em cada esquina, não sendo possível distinguir, com toda a certeza, o que são factos ou ficções, quando é que o humor irónico acaba e a seriedade começa, o que é real ou uma ilusão especulativa.

III. METODOLOGIA, PROCESSOS E AVALIAÇÃO

A. Metodologia

- 1ª Etapa – Ideação/ investigação teórica/ estética/ técnica — plástica e audiovisual — do tema com recurso a mapas mentais — *mind maps* — e sinopses justificativas dos conceitos de trabalho, realização de maquetas físicas e virtuais para as propostas.
- 2ª Etapa – Concretização do projeto, sistematização do registo do processo de trabalho, elaboração de um dossier de projeto.
- 3ª Etapa – Apresentação, finalização e montagem/ instalação das vídeo-esculturas e registo audiovisual.

B. Processos de trabalho

A apresentação de um conceito aos estudantes estabeleceu o desafio de problematizar o tema “Oximoro — Nostalgia do Futuro” em trabalhos escultóricos, plásticos, potenciados pela matéria energética, luminosa e táctil da imagem videográfica.

Pós apresentação de todas as referências anteriormente mencionadas, organizaram-se grupos de trabalho, com 3 ou 4 pessoas, para discussão do tema, definição de um conceito e ideação da proposta. Os estudantes deveriam atender, por um lado, a questões formalistas do domínio plástico da concepção do objeto, considerando características do material proposto, por outro lado, conceber um vídeo para projetar/ integrar neste objeto escultórico, contemplando o carácter táctil, plástico do vídeo, mas também psicológico, explorando possibilidades de incorporação da imagem videográfica na escultura — enquanto matéria energética, mas também de significação.

O processo de trabalho plástico recaiu na reutilização de muitos metros de lona em PVC — cortesia da Câmara

Municipal de Loures — um material de excelência para impressão de imagens, em grande formato, da nossa “paisagem de consumo” — comercial, político e cultural. Se, por um lado, reconhecemos neste material um potencial plástico e estético, ao mesmo tempo, quisemos questionar a sua função, com base numa apropriação artística. Um corpo branco, em lona PVC, presta-se, de imediato, ao imaginário da tela de projeção — um corpo plástico com pele videográfica. Pretendia-se, assim, a ampliação das qualidades plásticas dos objetos ideados, com a presença do vídeo, criando-se uma relação de dependência que modificasse/ invertesse e/ou enfatizasse o sentido da obra.

Para a definição do conceito, os grupos recorreram à realização de mapas mentais que permitiram mapear, organizar e relacionar ideias-chave para o projeto, recorrendo ao desenho mas também às vigentes ferramentas digitais /plataformas de criação de *mind-maps*.

A partir desse momento, representação, forma e significação foram discutidas, em tutorias sistematizadas, com ambos os docentes, no contexto de cada UC, emergindo: referências focalizadas; debates sobre perspetivas individuais e de grupo; e decisões estéticas e técnicas para o desenvolvimento dos projetos. A construção de maquetas físicas, em pequena escala, no mesmo material do objeto final, permitiu explorar o material e soluções plásticas, contando com o recurso a projetores de slides, retroprojetores, candeeiros e lanternas, para a simulação da projeção de imagem sobre os objetos.



Fig. 1 Mapas mentais e Maquetas físicas.

A representação digital das propostas de projetos, complementou a previsão de resultados. Paralelamente, testando a relação entre objeto escultórico e vídeo, foram desenvolvidas maquetas virtuais, método que permitiu a antevisão dos aspetos instalativos das vídeo-esculturas no espaço.



Fig. 2 Representação digital.

Finalmente, decorreu, também em paralelo, o trabalho de modelação em escala aumentada das esculturas, e o processo de edição de vídeo, mobilizando técnicas de escultura, artes plásticas e de oficina, bem como de criação e/ou pós produção de vídeo, em sala de audiovisuais, com base na perspetiva de Nicolas Baurriaud [6], segundo estes autor a atividade artística visa também a remontagem ou a pós-produção de obras existente assumindo a perspetiva da pós-produção como uma

determinada atitude ou zona de atividade que não se reduz à produção de imagens a partir de imagens. A pós-produção implica a reinvenção das estruturas formais existentes, segundo a qual o uso das formas “é, em primeiro lugar, saber tomar posse delas e habitá-las” [7]. Segundo esta perspetiva, os estudantes são espetadores atuantes ou “semionautas” que inventam os seus itinerários, produzindo percursos originais no universo de signos que os rodeiam.



