

teleférico

coletivo LMNA

ARTUR
CABRAL

CAIO
SATO

LÍVIA
BRANDÃO

LYNN
CARONE

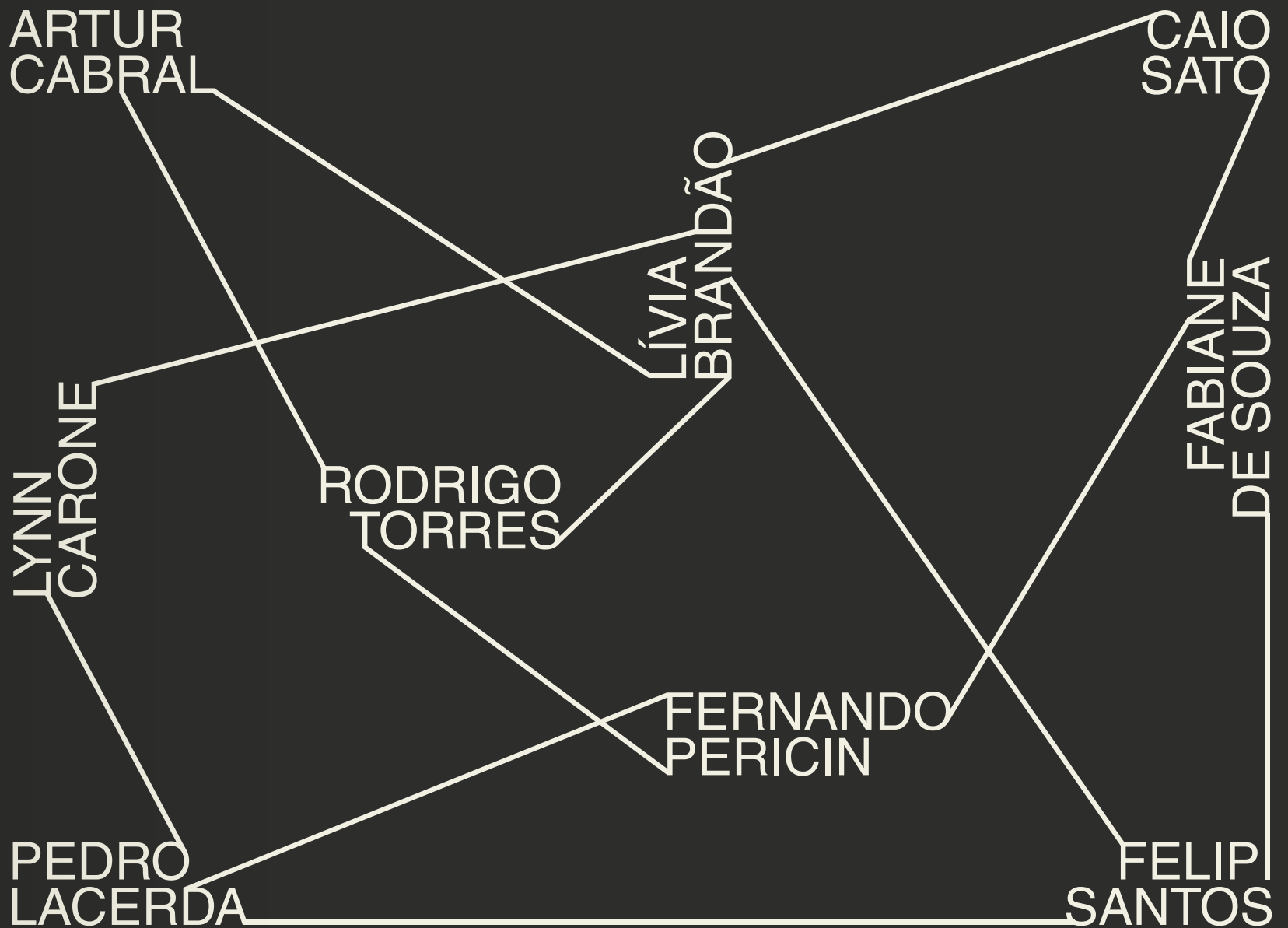
RODRIGO
TORRES

FABIANE
DE SOUZA

FERNANDO
PERICIN

PEDRO
LACERDA

FELIP
SANTOS



O Centro Cultural Câmara dos Deputados apresenta a exposição

teleférico

coletivo LMNA

Teleférico Coletivo LMNA (2023 : Brasília, DF)
Teleférico Coletivo LMNA [recurso eletrônico]. – Brasília : Câmara dos Deputados, Centro Cultural : Edições Câmara, 2023.

Título aparece no item como: O Centro Cultural Câmara dos Deputados apresenta a exposição Teleférico Coletivo LMNA.

Catálogo com obras de arte de Fernando Pericin, Lynn Carone, Felipi Santos, Fabiane de Souza, Livia Brandão, Pedro Lacerda, Caio Sato, Rodrigo Torres e Artur Cabral.

Versão E-book.

Modo de acesso: bd.camara.leg.br

Disponível, também, em formato impresso.

ISBN 978-85-402-0920-6

1. Arte, exposição, Brasil, catálogo. I. Brasil. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. Centro Cultural. II. Título.

CDU 7

Bibliotecária: Fabyola Lima Madeira – CRB1: 2109

ISBN 978-85-402-0919-0 (papel) | ISBN 978-85-402-0920-6 (e-book)

Brasília, junho de 2023





O Centro Cultural Câmara dos Deputados é responsável pela preservação do acervo museológico da Câmara dos Deputados e pela realização das ações culturais que ocorrem na instituição, como exposições artísticas e históricas e eventos literários.

Além de promover as culturas regionais e a produção artística contemporânea nacional, o Centro Cultural atua na preservação da memória da instituição e na história do Poder Legislativo. Idealizado pelo arquiteto Oscar Niemeyer, o Palácio do Congresso Nacional abriga obras de artistas brasileiros renomados da segunda metade do século XX, como Di Cavalcanti, Athos Bulcão e Marianne Peretti.

Com o intuito de viabilizar a diversidade e a qualidade das exposições realizadas pelo Centro Cultural, todos os anos promovemos um edital público para a seleção das mostras artísticas e históricas que ocuparão, no ano subsequente, os espaços destinados aos eventos culturais. As propostas apresentadas são avaliadas por uma Comissão Curadora e, desta forma, o Centro Cultural proporciona a artistas e curadores de todo o Brasil a oportunidade de apresentar seus trabalhos em áreas da Câmara dos Deputados onde há grande circulação de visitantes de diversas partes do país, propiciando o exercício e a promoção da cultura e da cidadania.

A BORDO DE UM JOGO, AS IMAGENS EM RELAÇÃO

Denise Camargo, maio de 2023

O passaporte para este *Teleférico* é a poesia. Afinal, é ela que pode ampliar universos, conforme já nos ensinou Vilém Flusser (1967). E como tivemos que vasculhar escombros para encontrá-la durante os últimos anos! Foi em parte desse tempo, com uma pandemia no meio, que os artistas Fernando Pericin, Lynn Carone, Felipe Santos, Fabiane de Souza, Lívia Brandão, Pedro Lacerda, Caio Sato, Rodrigo Torres e Artur Cabral compuseram este jogo poético estruturado no acaso, na colaboração, num sistema de intercâmbios e na interpretação.

Ele transcorre assim: um participante dispara uma imagem e, com isso, engendra um segredo ao compartilhá-la com um outro, a sua livre escolha, sem que os outros saibam. Quem recebe a imagem responde com outra que lhe faça qualquer tipo de conexão, ainda que dela se dissocie totalmente — o importante é que a imagem desencadeie um processo de criação. Em seguida, esta pessoa transfere sua imagem à próxima. Com isso, uma corrente de interpretações segue até a última integrante do grupo.

As distribuições continuam até que todos tenham recebido uma imagem e produzido outra. Perceba que este fluxo, além de estabelecer interlocuções, também gera o compromisso tácito de que cada integrante se envolva com a criação individualizada, que também não deixará de ser coletiva. A rodada finda com a apresentação da sequência enunciada e do levantamento das relações existentes entre elas.

Esta dinâmica pode ser compreendida também como uma estratégia para o sequenciamento de imagens, ao que fotógrafos e fotógrafas con-

vencionaram chamar de “edição” — termo usado antes do advento das tecnologias da imagem e que não guarda relação com seu significado atualizado pelos programas de tratamento digital. Ou seja, a edição é um exercício intelectual que propicia a um conjunto de imagens figurar em uma narrativa autônoma, independente das leituras individualizadas que elas possam suscitar. Cada imagem que a compõe se exprime, ora em sua capacidade de se conectar formalmente com a anterior, ou com a próxima, ora em sua destreza para acionar conteúdos internos, ou externos a sua produção. O procedimento, complexo, não parece se formular por qualquer orientação lógica. Ao contrário, é resultado de tantas outras variáveis e de uma certa subjetividade.

A proximidade com este grupo e minha emoção em vê-los empreender uma metodologia original não me permitem afirmar se o mais bonito está na cadeia de imagens resultante desse procedimento ou no percurso que adotam. Suspeito que no segundo, embora o primeiro gere as conexões primorosas, especialmente quando outras regras se somam, aumentando a dificuldade pela inserção de diretrizes restritivas, ou, em determinado ponto do jogo, se o participante recepcionar imagens mais de uma vez em uma mesma rodada.

Este grupo de artistas ávidos pela criação foi à procura de um método que, neste trabalho, apoia-se também na noção de jogo apresentada por Vilém Flusser (1967), sendo que as dinâmicas estabelecidas durante o processo partem dos conceitos de rizoma e território de Gilles Deleuze e Félix Guattari (2011).

Mas é preciso salientar que artistas, invariavelmente, respondem com um método a pedido da matéria com a qual criam, ou do processo no qual mergulham. Por isso, prefiro pensar que o método os emaranhou num enredo quase previsível, que já aflorava desde que foram, então, estudantes em disciplina da pós-graduação em artes visuais ministrada por mim, em 2018. Naquele momento, desafiados a realizar sínteses poéticas sobre os temas inerentes a suas próprias pesquisas artísticas, produziram o que Pedro Lacerda batizou espontaneamente de “lâminas” — uns avulsos sem grande espessura, mas densos nas proposições que continham e que os trouxeram até aqui. Para além das lâminas, uniram-se no coletivo LMNA, em 2020, e agora nos transportam neste *Teleférico*.

Às vezes, “imagens andarilhas vagam em busca de suas histórias”, comenta Fabiane de Souza, para o que ali afronta os liames. Sem

encontrar a exatidão de um lugar, estas imagens apenas permanecem. Por vezes, as conexões são tão somente formais, mas isto não é pouco, uma vez que se estabelecem, ainda, diálogos imagéticos oportunos, até mesmo com fotografias clássicas para a história da arte.

A cada parada, nomeada de “linha”, evidencia-se como operam as trocas, os laços e as correspondências para a percepção de uma territorialidade. “As imagens são territórios individuais que se desterritorializam”, sentenciam no texto de reflexão a respeito da produção poética.

Na linha 7, Fabiane pergunta: “O que de mim dorme naquela fotografia?”, ao que Lynn Carone questiona: “O que de mim acorda naquela fotografia?”. Na última linha do trajeto, Felipe Santos reforça o vínculo entre palavra e imagem. Ele associa a torrente imagética à imaginação, e encerra perguntando: “Estaria nisto a relação de ampliação de mundos?”.

O mundo expandido pelo olhar poético destes artistas não se apoia nas ações de um dispositivo cujo caráter seja rigorosamente mimético. Ainda que exista a mediação do aparato técnico, é da estrutura relacional que as imagens se sustentam neste trabalho, não de mero fazer técnico ou tecnológico.

Adentro cada cabine-imagem deste *Teleférico*, quando recebo o convite para esta curadoria e, em consequência, para a realização desta escrita. O aparelho que liga extremos, suspende corpos na paisagem e os conduz a um caminho de aventura e beleza em meio a naturezas diversas é, aqui, o desfecho de aproximações. Ele opera como um transmissor de vivências artísticas, potencializadas por artistas que não se deixaram sucumbir pela adversidade dos tempos. Ao contrário, colocaram-na a seu favor, quando embarcaram nesta viagem. Salvaram-se da barbárie, ampliando os universos individuais e coletivos.

Em trabalhos individuais, apresentam obras geradoras; em trocas, brincam e criam. Para Gustav Bally (1973), nenhum animal joga, brinca ou cria se sua sobrevivência estiver em risco. Sobreviver não poderia ter sido o ato mais subversivo no período da pandemia e do pandemônio brasileiros, durante o qual as séries deste trabalho foram desenvolvidas.

