

CONNECT CULTURE CONECTA CULTURA

ORGANIZAÇÃO
ORGANIZATION
OLIRA
RODRIGUES

U. PORTO

FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DO PORTO

CONNECT
CULTURE
CONECTA
CULTURA

ORGANIZAÇÃO
ORGANIZATION
OLIRA
RODRIGUES

CONNECT CULTURE CONECTA CULTURA

ORGANIZAÇÃO
ORGANIZATION
OLIRA
RODRIGUES

U.PORTO
FLUP FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DO PORTO

2021

Conecta Cultura

1ª edição

©2021 . Proibida a reprodução total ou parcial

É de responsabilidade dos autores o conteúdo dos capítulos,
bem como a revisão linguística e tradução.

Capa . Carina Flexor

Projeto Gráfico e Diagramação . Wagner Bandeira

MEDIA
LAB/BR



Catálogo na Fonte

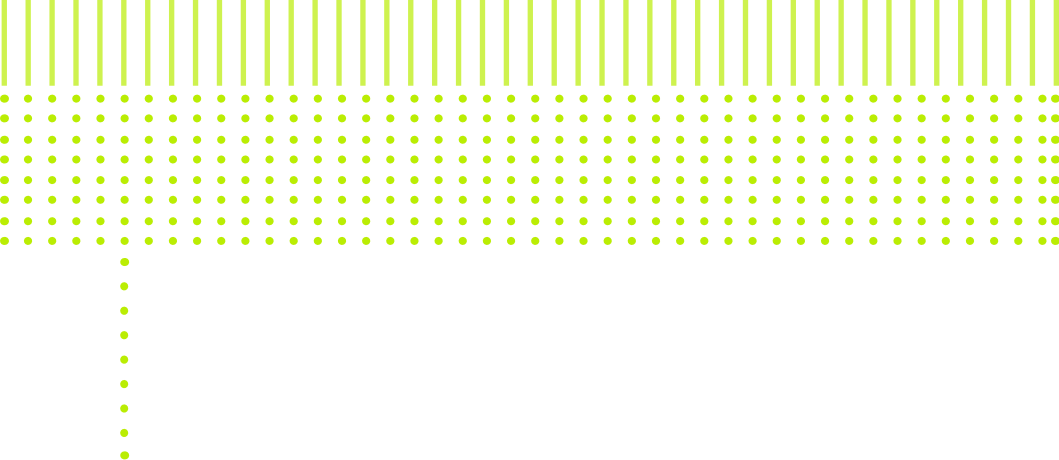
Biblioteca do Câmpus Central – Sede: Anápolis – CET
Universidade Estadual de Goiás

C744 Conecta cultura = Connect Culture / organização Olira Rodrigues.
Bilíngue – Portugal: Universidade do Porto. Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), 2021.
256 p.
Vários autores.
Vários tradutores.
Texto bilíngue: Português/Inglês.

ISBN 978-989-8969-89-7

1. Cultura – Conectividade 2. Cultura Digital 3. História da Arte
4. Leitor – Leitura 5. Interfaces Cognitivas 6. Intervenções Artísticas
I Rodrigues, Olira II Título.

CDU 316.77



A CULTURA QUE NOS CONECTA

O livro Conecta Cultura, com perfil rizomático, é composto por capítulos de alguns pesquisadores que desenvolveram uma pesquisa sob a orientação e/ou supervisão do professor pesquisador Cleomar Rocha. No livro, constam textos de quatro doutores e quatro pós-doutores, em uma soma de sete pesquisadores, já que há um mesmo caso de doutorado e pós-doutorado, cujo processo de investigação se estabeleceu a partir de sua condução. A obra representa uma homenagem ao referido professor, com temáticas relacionadas à cultura, à arte e à conectividade, sem um pertencimento específico de uma pesquisa desenvolvida a partir do doutoramento e pós-doutoramento.

De personalidade ímpar, diante de uma magistralidade inefável, o incurso teórico trans(in)disciplinar de Cleomar lastreia por inúmeras áreas do conhecimento, em espaços nacionais e internacionais, na revelação de uma mente em ignição, em constante inquietude. Com um olhar adiante, no devir, sob urdiduras entre passados e presentes reconfigurados no futuro, ele segue desafiando seus orientandos, supervisionandos, demais estudiosos e leitores ao mergulho aos espaços deslizantes da pesquisa científica, como modo de ver e decidir a ciência e a cultura humana.

Tomando como empréstimo o título de sua obra 'Pontes, janelas e peles', metaforicamente, defino Cleomar como **ponte**, que nos une a uma gama de redes de pesquisas e contextos culturais, imbricados com as práticas digitais, em diálogo com a sociedade em que se inscreve. **Janela**, que nos apresenta um mundo fenomenológico em

reconfigurações de novos modos de ver, pensar e ser, que se abrem ao acesso e compartilhamento, redimensionando a pluralidade da cultura contemporânea. E **pele**, face ao toque sutil e belo do olhar artístico à cientificidade, em tons provocativos e sensíveis à investigação em colaboração, participação e coprodução, culminando em múltiplas experiências sensoriais e sinestésicas.

Conecta Cultura é uma obra bilingue, com todos os capítulos na versão em inglês e português. Como conectores culturais, a obra infere um entretecer de docentes pesquisadores, vinculados a várias Instituições de Ensino Superior (IES) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG); Faculdade de Comunicação do Departamento de Audiovisuais e Publicidade da Universidade de Brasília (UnB); Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (UFG); Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás (UEG); Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Goiás (IFG); Programa de Pós-graduação em Linguagens, Mídia e Arte do Centro de Linguagens e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas); e Curso de Design do Instituto Mauá de Tecnologia (IMT-SP) –, que tecem análises e produções, compartilham pensamentos e conhecimentos em contextos contemporâneos.