Fig. 3 Processo de trabalho.

C. Avaliação

A avaliação dos projetos foi sendo feita de forma contínua, baseada na observação tanto de processos como de resultados, mas assentou em três dimensões, que correspondem às etapas de projeto, e que foram previamente comunicadas aos estudantes:

- Ideação — Conceptualização e fundamentação teóricas; Processo criativo; Pertinência do projeto; Originalidade da proposta;
- Concretização do Projeto — Argumentação da definição de estratégias, construtivas e de exposição; Adequação da resposta ao tema e operacionalização de conceitos ao nível da elaboração prática; Apropriação e articulação da natureza narrativa, compositiva e técnica dos materiais mobilizados; Integração espacial considerando o diálogo transdisciplinar;
- Apresentação — Clareza na comunicação do processo de trabalho; Articulação entre texto e imagem; Apresentação de imagens que documentam o processo; Adequação e interesse das imagens da obra final.



Fig. 4 Montagem das vídeo-esculturas.

Este momento de apresentação final teve lugar numa sala ampla, possível de escurecer, criando-se condições necessárias para a projeção de vídeo. Este momento de partilha facilitou ainda o merecido registo fotográfico e audiovisual do produto resultante.

IV. RESULTADOS

Os resultados conseguidos foram plurais, de grande qualidade estética e plástica, tanto ao nível da abordagem escultórica, como da apropriação da linguagem do vídeo e relação com os objetos criados. Importa referir que, se alguns

dos projetos responderam apenas ao proposto carácter instalativo, outros acabaram por integrar aspetos performativos, evocando o corpo e a sua ação, no momento da apresentação.



Fig. 5 Apresentação das vídeo-esculturas.

A qualidade dos projetos justificou, deste modo, a sua exposição, patente em Loures, no Salão Nobre dos Paços do Concelho, de 22 de julho a 5 de agosto de 2016 — ao abrigo do protocolo existente entre a ESELx e a Câmara Municipal de Loures.

A seleção das vídeo-esculturas prendeu-se, antes de mais, com a qualidade das propostas, mas também, inevitavelmente, com a relação destas com o espaço e, ainda, entre si. Estiveram em causa também outros aspetos inerentes à montagem, adaptando-se o número de trabalhos aos recursos disponibilizados pela Câmara de Loures — projetores de vídeo e leitores de DVD. Para dar visibilidade à referida pluralidade das propostas, muito valorizada, foi editado e disponibilizado um vídeo com a sequência de vários momentos relativos a todos os projetos, captados no momento de apresentação/avaliação das vídeo-esculturas, tendo este permanecido em *loop*, na exposição.



Fig. 6 Exposição Oximoro, Loures, 22 de julho a 5 de agosto de 2016.

A sequência de propostas que agora se apresenta corresponde à seleção apresentada na referida exposição:

A. Jardim do Edén — Ana Filipa Mendes, Bruna Costa, Rita Lopes, Rui Medronho

Jardim do Éden simboliza semanticamente a ideia de embelezamento futuro, de um futuro que tantas vezes é enegrecido por outros, na área do trabalho artístico. Um projeto sobre a audácia de conseguir contrariar a “ideia negra” do futuro, a ânsia que nasce do medo de não conseguir alcançar o sonho, um medo que pode fazer com que se entre numa fase de autodestruição do futuro — neste caso, o artista. Processo que resulta no abandono negligente da vida artística, nunca sabendo se realmente teria conseguido. Um trabalho sobre o mundo fantástico que pode ser destruído devido a ideias e estereótipos pré-concebidos.

O projeto plástico, resultante de uma estrutura modular, foi enfatizado pelo vídeo, nomeadamente, através das suas faculdades cromáticas que ampliaram as qualidades plásticas do projeto.



Fig. 7 “Jardim do Edém” — Ana Filipa Mendes, Bruna Costa, Rita Lopes, Rui Medronho, 2016.