Fecho os olhos e já posso sentir aquele frio que a apreensão pela instabilidade me dá. Não é medo da altura. Teleféricos fazem seus traslados como em sobrevoos. Me sinto sobrevoar. São os instáveis, os escorregadios, os flutuantes que me desconfortam. Se para Huizinga (2005) o

jogo é, por natureza, instável, posso retomar o conforto se interrompê-lo com o prosaico da vida? O que isto significaria? Simples. Que um teleférico pode me balançar demais. Complexo. Que ao me emaranhar nessa trama coletiva carregue minhas próprias regras. Elas desestabilizam o jogo, provocam os ruídos mencionados por Flusser (1967).

Fecho os olhos novamente. De uma plataforma imaginária visualizo o mapa a minha frente e completo suas linhas — entro, deliberadamente, no jogo. Por que não pensei nisso antes? Tão óbvio. Não há mais tempo. Mesmo assim, arrisco, ao menos, acessar o conceito de diagrama do “artista-etc” Ricardo Basbaum, para quem um objeto como esse é um material artístico. Ele nos diz: “Se um desenho — mapa, diagrama — é convocado a servir de ferramenta para a produção de pensamento, é porque está já posto o desejo de pensar de outra forma — pensar sensivelmente [...]” (Basbaum, 2010:31). O diagrama de *Teleférico* é obra e processo e me leva a pensar sensivelmente.

Nas linhas 3 e 5, por exemplo, as imagens-estações se integram na malha de transporte das cores, texturas, formas e vão ganhando camadas de sentido, tantas quantas as suas alterações permitam. É na linha 4 que se revela uma possível interpretação, no comentário deixado por Livia Brandão: “[...] A primeira imagem é luz, a segunda é o vazio e a terceira acaba sendo o inverso da primeira, o Sol ao contrário. Há um rastro que se espalha em todas as direções. As cores se relacionam também. Extremos opostos”.

Antes, porém, ela descreve o que pode ser entendido como uma imagem-ligação: “As abelhas fizeram colmeia na cobertura da parada de ônibus, no Setor Bancário Norte. Ironicamente, escolheram casa bem no vazio, na ausência de iluminação e prosperaram. Tiveram que pôr fogo nas coitadas, luz que cega, fogo que mata. Fica o rastro do vazio, do buraco negro, do paradoxo”. Desço abruptamente nessa parada, bem antes de chegar ao meu destino, sem suportar reprisar a imagem-memória à qual associo a cena descrita por Livia.

Insisto. Volto à estação na qual desembarquei. A imagem-memória gerada ali é ruidosa ao jogo, penso. Num solavanco, fui inesperadamente lançada a uma cena: estou sentada na mesa da sala, hora de almoço, conversa entusiasmada com uma amiga; me viro para o quintal aos gritos do rapaz que estava ali, dando banho em meu cachorro; pedia por socorro, corria em desespero; saí em disparada sem entender o que eu teria que ver e não via, saber e não sabia; era o cachorro coberto de

abelhas, tremendo ao ataque feroz que o matou em poucos minutos, debaixo dos meus olhos, sem que eu pudesse socorrê-lo; muitas horas e imagens se sucederam.

Que única imagem eu engataria? Dia seguinte, fui ao que sobrou do trabalho dos bombeiros madrugada adentro — foi preciso sacrificá-las a fogo. Demorei muitos dias até que registrei aqueles vestígios: as flores caídas, pedaços da luminária onde a colmeia se abrigou, favos incinerados e atolados em veneno usado para contê-las durante a operação. Ficou ainda o inescapável acre subindo de um corpo indefeso, inerte, em decomposição, e os meus destroços. Fica o rastro do vazio. Às vezes, histórias andarilhas vagam em busca de suas imagens.

Susan Sontag (2020:18), em “Contra a interpretação” (1966), alerta para o “perpétuo e sempre inconcluso projeto de interpretação”, o que para ela é “um ato mental consciente que utiliza determinado código, determinadas regras” — instrumento dos jogos, portanto? A autora faz advertências sobre possíveis ciladas armadas pelo ato de interpretar, porque isso pode exigir das obras de arte sempre terem algo a dizer. Talvez queiram apenas dizer que só a poesia salva.

BALLY, Gustav. *El juego como expresión de libertad*. 2.ed. México: Fondo de Cultura Económica, 1973.

BASBAUM, Ricardo. “Sur, sur, sur...como diagrama: mapa + marca.” *Revista investigação*, n. 11, Porto Alegre, 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* 2, vol.1, 2.ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

FLUSSER, Vilém. *Jogos*. [S.l: s.n.]: 1967. (manuscrito). Disponível em <https://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?p=583>. Acesso em: 18 maio 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SONTAG, Susan. *Contra a interpretação: e outros ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

TELEFÉRICO: O JOGO COMO METODOLOGIA EM PROCESSOS ARTÍSTICOS¹

1. Artigo publicado em *Coletivo em Artes Visuais. Ponto(s) de fuga [recurso eletrônico]: IX COMA-Coletivo em Artes Visuais*, Editora do PP-GAV, Departamento de Artes Visuais Instituto de Artes – Universidade de Brasília, 2022. Disponível em: <http://ppgav.unb.br/publicações>

Lynn Carone

Artista Multimídia, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UnB na linha de pesquisa Arte e Tecnologia

lynn.carone@gmail.com

[Universidade de Brasília]

Fernando Pericin

Artista Visual, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UnB na linha de pesquisa Poéticas Transversais

fernandopericin@gmail.com

[Universidade de Brasília]

Caio Sato

Artista Visual, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UnB na linha de pesquisa Deslocamento e Espacialidades

[Universidade de Brasília]

Felipi Santos

Artista, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UnB

[Universidade de Brasília]

Fabiane da Silva de Souza

Artista visual, doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação - FAC/UnB na linha de pesquisa Imagem, Estética e Cultura Contemporânea

fabianeedesouza@gmail.com

[Universidade de Brasília]

Lívia Brandão

Artista visual e arquiteta, mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UnB na linha de pesquisa Poéticas Transversais

liviasibrandao@gmail.com

[Universidade de Brasília]

Pedro Lacerda

Artista visual e fotógrafo, mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/UnB na linha de pesquisa Poéticas Transversais

pedrolacerdda@gmail.com

[Universidade de Brasília]

RESUMO | Este trabalho apresenta reflexões em torno de processos artísticos envolvidos na série “Teleférico”, criada de maneira remota pelo Coletivo Lâmina no ano 2021. A produção em questão reúne um conjunto de imagens que foram trocadas e reinterpretadas entre os artistas, a partir da proposta do jogo enquanto método de trabalho. A metodologia do jogo abrange diversas possibilidades de criação a partir do compartilhamento de perspectivas individuais que, por sua vez, provocam ações coletivas ao fomentar a construção de laços e correspondências entre os participantes e viabiliza a análise dos conceitos em torno do jogo e seus desdobramentos. O método é desenvolvido a partir da noção de jogo apresentada por Vilém Flusser e as dinâmicas estabelecidas durante o processo partem dos conceitos de rizoma e território de Gilles Deleuze e Félix Guattari.

ABSTRACT | This work presents reflections on the artistic processes involved in the series “Teleférico”, created remotely by the artistic collective Lâmina in 2021. The production brings together a set of images that were exchanged and reinterpreted among the artists, based on the proposal of a game as a working method. This methodology encompasses several possibilities of creation from sharing individual perspectives which, in turn, provoke collective actions by fostering the construction of ties and correspondence between the participants and enables the

analysis of concepts around the game and its consequences. The method is developed from the notion of game presented by Vilém Flusser and the dynamics established during the process stem from the concept of rhizome and territory by Gilles Deleuze and Félix Guattari.

Palavras-chave: jogo; método; coletivo; território

Key-words: game; method; collective; territory

INTRODUÇÃO | O presente texto trata das reflexões em torno dos processos artísticos e das metodologias desenvolvidas para o trabalho *Teleférico*, concebido pelo coletivo Lâmina ao longo de 2021. Criado em janeiro do mesmo ano, o coletivo é composto por sete artistas e opera desde então em modo remoto por decorrência do isolamento social imposto pela pandemia da Covid-19. É importante perceber este contexto como um provocador poético que vem a orientar as primeiras discussões e práticas artísticas do grupo.

A partir da concepção de regras, foram estabelecidas sequências de comunicação entre os integrantes, ao compartilharem imagens, uns com os outros, em meio virtual. O jogo é pensado como primeira proposição do coletivo na intenção de destacar a influência da interpretação — em cada partida, uma imagem é enviada por um integrante do grupo a outro de modo que este a interprete, faça um novo envio, e assim sucessivamente até que todos participem. Os membros do coletivo oferecem questionamentos que permitem iniciar um processo ao conduzir movimentos e contra-movimentos de seus participantes. Ao longo das partidas e das discussões que se suscitam, interpreta-se a atividade como uma abertura para as inúmeras possibilidades de criação e contaminação entre seus agentes.

No texto são articuladas ideias em torno dos escritos de Vilém Flusser e Johan Huizinga para se pensar o jogo como método de trabalho artístico. Na sequência, são discutidas as relações que se estabelecem entre os artistas e as imagens com base nas dinâmicas de rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari. No que se refere ao processo de desterritorialização e abertura ao outro, são articuladas ideias em torno da análise das diferentes “partidas” do jogo, que se apresentam como linhas de imagens que se contaminam, além das próprias subjetividades que se incluem em um processo de produção artística em grupo.

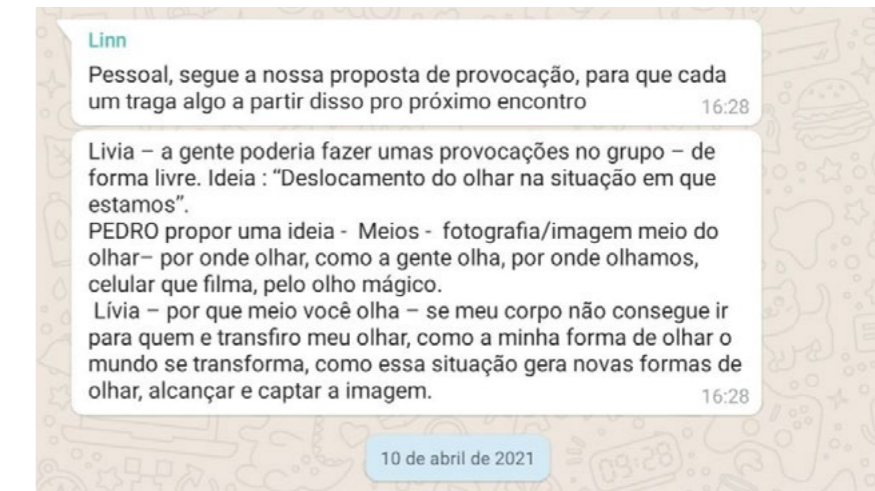
Apresenta-se o trabalho *Teleférico* (2021) como um mapa visual aberto que revela a sucessão de imagens compartilhadas, ao passo que provoca a pensar suas possíveis relações poéticas e processuais que se dão em torno da produção e circulação de imagens. O coletivo estabelece diálogos ao investigar a expressividade das imagens em relação a outras imagens, destacando aspectos como contaminação e dinamicidade em seus contextos de criação e fluxo.

Dessa forma, a pesquisa apresenta os estudos e resultados em torno do jogo como metodologia de trabalho e criação artística. Considere-se, ainda, os aspectos que envolvem a produção coletiva, situação inédita para quase todos os participantes, e as ideias de fluidez nos encontros e desencontros que se observam ao longo da produção deste trabalho de arte.

PROCESSOS INICIAIS E JOGO COMO METODOLOGIA | Os encontros do coletivo Lâmina começaram a acontecer em dezembro de 2020, período em que a pandemia da Covid-19 se inclinava para um pico no número de casos e mortes no Brasil. Conforme o contexto solicitasse a distância física, os encontros se deram — e até hoje (2021) assim o são — em chamadas virtuais de vídeo. Composto por estudantes e ex-estudantes do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UnB, que compartilham experiências desde o ano de 2018, foi somente na periodicidade dos encontros online do grupo, ao longo do ano de 2021, que se tornou possível a formação de uma afinidade de pensamentos e ideias.

Enquanto coletivo, considera-se aqui o propósito de operar como um grupo de estudo e trabalho em artes visuais, dedicando-se à construção de laços e correspondências entre tais agentes que se reúnem a partir da intenção artística de produzir em grupo. Em um dos encontros, de forma espontânea, foram dadas propostas de provocações para a criação. Estas propostas foram registradas em um grupo de WhatsApp (Figura 1).

Figura 1: Print de tela de conversa no aplicativo WhatsApp de grupo do Coletivo Lâmina. Fonte: acervo pessoal



As propostas mencionam a questão do “olhar” na fotografia/imagem, provocando pensamentos quanto aos seus meios, modos, dispositivos e deslocamentos. A palavra “olhar”, que se repete algumas vezes, é discutida a partir da sua capacidade de transformação e alteração da realidade. Assim, evidenciou-se “como a minha forma de olhar o mundo se transforma” (conforme diálogo acima da figura 1), em oposição à ideia de transformar o mundo com minha forma de olhar. Entretanto, esta inversão não é equivalente: na primeira, quem observa é mudado, enquanto, na segunda, o olhar é ativo. Ele reclama. Para inverter esse olhar, inverte-se todo o sistema, ou, ao menos, ruídos são provocados a ele.

O jogo começa quando um participante produz uma imagem-chave e, secretamente, a compartilha com outro membro de sua escolha. Este, por sua vez, produz uma nova imagem tendo como referência a que recebeu e repassa ao próximo jogador. Isto se repete sucessivamente até todos contribuírem. Ao final do percurso, a obra é revelada — um conjunto de imagens em cadeia produzidas pelos artistas. Os participantes, então, discutem o processo e as relações entre as imagens.

Há aqui uma referência ao jogo telefone sem fio, em que uma informação-chave é transmitida em cadeia aos participantes. Esse processo pode acarretar em um acréscimo de ruído na mensagem, que altera seu sentido original. É comum, nesta brincadeira, perceber diferenças entre a mensagem que inicia a partida quando comparada à que finaliza a rodada. Nesta proposta de jogo, os ruídos são iminentes devido à sua própria dinâmica: a partir da interpretação individual de uma imagem recebida, produz-se outra. Ruídos são, portanto, componentes necessários à concepção do trabalho, ampliando ainda mais as possibilidades de repertório do próprio jogo.

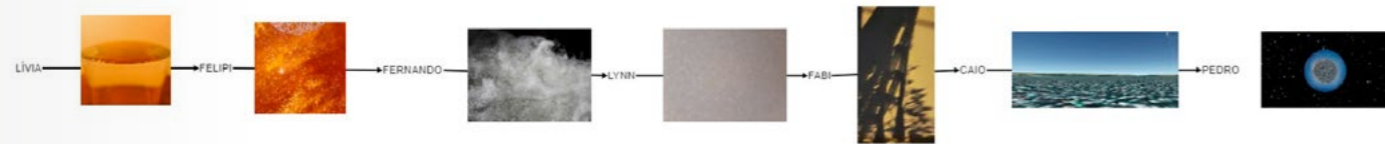


Figura 2. Coletivo Lâmina. 1ª rodada da série *Teleférico*, 2021. Fotografias em telefericos conceituais. Fonte: acervo pessoal

Constantemente na arte contemporânea parte-se da criação de estratégias como gatilhos para a produção de trabalhos. É comum que artistas articulem essas táticas ao longo de séries ou em toda a sua produção. Fábio Oliveira Nunes (2016), em seu livro *Mentira de Artista*, apresenta procedimentos usados no campo da arte e no jogo entre artistas e sistemas, agrupando distintos trabalhos nas seguintes categorias: 1) Mentiras e sistemas; 2) Negócios de Artista; 3) Personas de Artista; 4) Mentiras de robôs; 5) Artistas de mentira. A partir deste exemplo, é possível perceber como os jogos se estabelecem na arte contemporânea, expressando-se de diversas formas, seja jogando com o próprio meio artístico em que está inserido, seja fazendo algo se passar pelo que não é. Entretanto, um tipo de jogo que o autor não menciona é o jogo restritivo, que é composto por regras que devem ser seguidas rigorosamente.

Em 1960, o grupo de produção literária OuLiPo — abreviatura para *Ouvroir de littérature potentielle* (Ateliê de literatura potencial, em francês) — aplicava princípios matemáticos como regras para a produção literária. Formado por escritores como Raymond Queneau, François Le Lionnais, Italo Calvino e Georges Perec, o grupo se utilizava de jogos esquemáticos na construção de textos como fatores “limitantes” de uma obra.

É importante que se discuta os aspectos restritivos que se implicam em uma produção artística sob a perspectiva de tensionar os seus processos e potencializar os seus resultados. Por meio da restrição é possível obter desdobramentos impressionantes, não pela restrição auto imposta em si, mas pela tentativa de burlá-las. É o caso do livro *La Disparition*, publicado em 1969 e traduzido como “O Sumiço” de Perec, no qual o autor escreve um romance de 300 páginas sem o uso da letra e - a letra mais comum do francês. Outro caso é o livro de Ítalo Calvino, *Il Castello dei destini incrociati*, publicado em 1973 e traduzido como “Castelo dos Destinos Cruzados”, que é escrito a partir da combinação entrelaçada das cartas de *Tarot*.

Em *Teleférico* afirma-se o interesse de provocar estímulos à criatividade dos artistas envolvidos, ao serem aplicadas diferentes logísticas e cir-

cunstâncias nos procedimentos que envolvem a produção de imagens. A escolha por adotar a concepção de *repertório* e *estrutura* de jogo, trazida por Vilém Flusser (1967), apresenta a possibilidade de se estabelecer diferentes resultados dentro de um jogo aberto, que permita a incorporação de ruídos.

Flusser (1967, p. 1), ao tratar do jogo, denomina-o como “todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras”. Para ele, a soma desses elementos é denominado “repertório” do jogo, e a soma das regras a sua “estrutura”. A totalidade de combinações possíveis do repertório na estrutura é a sua “competência” e a totalidade das combinações realizadas é o seu “universo”. Dos muitos jogos estabelecidos, o autor os distingue em abertos ou fechados, sendo fechados aqueles em que repertórios e estruturas são imutáveis. Caso contrário, são considerados abertos.

Dito isso, o jogo do “olhar”, que se estabelece em *Teleférico*, é aberto, com estruturas e repertórios fluidos. Os ruídos que aparecem podem se tornar novos elementos do jogo, aumentando o seu repertório. Essa transformação é chamada pelo autor de “poesia” e os aumentadores de repertório, os “poetas”. “Todo jogo aberto tem sua poesia. Pela poesia aumenta-se a competência, e conseqüentemente, o universo do Jogo”. O autor conclui que “poetas são aumentadores de universos” (FLUSSER, 1967. p. 2-3).

Colocando os participantes no papel de poetas, o jogo proposto tem suas regras e estruturas. O objetivo não é apenas participar do jogo, mas sim aumentar os seus elementos, amplificando seu universo. Para isso, coube a cada um, diante deste mesmo sistema, transformar os ruídos em elementos do jogo.

Embora o coletivo tenha identificado seu percurso no jogo, apoiado nos conceitos trazidos por Flusser, é importante considerar algumas contribuições de Johan Huizinga (2005) sobre o assunto. Segundo o autor, o jogo é

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas

regras. (HUIZINGA, 2005, p. 16).

Huizinga (2005) considera o jogo instável por natureza, justamente porque pode ser interrompido a qualquer momento por demandas da vida cotidiana. Parte desta instabilidade também é atribuída a situações em que acontecem quebras de regras, ou quando ocorre algum tipo de desencanto ou desânimo entre os participantes. É interessante notar que sua definição de jogo também ajuda a entender a dinâmica que se estabeleceu no coletivo, principalmente no que se refere ao envolvimento ou a qualquer tipo de interesse que não o próprio prazer e mergulho no jogo. Sendo assim, pode-se relacionar a quebra das regras referidas pelo autor aos “ruídos” mencionados por Flusser (1967), ocasionando, deste modo, novos elementos que surgem no decorrer do jogo.

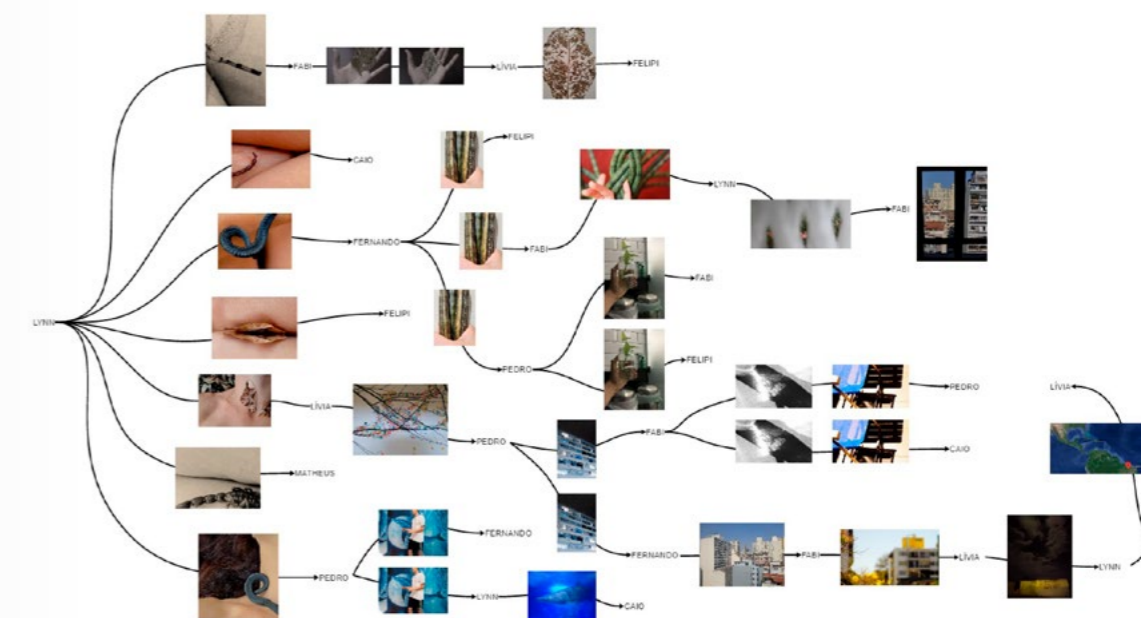
Flusser (2002), ao tratar da caixa preta como aparelho que produz imagens técnicas a partir da ação de seu funcionário — considerado como aquele que opera o aparelho, embora desconheça o seu funcionamento ou o programa — abre a possibilidade para a ideia de jogo contra o aparelho. Em última instância, o objetivo do jogo é esgotá-lo, de modo a transformar a potencialidade em realidade. O jogo continua na medida em que não se esgota, estabelecendo uma dialética entre funcionário e aparelho, que é semelhante à dialética das regras auto-impostas:

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com o seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotá-lo o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhes as manhas. [...] Para funcionar, o aparelho precisa do programa “rico”. Se fosse “pobre”, o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo. As potencialidades contidas no programa devem exceder à capacidade do funcionário para esgotá-las. A competência do aparelho deve ser superior à competência do funcionário. (FLUSSER, 2002, p. 23-24).

Inicialmente, a proposta era denominada *Telefone-sem-fio*, mas no decorrer do jogo foi renomeado *Teleférico*, que, em si, já é o primeiro “ruído”. O nome incorporado pelo grupo abriu espaço para que novas regras e elementos fossem criados.

Com o desenvolvimento do trabalho, os artistas membros do coletivo, criaram regras próprias e permaneceram em jogo. Surgiram daí fluxos diversos e não lineares representados em um grande diagrama de imagens que se relacionam conjuntamente. Posteriormente, em uma nova rodada, adicionaram-se os critérios das normas restritivas, de modo que a imagem seguinte criada deveria ser produzida sob determinados condicionantes cumulativos que eram definidos pelos jogadores anteriores. Como por exemplo, na figura 3, a participante Lynn distribuiu 7 imagens diferentes, encaminhando uma à cada integrante do grupo, ampliando a quantidade de imagens em circulação. A partir de então, as relações deixam de ser lineares.

Figura 3. Coletivo Lâmina. 3ª rodada da série “Teleférico”, 2021. Fotografias em teleféricos conceituais. Fonte: acervo pessoal



TERRITÓRIOS E CONTÁGIOS EM PRODUÇÃO COLETIVA | Ao utilizar o jogo como método na produção artística, o coletivo Lâmina passa por um processo de contaminação entre as ideias que pairam sobre a produção poética de cada integrante. Dos ruídos que acontecem, novos elementos e relações surgem no decorrer do jogo ao estabelecer uma dinâmica rizomática — a produção passou por mudanças de rotas, possibilitando novos caminhos imagéticos e de relações entre as imagens.

Assim, por meio das trocas de imagens e apoiados nos métodos lúdicos acordados, os participantes estabelecem relações entre os tra-

balhos individuais e, progressivamente, há um processo de criação de um novo corpo, uma produção que não é individual, mas múltipla, nem sujeito e nem objeto. As relações estabelecidas tornam-se heterogêneas e abertas.

Segundo Deleuze e Guatarri (2011) o rizoma é regido pela multiplicidade. Os conceitos e pensamentos não estão hierarquizados como seriam em um sistema árvore-raiz, em que o poder é centralizado e as estruturas de relações são binárias e biunívocas.

O rizoma parte do princípio da conexão e da heterogeneidade em que todos os pontos podem ser ligados entre si, pois se ramificam em todos os sentidos, como bulbos ou tubérculos em um princípio de multiplicidade. Os autores exemplificam:

Os fios da marionete, considerados como rizoma ou multiplicidade, não remetem à vontade suposta de um artista ou de um operador, mas à multiplicidade de fibras nervosas que formam por sua vez uma outra marionete segundo dimensões conectadas às primeiras. (DELEUZE e GUATARRI; 2011; p. 24).