B. *Ver para crer* — Inês Ferreira, Sinditelma Correia, Vera Barata

Este projeto incidiu no desejo de acreditar no futuro e nas possibilidades que se abrem para o final da história, quando o desejado pode ter outro rumo. Oferece-se ao espetador a possibilidade ter vários pontos de vista, antecipando o desenrolar das histórias. Através do olho percebemos, recolhemos a informação e apreendemos lições de vida que ajudam a refletir sobre o um futuro ideal mas incerto. No vídeo, apresentam-se olhos diversos, desde crianças a idosos, de forma a contar uma história que se estende do presente para o futuro. Surgem interferências e cortes que reforçam a ideia de que o futuro pode ser alterado de acordo com as vivências no decorrer das várias etapas da vida. O projeto plástico consistia num volume abstrato que, no entanto, ao receber a imagem vídeo materializava um “olho”. Neste caso, considera-se ter sido criada uma interdependência entre objetos — material e imaterial — resultando numa interessante proposta instalativa, em que o vídeo completou a intenção formal da peça escultórica.



Fig. 8 “Ver para Crer” — Inês Ferreira, Sinditelma Correia, Vera Barata, 2016.

C. *Transmissão subjacente* — Aydin Vahneshan, Diogo Almeida

Nesta proposta, estabelecem-se, como ponto de partida, as raízes da infelicidade na vida adulta e a esperança de recuperar a alegria e despreocupação dos tempos de criança, projetando o carinho maternal na possível identidade que o indivíduo poderá encontrar no futuro. Deparamo-nos com o grande dilema da falta de amor materno, que resulta da insatisfação no presente e desejo de ter mais tempo para se ser criança. No vídeo, exploram-se semelhanças com a Pietà, obra de Miguel Ângelo, reforçando o carácter maternal da imagem: a mãe de Cristo acolhe o filho — morto — no colo assim como indivíduo é acolhido pela mulher jovem que representa a pessoa que trará ao indivíduo o conforto maternal que sente falta. A identidade da mulher é abordada com incerteza e mistério enquanto o homem, completamente nu, é representando na sua fragilidade emocional — “despido” de modo literal.

Plasticamente, o objeto apresentado mistura técnicas tradicionais de tecelagem e mistura de materiais, tais como, esferovite, lona e grampos em metal. O vídeo foi encaixado na

peça física de modo exploratório, enfatizando o sentido de relação — visual/ formal. Desta combinação, quer pela força plástica do vídeo, quer pela “estranheza” do objeto físico modelado — grosseiro e improvisado — resultou num objeto com grande impacto estético.



Fig. 9 “Transmissão Subjacente” — Aydin Vahneshan, Diogo Almeida, 2016.

D. *(Des)geração* — Ana Lima, João Almeida, Rita Ganchas

(Des)Geração intentou o resumo da passagem pela vida, abordando a temporalidade, o amor da família e a impossibilidade de lutar contra a renovação das gerações. O inevitável crescimento oferece, em simultâneo, um — também inevitável — envelhecimento. Enquanto assistimos ao passar das gerações, sabemos que o último irá desaparecer tal como todos vivem com a consciência que um dia sentirão a nostalgia da presença de alguém. Esta nostalgia, ou pré-nostalgia, é sentida devido à forma como lidamos com a morte de alguém que nos é querido. Segundo Freud, quando falece um ente querido, enterramos com ele as nossas esperanças, as nossas aspirações e os nossos gozos, não queremos consolar-nos e recusamo-nos a toda a substituição. É por enfrentarmos com tanto apego a partida da nossa geração mais velha, que vivemos toda a fase de crescimento com a nostalgia da consciência dessa futura perda — o último rosto do vídeo. Depois de desvanecer por completo o último rosto, as luzes são apagadas. Aguardam-se uns momentos, aceita-se a partida e retoma tudo. Mais gerações nascem e crescem e aprender a viver com a nostalgia de um dia vir a perder o mais velho da família.

Plasticamente, o objeto apresentado é delicado, simplicista, improvisado e informe. Constituído por fragmentos toscos de lona, suspensos em fios de nylon e distribuídos em diferentes planos no espaço, nada é até receber a projeção de vídeo. Quando as duas camadas — material/imaterial — se juntam o vídeo imprime sentido e assume a poética da proposta, corroborando uma vídeo-escultura de grande competência estética.



Fig. 10 “(Des)geração” — Ana Lima, João Almeida, Rita Ganchas, 2016.