Esses fios formam o que os autores designam de “tramas”. As “fibras nervosas” do ator que as projeta também formam uma “trama” num jogo de aproximação aos tecelões, criando grandes diferenciações pelas sobreposições dessas tramas. Desta forma, o rizoma não apenas cresce a partir dos encontros, acontecimentos e agenciamentos², mas também incorpora o princípio e a possibilidade de ser rompido em qualquer lugar e de ser retomado por novas linhas e caminhos. Portanto, os rizomas compreendem “linhas de segmentaridade segundo as quais é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc.; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar.” (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 25).

Pensa-se na produção de imagens como a territorialização de cada participante do jogo em um coletivo artístico e seu processo de formação. De acordo com Guattari e Rolnik (1996, p. 322-323) a noção de território resumidamente pode ser compreendida como a forma em que os seres se organizam e se articulam com outros seres em “fluxos cósmicos”. Pode significar um espaço, ou um sistema em que o sujeito se “sente

2. *Agenciamento*: noção mais ampla do que as de estrutura, sistema, forma etc. Um agenciamento comporta componentes heterogêneos, tanto de ordem biológica, quanto social, maquínica, gnosiológica, imaginativa. Na teoria esquizoanalítica do inconsciente, o agenciamento é concebido para substituir o “complexo” freudiano. (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p.31)

em casa”, uma apropriação ou subjetivação fechada em si, oriunda de comportamentos e representações que levam aos tempos, espaços sociais, estéticos, culturais e cognitivos.

Todo território pode se desterritorializar, se engajar em outras linhas ou pontos de fuga e até se destruir. Ainda segundo Guatarri e Rolnik, a espécie humana está em constante desterritorialização de seus territórios “originais”. Haesbaert e Bruce (2009), no artigo “A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari”, explicam de modo simplificado que quando se abandona um território, acontece uma desterritorialização, sendo esta indissociável do processo de reterritorialização. Quando isto acontece, novos territórios estão sendo construídos por agenciamentos maquínicos de corpos (estado de mistura entre corpos, seus desejos e uma sociedade) e por coletivos de enunciação (a produção em parceria pela qual ocorre o compartilhamento de signos, linguagem, palavras, símbolos etc). Os autores comentam que Deleuze e Guattari dividem a desterritorialização em dois tipos: a relativa e a absoluta. A primeira se refere ao *socius*, os abandonos dos territórios na sociedade e suas reterritorializações e a segunda ao próprio pensamento, à criação. Os autores ainda elucidam:

Pensar é desterritorializar. Isto quer dizer que o pensamento só é possível na criação e para se criar algo novo, é necessário romper com o território existente, criando outro. Dessa forma, da mesma maneira que os agenciamentos funcionavam como elementos constitutivos do território, eles também vão operar uma desterritorialização. Novos agenciamentos são necessários. Novos encontros, novas funções, novos arranjos (HAESBAERT; BRUCE, 2009).

Ambos os tipos de desterritorialização, a relativa e a absoluta, se atravessam uma vez que o pensamento precisa de um meio. É nessa busca de conexões, encontros e rompimentos que o pensamento existe e constitui o *socius*, nessas parcerias de fluxos, de desejos e de forças criativas.

Em Teleférico é possível identificar as dinâmicas do coletivo, cada qual com seu território, espaço geográfico, suas subjetividades fechadas e as representações que trazem de comportamentos nos tempos e espaços sociais, estéticos, culturais e cognitivos que vivem. Por meio do

encontro e da participação de cada integrante no jogo, acontecem as desterritorializações relativas e absolutas e as reterritorializações na construção de novos territórios. O processo de receber uma imagem e, a partir dela, criar outra imagem nova, implica pensar, se desterritorializar — desfazer-se do corpo individual — e criar um outro “sentir-se em casa” por meio de novos agenciamentos e arranjos em fluxos diversos.

SUSPENSÃO EM TELEFÉRICOS CONCEITUAIS | A imobilidade dos corpos em virtude da pandemia da Covid-19 transformou-se em impulso para novas conexões extrafísicas no contexto do coletivo Lâmina. A condição de confinamento do indivíduo impulsionou o grupo recém formado para a proposição de novas maneiras de interação e para a manutenção de processos criativos em estado de isolamento, fundamentais na consolidação do corpo coletivo em formação. Os indivíduos, cada qual em seu ambiente privado cotidiano, são alçados a um “espaço teleférico” virtual comum, em que visualidades são geradas, ideias são transmitidas, informações são trocadas com a finalidade de desenvolver pensamentos e proposições em artes visuais.

Um teleférico como meio de transporte é conceituado como um modal composto por cabines suspensas, sustentadas e tracionadas por cabos de aço. Estes mesmos cabos que fazem a sustentação das cabines também são os fios condutores do percurso que estabelecem as regras do deslocamento. Tal qual um teleférico físico, no “ambiente teleférico” virtual são estabelecidos “fios” como pensamentos condutores das subjetividades do grupo. As “imagens-cabine” são, simultaneamente, os produtos em deslocamento e o elo de comunicação para a constituição de proposições e criação de novos trabalhos.

As “imagens-cabine” representam a manifestação do indivíduo em estado coletivo, a partir das provocações em grupo realizadas no “ambiente teleférico”. É por meio delas que afloram-se as influências interpretativas do jogo e o fio condutor do pensamento permanece em movimento. É interessante observar as nuances subjetivas que se manifestam nas figuras 4, 5 e 6 a partir da contaminação de uma imagem para a outra. Como por exemplo, pode-se perceber as relações formais ou conceituais que se estabelecem entre as imagens que perpassam por ideias de fluidez, movimento, liquidez e corporeidade, além dos aspectos de cor, textura e composição.

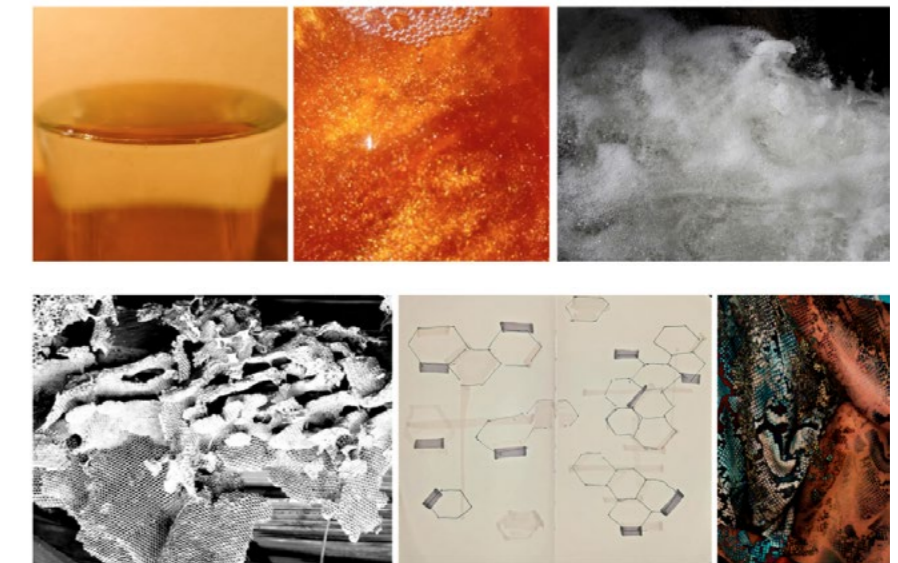


Figura 4. Na primeira linha, as imagens em sequência de Lívia Brandão, Felipe Santos e Lynn Carone (Imagens-cabine 1). Na segunda, imagens de Lynn Carone, Caio Sato e Fernando Pericin (Imagens-cabine 2). Série “Teleférico”, 2021. Fotografia. Fonte: acervo pessoal.

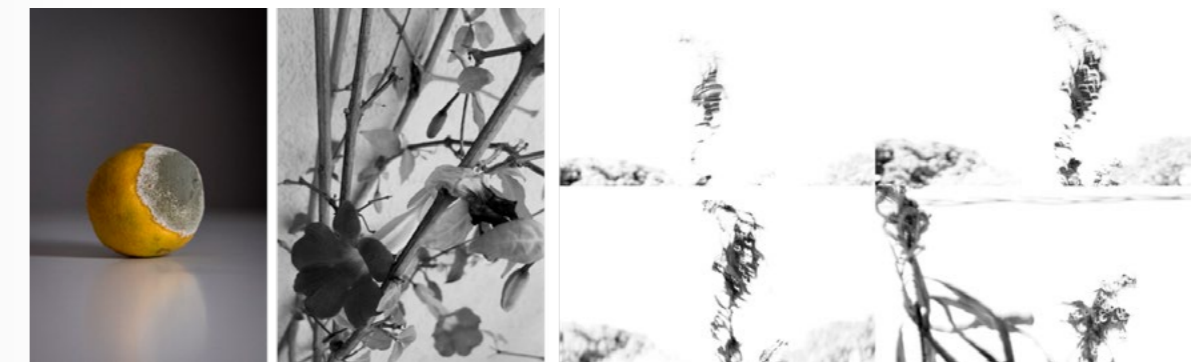


Figura 5. Imagens em sequência de Pedro Lacerda, Felipe Santos e Fabiane da Silva de Souza (Imagens-cabine 3). Série “Teleférico”, 2021. Fotografia. Fonte: acervo pessoal.

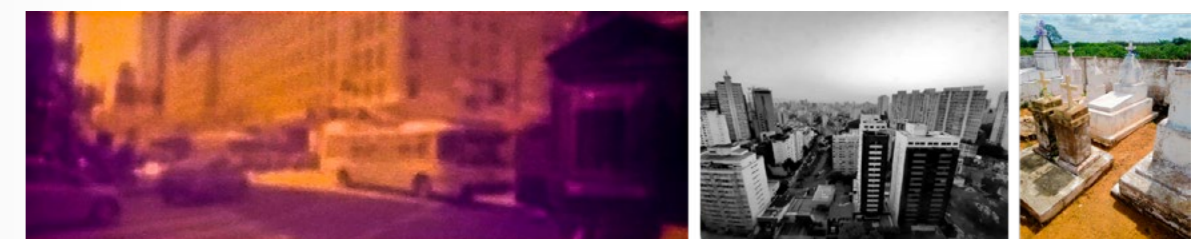


Figura 6. Imagens em sequência de Caio Sato, Fernando Pericin e Lívia Brandão (Imagens-cabine 4). Série “Teleférico”, 2021. Fotografia. Fonte: acervo pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS | Ao longo do processo foi possível verificar a importância do jogo como método de produção de trabalhos de arte a partir das pesquisas teórico-práticas que se realizaram. O trabalho *Teleférico* estabeleceu a criação de espaços virtuais próprios às dinâmicas e regras do jogo, como as “imagens-cabine” e o “espaço teleférico”, relacionando-se às ideias de contaminação entre a produção dos participantes. Cada membro contribuiu com a sua poética singular e o conjunto das imagens torna-se a manifestação sensível e plural do coletivo com base na ação de interpretar as imagens individuais que se desterritorializam e se reterritorializam no espectro do grupo em um movimento contínuo. Desde a partida, os artistas se despedem de suas singularidades para atravessarem um espaço-tempo comum do jogo.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, Vol.1. São Paulo: Editora 34, 2011(2a edição).

FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. Jogos. [S.l: s.n.]: 1967. (manuscrito). Disponível em <<https://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?p=583>> Acessado em 10/12/2021.

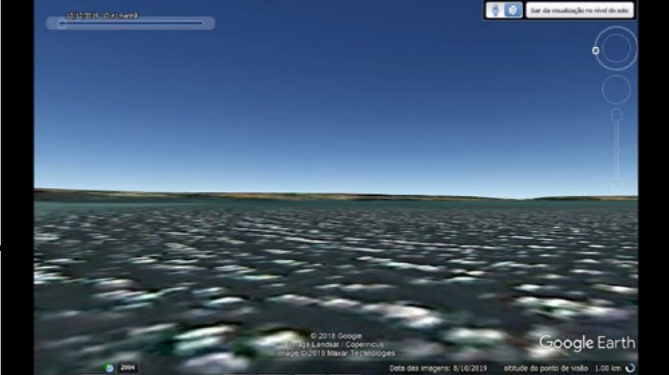
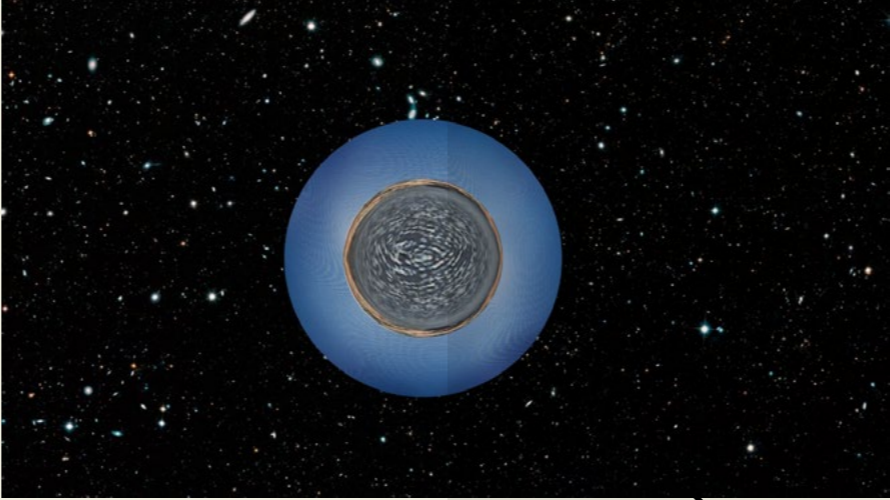
GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. Micropolítica cartografias do desejo. Petrópolis: editora Vozes, 1996.

HAESBAERT, Rogério; BRUCE.R., Glauco. A desterritorialização na Obra de Deleuze e Guattari, GEOgraphia, 4(7), 7-22, 2012.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2005.

NUNES, Fábio Oliveira. Mentira de Artistas: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.



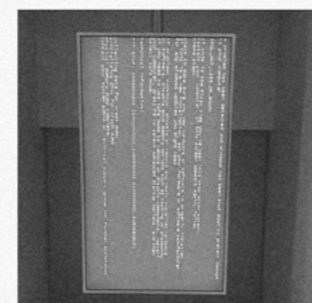
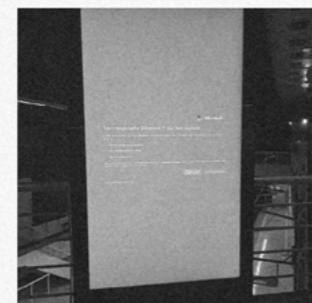


Sem título

Fotografia digital
10 x 15 cm
2020

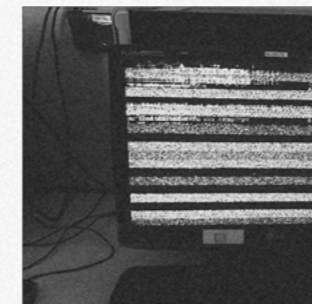
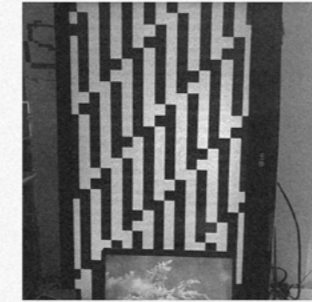
Artur Cabral, pesquisador, é graduado em Artes Visuais pela Universidade de Brasília em 2018. Atualmente, o artista é mestre (2020) e doutorando em Arte Contemporânea pelo PPG-Arte na UnB, onde desenvolve uma pesquisa na linha de Arte e Tecnologia. Faz parte da equipe do Medialab/UnB e explora a relação entre máquinas e vidas naturais por meio de interfaces e poéticas computacionais. Participou de exposições coletivas em várias cidades no Brasil e no exterior, como São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, Goiânia e Lisboa. Em 2021, foi um dos indicados ao Prêmio PIPA. Seus trabalhos poéticos têm como fio condutor a emergência computacional, que vão desde *softwares*, instalações artísticas e objetos interativos.





Fragmentos corrompidos

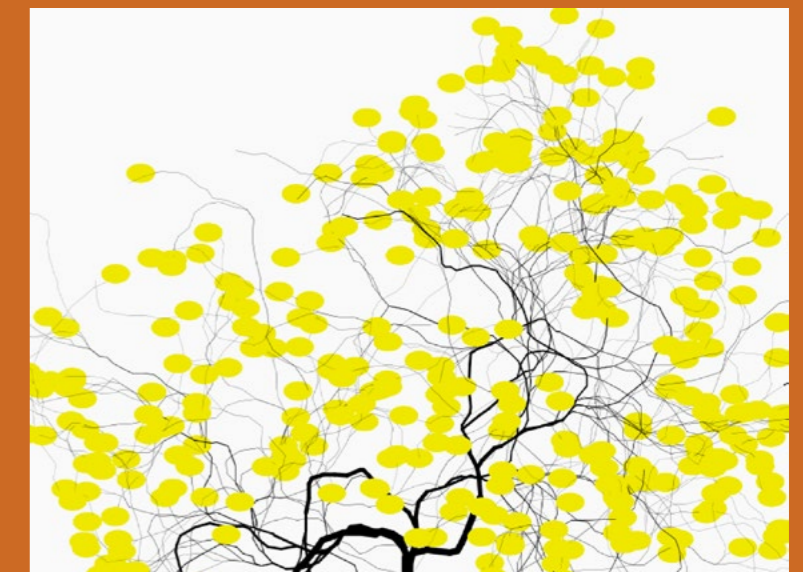
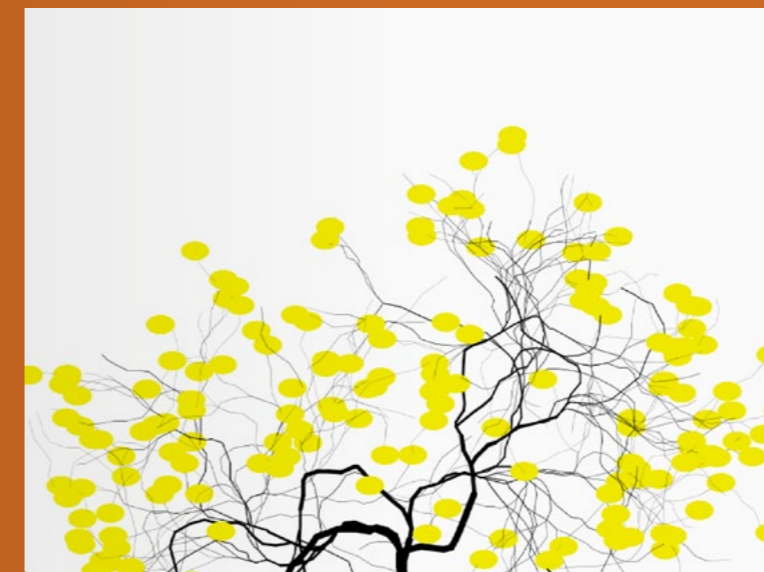
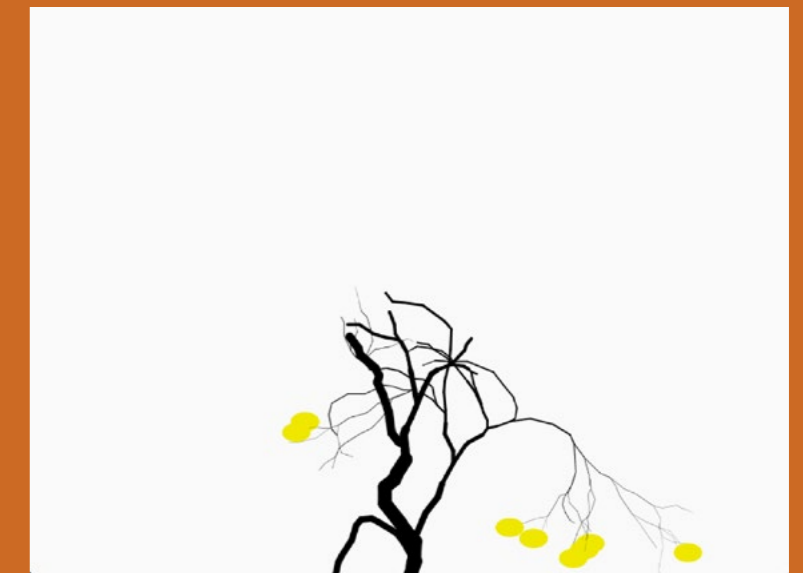
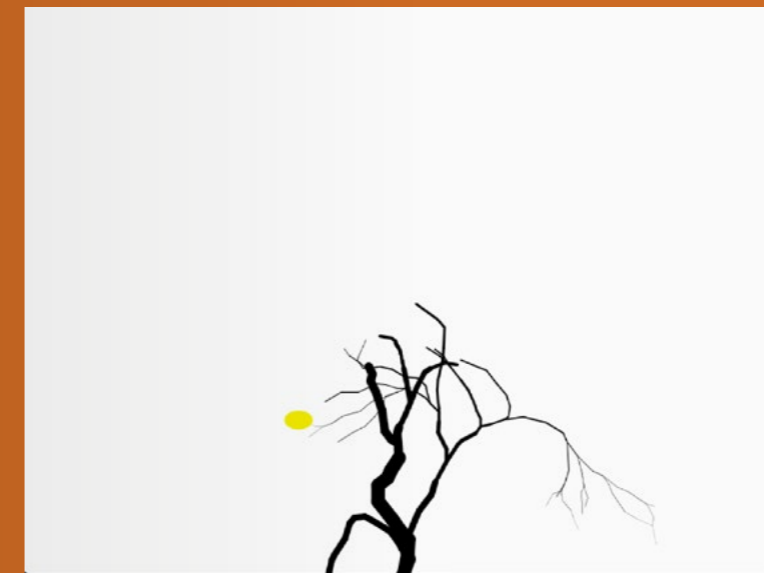
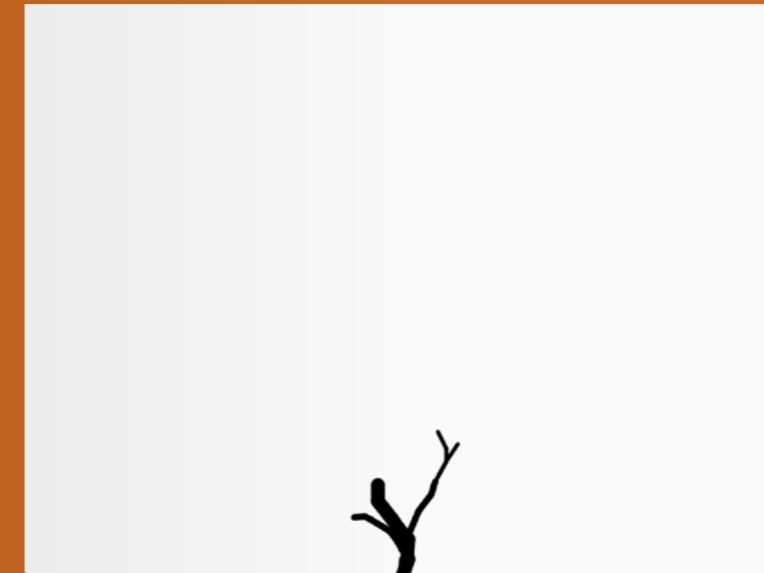
Fotografia digital
Impressão térmica
58 x 55 cm
2016-2023



Na página ao lado:

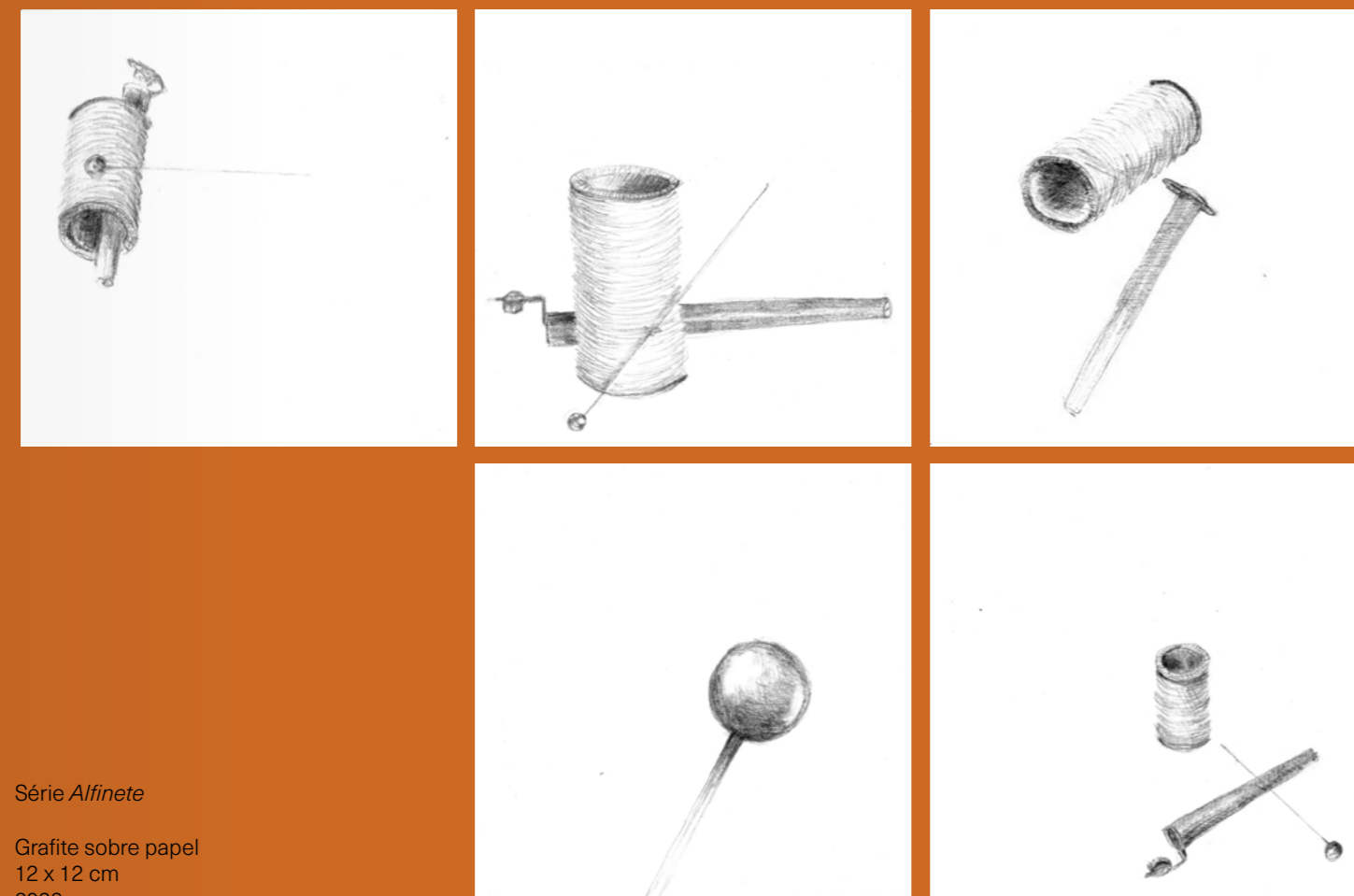
Ipê

Imagem generativa
2019



Caio Sato, artista e arte-educador, é mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (PPGAV-UnB) na linha Deslocamentos e Espacialidades com o projeto Mecânicas da Imaginação Aplicada: Ensaio sobre a Ficcionalização do Real. Graduado em Artes Visuais (2019) pela UnB, pesquisa a relação entre Arte e Ficção, além de temas complementares como a Patafísica e seus desdobramentos poéticos. Em 2020 foi professor voluntário no Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Desde 2014 realiza exposições nacionais e internacionais, produz eventos e atua em curadorias coletivas. Com projetos junto ao programa de extensão Laboratório Transdisciplinar de Cenografia (LTC) participou da Quadrienal de Praga, maior evento mundial sobre cenografia e desenho da cena, nas edições de 2015 e 2019. Em seu trabalho artístico-teórico trabalha com diversas linguagens (desenho, fotografia, texto, instalação, vídeo), explorando formas pelas quais a ficção e suas variações afetam o mundo real, discutindo sobre quais são os limites entre um e outro.



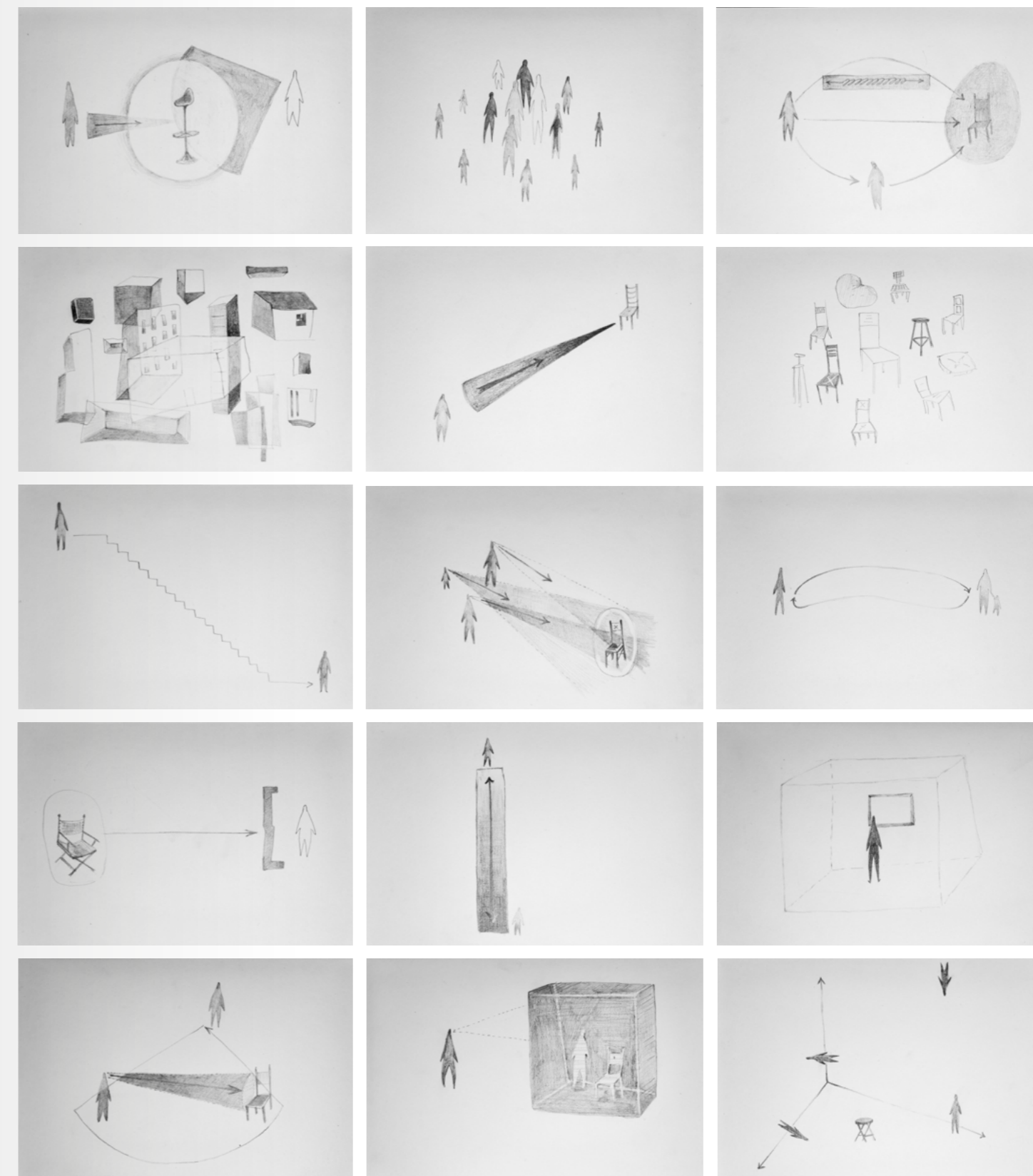


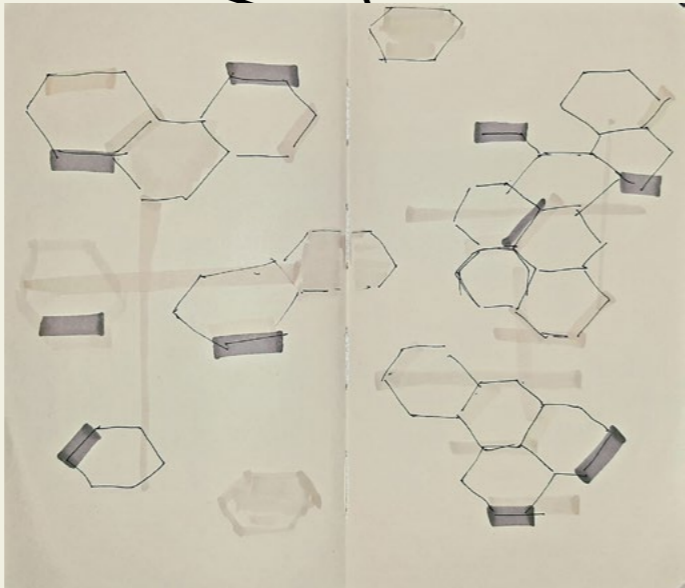
Série *Alfinete*

Grafite sobre papel
12 x 12 cm
2022

Série *Diagramas n6*

Grafite sobre papel
21 x 14,8 cm (cada)
2020

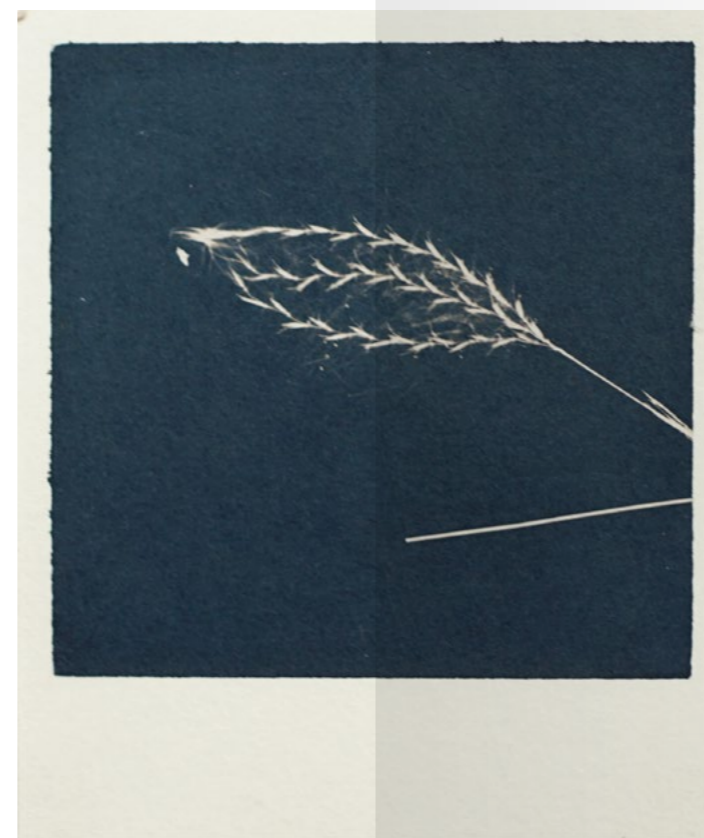




Série *Polaroides*
(detalhe)

Fabiane de Souza, bacharel em cinema, mestre e atualmente doutoranda em Comunicação na UnB, pesquisa teoria e história da fotografia. Produz principalmente cianotipias (um processo fotográfico do século XIX), propondo-se a pensar, com as fotografias e a história, a respeito das temporalidades com as quais hoje nos relacionamos com as imagens. Faz parte do GRITS - Grupo de pesquisa Imagem, Tecnologia e Subjetividade (CNPq).





Felipi Santos, bacharel e licenciado em Artes Visuais (UnB), é especialista em Educação e Patrimônio Cultural e Artístico (UAB-UnB) e mestre em Artes Visuais (PPGAV-UnB). Artista multilinguagem, experimenta, por meio das visualidades, discutir e pensar as relações humanas e seus contextos, aproximando a ideia da natureza humana com os sistemas/mecanismos líquidos como representação. Aprofunda-se nas relações de espaço, tecnologias e as diferenças de aproximações em suas propostas expográficas como linguagem e expressão. Participou como convidado e/ou selecionado em convocatórias de exposições coletivas e individuais no Museu Nacional de Brasília, na CAL, Galeria Espaço Piloto, Galeria BCE e Espaço Cultural Renato Russo.