E. *Futuro Não Futuro* — Afonso Sousa, Filipa Coelho, Jessica Graça

Por último, neste projeto, evoca-se a criança enquanto ser em formação, individual, que vai ser moldado pela família e pessoas com as quais se vai cruzando. Ainda tudo é uma possibilidade, ainda o futuro é um sonho de criança. Explora-se o confronto entre o que sonhávamos fazer e ser enquanto

crianças e a realidade da vida presente como adultos, como a pessoa que se sonhou ser mas que nunca aconteceu. A partir desta ideia criou-se uma peça cujo peso simbólico remete, de imediato, para um momento da infância. Sobre esta peça, um vestido de criança suspenso, disforme, quase que desconstruído, é projetada a imagem de uma pessoa adulta para contrapor ambas as realidades. Uma espécie de esqueleto de vestido, sobre o qual se projeta a vida adulta, tirando partido dos enquadramentos e dos valores plásticos da imagem em movimento sobre o elemento escultórico.



Fig. 11 “Futuro Não Futuro” — Afonso Sousa, Filipa Coelho, Jessica Graça, 2016.

V. CONCLUSÃO

O derradeiro momento de partilha e instalação das vídeo-esculturas, na presença de ambos os docentes e estudantes envolvidos, revelou-se um importantíssimo marco para a apreciação das propostas. Na realidade, foi neste momento que os estudantes, finalmente, tomaram consciência do potencial dos seus projetos, ao vislumbrarem as suas propostas na forma em que foram ideadas. Por este motivo, julgamos necessário, de futuro, contemplar um momento intermédio para simular a junção do vídeo ao objeto plástico, contornando uma natural incapacidade de antever o resultado visual das propostas — tanto pelas características do projeto como pela inexperiência dos estudantes nesta relação de linguagens técnica e estética.

A atividade letiva aqui descrita criou as condições para equacionar os modos de recepção de obras apresentadas e a sua articulação com as metodologias de investigação em artes, a partir da expressão das experiências perceptivas e estéticas dos estudantes. A remontagem da matéria plástica, das imagens e dos sons, assim como a construção de arcos narrativos originais gerou novas cartografias que se traduzem em novos percursos poéticos. Desta forma, os objetos artísticos produzidos pelos estudantes não se reduzem a uma mimese de determinadas operações artísticas que caracterizam as obras referenciadas, pelo contrário, prolonga-se na reinterpretação que fazem dessas obras. Poderá assim falar-se de uma recepção criativa ou, como

refere Hans Robert Jauss [9] no âmbito teoria literária, de uma estética da recepção na qual o sujeito recipiente abandona uma atitude de contemplação passiva para colocar em jogo a sua própria situação na história. Pode equacionar-se este regime de indeterminação no contexto de uma política da arte que se estabelece entre os espetadores e a prática artística — as condições de produção e visibilidade da arte [10]. Por último, a atividade aqui apresentada teve como intenção, não só, criar as condições objetivas para uma recepção criativa e emancipatória, como também, explorar o potencial criativo das tecnologias no contexto da praxis artística de forma que a separação entre ambos os domínios objetivamente deixe de fazer sentido. Esta intenção constitui um ponto de partida para subsequentes desenvolvimentos do currículo do curso, consignado nas unidades curriculares de Oficina em Artes e Tecnologias e nas articulações interdisciplinares com outras UCs da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação de Lisboa.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Florence. *Arts et Nouvelles Technologies. Art Vidéo, Art Numérique*. França: Larousse, 2005.
- [2] C. S. Maier, *The End of Longing? Notes toward a History of Postwar German National Longing*. In B. C. John S. Brady, *The Postwar Transformation of Germany: Democracy, Prosperity, and Nationhood* (pp. 271-285). Ann Arbor: University of Michigan Press, 1999.
- [3] L. Hutcheon, *Irony, Nostalgia, and the Postmodern*, UTEL, University of Toronto English Library: <http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html#N41>, Janeiro de 1998
- [4] M. Kammen, *Mystic Chords of Memory: The Transformation of Tradition in American Culture*, New York: Knopf, 1991.
- [5] S. Boym (2007). *Nostalgia and Its Discontents*. *The Hedgehog Review*, 9 – 2 (The Uses of the Past), 2007 pp. 7-18 Retrieved from http://www.iasc-culture.org/eNews/2007_10/9.2CBoym.pdf
- [6] N. Bourriaud, *Pós-Produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. (D. Bottmann, Trans.) São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- [7] N. Bourriaud, *Pós-Produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. (D. Bottmann, Trans.) São Paulo: Martins Fontes, 2009. pp 17.
- [9] H. R. Jauss, *Pour une Esthetique de la Reception*. Paris: Gallimard, 1978.
- [10] J. Rancière, *Estética e Política: A Partilha do Sensível*. Porto: Dafne Editora, 2010.