A:
Tensões superficiais II

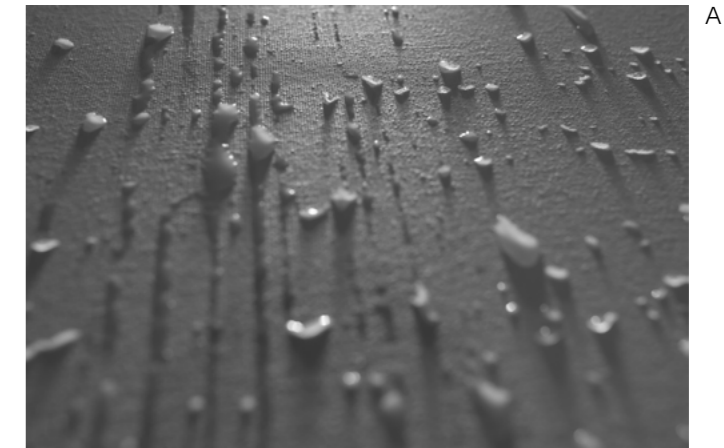
Fotografia em papel vegetal
29 x 21 cm cada (3 imagens)
2023

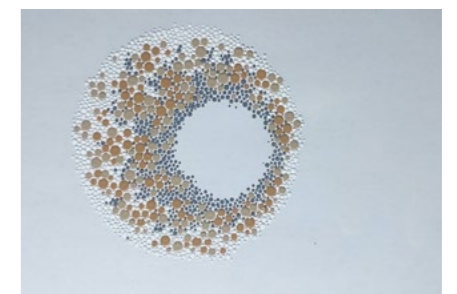
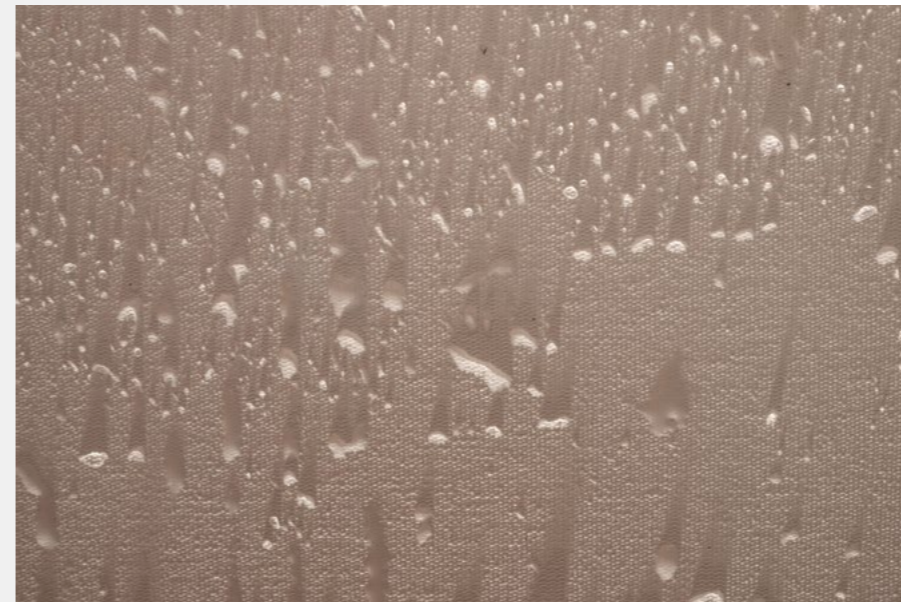
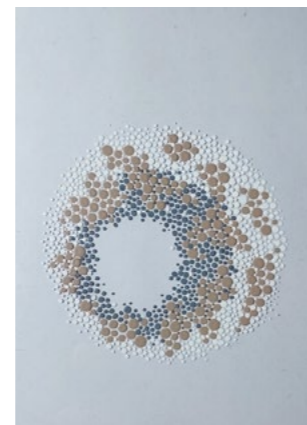
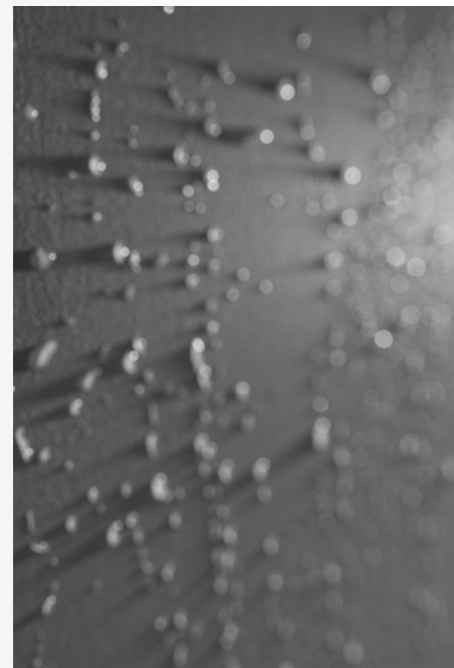
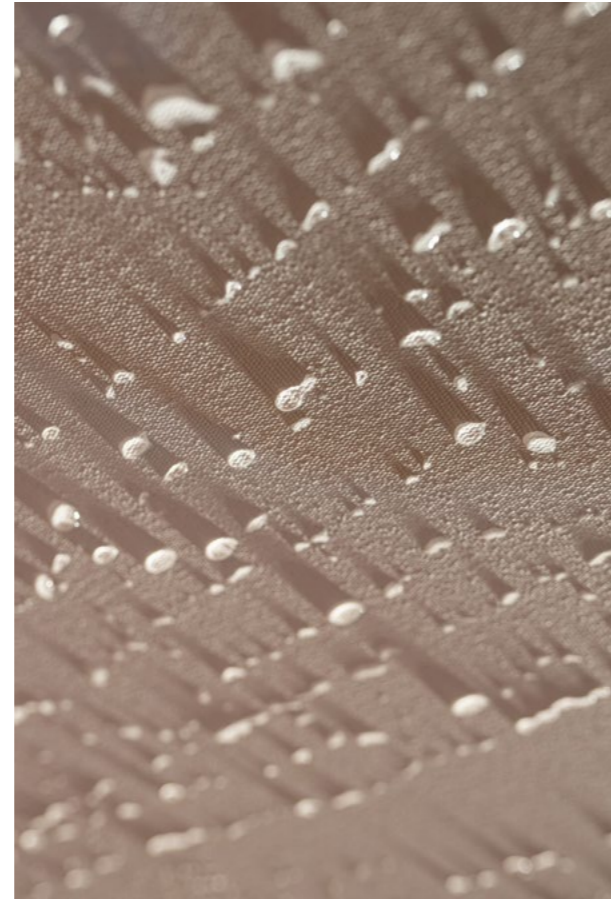
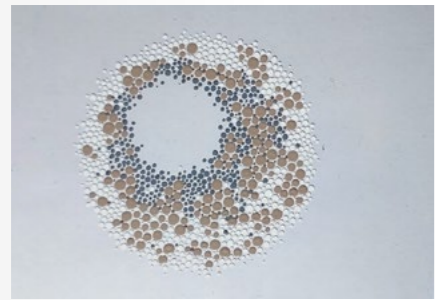
B:
Tensões superficiais III

Pintura de esmalte sintético sobre acetato
14,8 x 10,5 cm cada (4 imagens)
2023

C:
Tensões superficiais I

Fotografia em papel jornal
29 x 42 cm cada (4 imagens)
2023





Sem título

Fotografia digital
Impressão fine art
29 x 42 cm
2019



Fernando Pericin, bacharel em Letras, possui licenciatura em Artes Visuais e é mestre pelo PPGAV-UnB na Linha de Poéticas Transversais. O artista tem participado de eventos acadêmicos, mostras e exposições no Brasil e no exterior como: *Anpap 2021*; *CoMA (UnB)*; *Panoramas 2021* (Valência, Espanha); *EmMeio#13* e *EmMeio#14*. O suporte para seu trabalho é a fotografia e o vídeo e suas variações (colagens e montagens). Levanta discussões sobre o espaço e suas ocupações e a vida em movimento: as cidades, os deslocamentos, as pessoas e os modos de vida.

Sem título

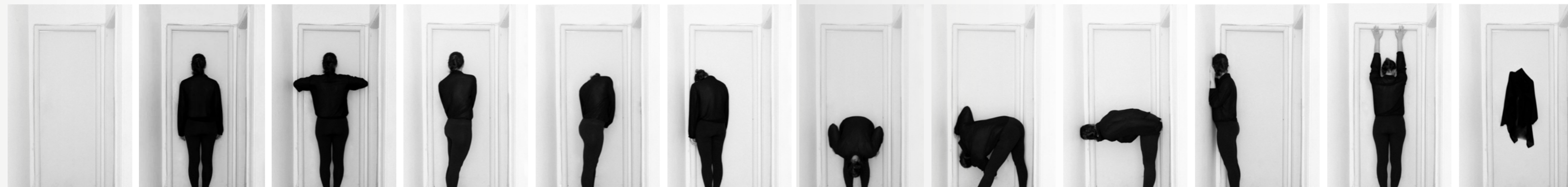
Fotografia digital
Impressão fine art
29 x 42 cm
2019



Sem título

Fotografia digital
Impressão fine art
29 x 42 cm
2019





Artista, arquiteta e pesquisadora, graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Brasília em 2013 e graduada em licenciatura em Artes Visuais em 2023 pela Universidade de Brasília. É mestra pelo PPGAV-UnB na linha de Poéticas Contemporâneas desde 2019.

Sua produção artística se dá na *investigação-ação* de paisagens e fluxos urbanos. Utiliza-se de experiências perambulantes na cidade para a construção de suas obras. As particularidades dos lugares, a corporeidade dos transeuntes e as singularidades morfológicas dos espaços embasam a subjetividade presente no trabalho, um olhar focado nas tensões entre espaço urbano, tempo e sociedade. Utiliza em sua produção recursos fotográficos, desenhos, vídeo e instalação. Atualmente investiga processos de autorretrato, com ênfase na fotografia performativa.







Ofertório II

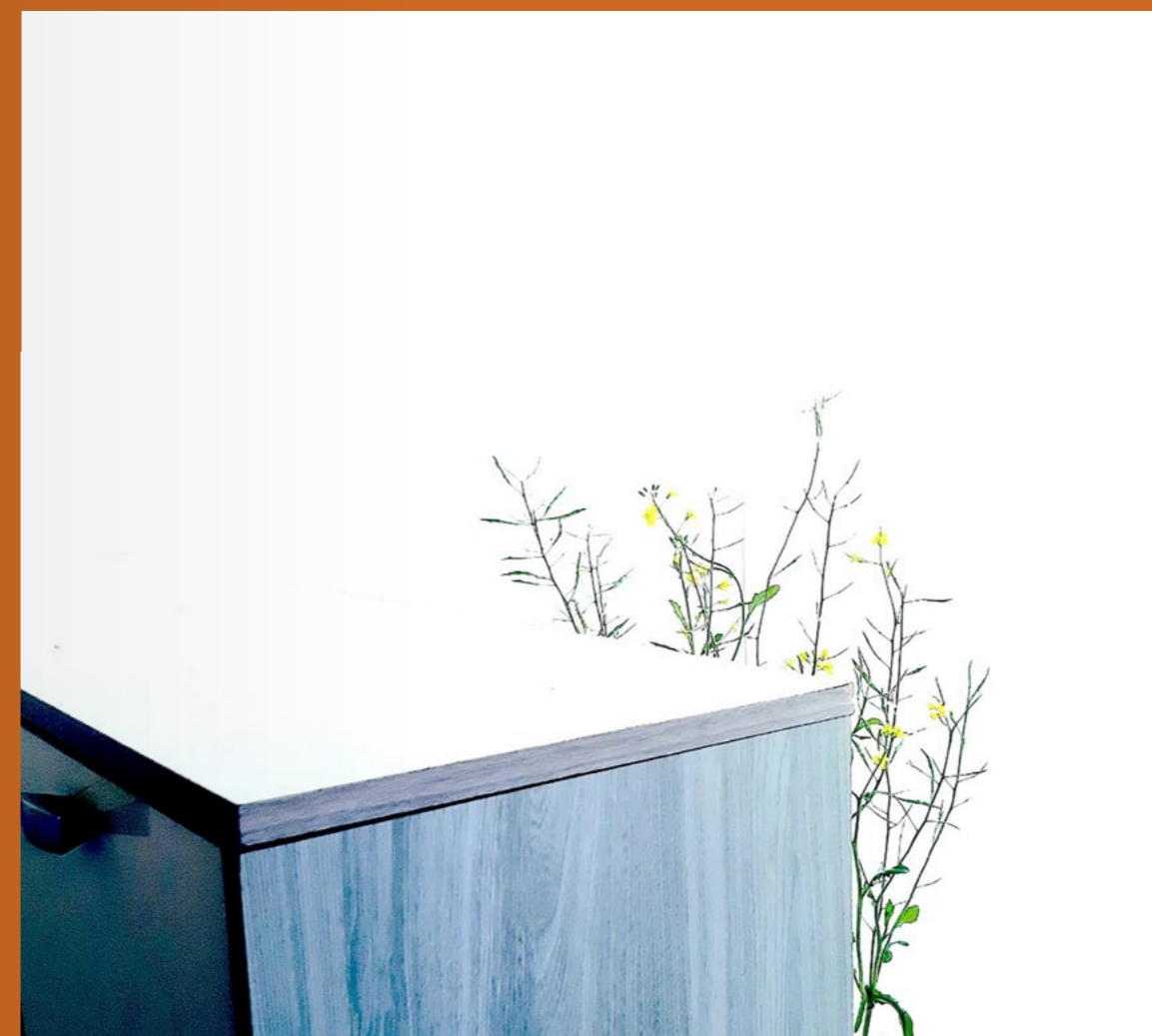
Fotografia digital
Impressão fine art
40 x 22 cm
2021

Lynn Carone é artista graduada na Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP, São Paulo) e mestre pelo PPGAV-UnB na linha de Arte e Tecnologia. Sua pesquisa artística envolve práticas de *site specificity*, fotografia, vídeo arte, vídeo performance, instalação, objeto e gravura. De 2018 a 2020 foi professora substituta no Instituto de Arte da Universidade de Brasília. Participou de exposições coletivas nacionais e internacionais como *Fish eye* (Cardiff), seminário Internacional de Arte e Natureza (USP), *EmMeio#13* e *EmMeio#14*, *Panoramas 2021* (Valência/Espanha) e *Link2021 art&design* (Auckland/New Zeland) e de diversas exposições coletivas e individuais no Brasil: Museu Nacional da República, Paço das Artes/SP, MAC de Curitiba e de Campinas, MARP de Ribeirão Preto, Sesc Amapá e Pinheiros/SP, entre outras. Participou de individuais pelo edital da Câmara dos Deputados em Brasília, do Centro Cultural Henfil de São Bernardo do Campo e da fundação FAZ em Blumenau. Dois de seus trabalhos fazem parte do acervo da Pinacoteca de São Paulo e do Museu da Câmara dos Deputados, em Brasília.



Ofertório

Fotografia digital
Impressão fine art
40 x 22 cm
2021



Atrás do armário

Fotografia digital
Impressão fine art
30 x 29 cm
2019



Racha 201

Fotografia digital
Impressão fine art
40 x 30 cm
2020

São muitas camadas

Fotografia digital
Impressão fine art
40 x 40 cm
2021



Pausa para dança

Instalação fotográfica
100 x 75 cm
2019

Pedro Lacerda é artista visual e fotógrafo, mestre em Arte Contemporânea pelo PPGAV-UnB, possui graduações em Artes Visuais (UnB) e Comunicação Social (UniCEUB). Entre 2018 e 2019 foi professor convidado no Espaço f/508 de Cultura, recebeu menção honrosa na Bienal das Artes do SESC-DF e realizou sua primeira exposição individual. Em 2021 foi professor do Laboratório de Fotografia no espaço de arte A Pilastra e em 2022 passou a ser representado pela Galeria Index. Em sua pesquisa prático-teórica explora questões relacionadas à fotografia e ao campo da imagem, desenvolvendo trabalhos que têm origem nos diferentes processos de registro e percepção em seu cotidiano. Produz em fotografia e outras linguagens, como vídeo e instalação, articulando ideias em torno de espaço expositivo, suportes e mídias.

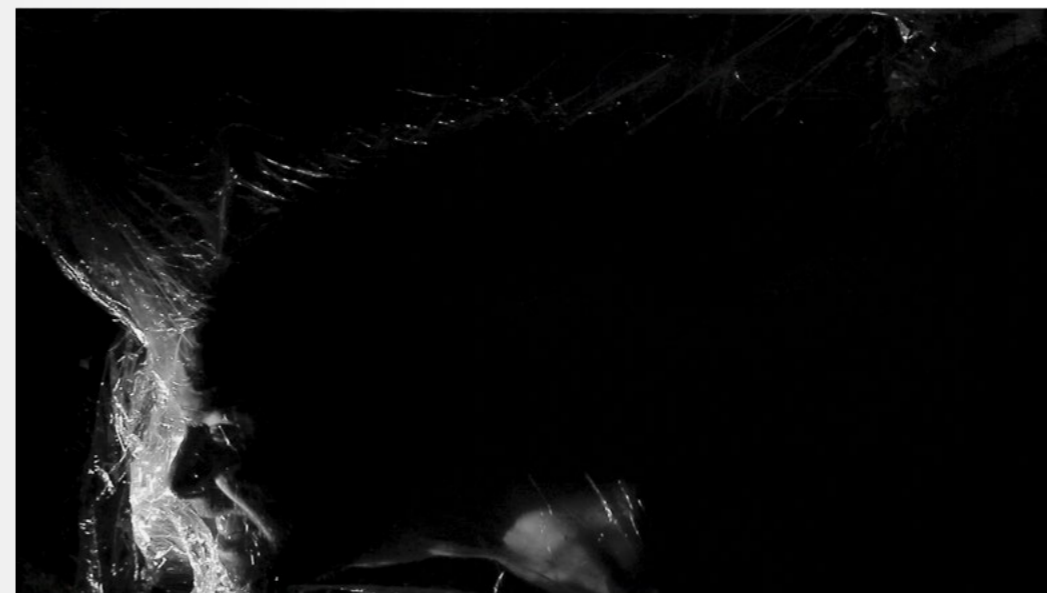




Invólucros Contemporâneos

Impressão fine art
25 x 44 cm cada
2015 - 2021

Rodrigo Torres é artista multimídia e curador de filmes. Mestre em Arte Contemporânea pelo PPGAV-UnB, é graduado em Cinema (UFF) e Psicologia (UFRJ). Teve sua formação complementada por diversos cursos na Escola de Artes Visuais do Parque Lage (RJ) e pelo intercâmbio na École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris. Trabalhou diversos anos em sets de filmagem como assistente de câmera e diretor de fotografia. No período em que residiu em Brasília, trabalhou na Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal, como gestor e programador de filmes do Cine Brasília. Desde 2014, sua pesquisa artística é inspirada por questões ambientais envolvendo o excesso de plástico despejado no ecossistema. Utiliza dejetos plásticos para criar performances e universos ficcionais oníricos. Trabalha essencialmente com as linguagens do vídeo, da fotografia e da videoinstalação. Reside atualmente na Califórnia (EUA), onde segue trabalhando com dejetos plásticos, com gestão de salas de cinema e integra a edição 2023 do júri do United Nations Association Film Festival (UNAFF).





Invólucros Contemporâneos
(detalhe)

Fabiane Tenho pressa, não é todo dia, mas hoje tenho. O frio bate diferente, o café tem gosto de outro. No ar o desejo de que de meu corpo saísse música.

Fernando Céu limpo. Azul Claro. Sem nuvens. Estático. Horizonte. Árvores. Vento. Metrô. Carro. Carros. Motos. Vias. Velocidade. Calçadas. Gente. Ponte. Árvores. Cachorro. Varandas. Um homem pinta a parede do jeito que lhe convém.

Pedro “[...] Queria dizer, em passant, algumas palavras sobre a questão da preeminência entre a sedutora arte da pintura e a da música: sim, quero colocar algo na balança, ainda que seja um grão de areia, um átomo.

Diz-se em favor do pintor que ele deixa alguma coisa depois dele; seus quadros sobrevivem a ele e eternizam sua memória.

Responde-se que os compositores deixam também óperas e concertos; — mas a música é sujeita à moda e a pintura não o é. Os pedaços de música que tocaram nossos avós são ridículas para os amantes de hoje e nós os colocamos entre as operetas bufas, para fazer rir os netos daqueles que eles outrora faziam chorar.

Os quadros de Rafael encantarão nossa posteridade como fascinaram nossos ancestrais.

Aí está meu grão de areia. [...]”

Rodrigo Noite sem lua. Um homem solitário traga seu cigarro como se dele sorvesse coragem. Nuvem de fumaça no poste amarelo. Cidade que dorme. Homem insônia. Tempo que volta na fronteira do point of no return. Olhos selvagens defrontam o desatino de tudo que está para se acabar. A viva brasa rodopia no ar. E beija o rés-do-chão como pó de estrela.

Felipi Da imagem, palavras > das palavras, imaginação > da imaginação, fluxo de imagens. Estaria nisto a relação de ampliação de mundos? Consideremos a imagem diante de mim: Uma mesa forrada apoia 4 livros. Eles possuem capas opacas e tratam de assuntos a serem citados. Ao lado, mais distante, uma tela com pintura em processo estagnado. Ambos, livros não lidos por completo e pintura em continuidade, são partes incompletas. Do que falta, do esperado, estariam nessas brechas os desfoques das fotografias, os registros desconexos, a falta de lógica? Sendo parte de algum tipo de todo, ainda que falte, é.

Lynn O que de mim acorda naquela fotografia? A escuta de alguma fera interior a trazer o meu olhar para o que permanece invisível? Que sonho, meu ou seu, uma fotografia faz parar no tempo, e como de sua imagem desdobram-se sonhos outros, paisagens interiores, árvores da vida ou o mar das emoções? Como tornar a palavra irmã das imagens? Não seria imaginar aqui aquilo que se lê, transformando os pensamentos em frames de nossos imaginários?

Fabiane Naqueles olhos que somem, naquele rosto que ainda vai: o que de mim dorme naquela fotografia? Mudo o local da câmera. Agora ursos brincam em uma piscina. Grãos de areia quase dançam no microscópio. O que sonha uma árvore à beira-mar? Como, afinal, dizer uma palavra para falar aquilo que a palavra também diz?

TELEFÉRICO

Fabiane de Souza

Como a vida, esta exposição é fruto de encontros acidentais. Primeiramente, de pessoas numa mesma disciplina na universidade. Depois, vieram acolhimentos, amizades, desvios, reuniões, outras pessoas nos caminhos. Formamos o LMNA, um coletivo sem muitas definições, mas com a vontade de criar coletivamente, de cultivar experiências em comum. LMNA pode ser mais uma sigla misteriosa de Brasília. Pode ser uma Lâmina, da qual foram retiradas as vogais. Pode ser um Laboratório Mirabolante de Navegação Artística, um Laboratório Mequetrefe de Narrativas de Arte. Por enquanto, vamos sendo essas letras, acróstico transitável de sentidos mutantes.

Esta exposição é uma espécie de colcha de retalhos, costurados por fios que transportam e reverberam olhares, cotidianos, o presente, o período de isolamento social. O ruído característico de uma brincadeira de “telefone sem fio” criou o que viemos a chamar de “teleférico”. A cada rodada, alguém lançava iscas, imagens que eram enviadas para uma ou mais pessoas, com ou sem a proposta de uma regra a ser seguida. Quem a recebia continuava o jogo. Criação e contaminação. Contágio de sensibilidades, com desdobramentos em aberto. A cada “partida”, uma viagem diferente, com percursos necessariamente inesperados.

Esta exposição é, enfim, uma teia, por onde percorrem teleféricos transportando imagens, inquietudes, ficções. Setas que alinhavam uma rota de traçado coletivo, sem destino certo, com múltiplas chegadas. Quem a vê também pode se colocar no jogo, imaginar conexões, proximidades e distâncias, abraçar o mistério e o inexplicável de cada ligação.



Câmara dos Deputados

**Mesa Diretora da
Câmara dos Deputados**

Presidente
Arthur Lira (PP-AL)

1º Vice-Presidente
Marcos Pereira (REPUBLICANOS-SP)

2º Vice-Presidente
Sóstenes Cavalcante (PL-RJ)

1º Secretário
Luciano Bivar (UNIÃO-PE)

2ª Secretária
Maria do Rosário (PT-RS)

3º Secretário
Júlio Cesar (PSD-PI)

4º Secretário
Lucio Mosquini (MDB-RO)

Suplentes
Gilberto Nascimento (PSC-SP)
Pompeo de Mattos (PDT-RS)
Beto Pereira (PSDB-MS)
André Ferreira (PL-PE)

**Secretaria de Comunicação Social,
Centro Cultural Câmara dos
Deputados**

Secretário de Comunicação Social
Jilmar Tatto (PT/SP)

**Secretário de Participação,
Interação e Mídias Digitais**
Luciano Ducci (PSB/PR)

**Diretoria Executiva de
Comunicação e Mídias Digitais**
Cleber Queiroz Machado

**Coordenação de Cerimonial,
Eventos e Cultura**
Frederico Fonseca de Almeida

Supervisão do Centro Cultural
Isabel Flecha de Lima

Coordenação do Projeto
Clauder Diniz

Curadoria
Denise Carmargo

Produção
Clarissa de Castro

Revisão
Maria Amélia Elói

Projeto Gráfico
Luísa Malheiros

**Montagem e Manutenção
da Exposição**
André Ventorim
Maurilio Magno
Paulo Titula
Wendel Fontenele

Material Gráfico
Coordenação de Serviços Gráficos -
CGRAF/DEAPA

Contatos:

Artur Cabral
61 99803-9377
artur-cabral.com
@arturcabral
arturcabralreis@gmail.com

Fabiane de Souza
61 98313-9247
@fabianedesouza_
fabianedesouza@gmail.com

Fernando Pericin
61 98626-0508
fernandopericin.art
@fernandopericin
fernandopericin@gmail.com

Lynn Carone
11 99340-6718
lynncarone.com
@lynncarone
lynncarone@gmail.com

Rodrigo Torres
+1 (650) 285-8108
rodrigortorres.art
@rodrigortorresphoto
rodrigortorres@gmail.com

Caio Sato
61 98313-9120
caiosato.art
@caiosato.art
caio.schwantes@gmail.com

Felipi Santos
61 99857-3414
@felipisanto
felipiant@gmail.com

Livia Brandão
61 98297-1932
liviastrandao@gmail.com
@rugaseruas

Pedro Lacerda
61 984154864
pedrolacerda.com
@pdrlcd
pedrolacerdda@gmail.com

Coletivo LMNA
@coletivo_lmna
coletivo.lmna@gmail.com

**Acesse nosso
edital de seleção**



Informações

0800 0 619 619 – cultural@camara.leg.br
Palácio do Congresso Nacional – Câmara dos Deputados – Anexo 1
Sala 1601 – CEP 70160-900 – Brasília/DF
www.camara.leg.br/centrocultural

Brasília, junho de 2023

Visitação

26 de junho a 10 de agosto de 2023
Galeria Décimo | Anexo IV
Câmara dos Deputados