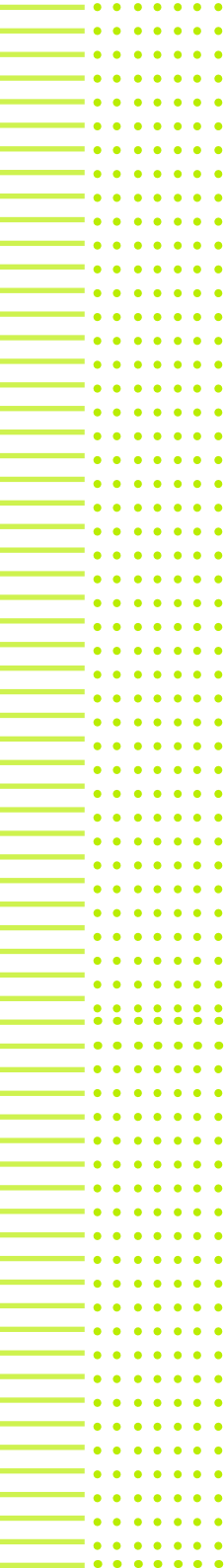
Por conseguinte, a obra representa constructos epistêmicos que versam um potencial polifônico em diálogo com esse emaranhado universo acadêmico-científico. A verve do Conecta Cultura, que emerge a partir de experiências singulares na coletividade, simboliza ecos e reflexos, em movimentos e desdobramentos do ideário desta produção livresca e, mesmo distantes territorialmente, aproximamo-nos, em conexão artístico-cultural.

Conecte-se também nesta obra, que configura o (per)curso de uma teia articulada de implicações, justamente por exprimir a conectividade e seus desejos manifestos de imprimir sentidos revelados da cultura viva e pulsante, em espaços fluidos e fluxos temporais, como forma de subversão, como facho de luz de ciência que flameja ante a humanidade.

Olira Rodriguez

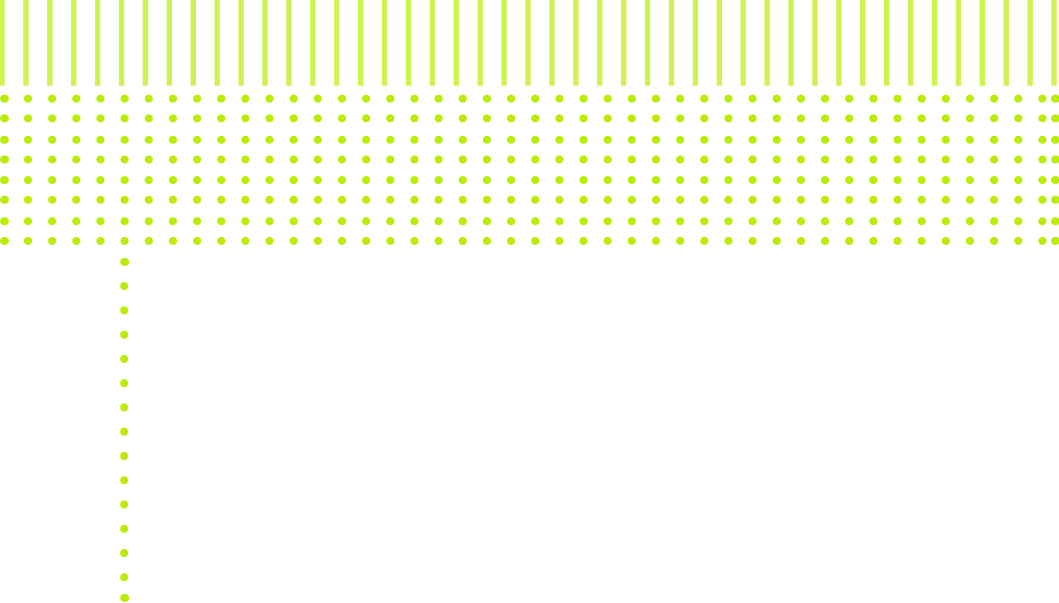
SUMÁRIO

- 5 A Cultura que nos conecta
- 9 Uma visada fenomenológica da experiência de usuário nas interfaces cognitivas
Wagner Bandeira
- 23 O que lemos, o que nos lê: a experiência da leitura mediada pelos protocolos do sistema-livro
Carina Flexor
- 39 Abordagens da História da Arte e a Cultura Visual como tática
Pablo Lisboa
- 51 Mutações: Conectividade e Cultura Digital
Olivia Rodriguez
- 67 Tecnologias, ensino, pesquisa e extensão no IFG
Cláudia Araújo
- 87 Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros
Luiza Paraguai
- 101 Espaços, Memórias e Transbordamentos
Agda Carvalho
- 114 Encontros em devires
- 123 Biografias



Contents

- 131** The Culture that connects us.
Wagner Bandeira
- 133** A phenomenological view of the user experience in cognitive interfaces.
Carina Flexor
- 149** What we read, what reads us: the Reading experience mediated by the system-book protocols
Carina Flexor
- 165** Approaches to Art History and Visual Culture as a tactic
Pablo Lisboa
- 177** Mutations: Connectivity and Digital Culture
Olivia Rodriguez
- 193** Technologies, Teaching, research and Extension at IFG
Cláudia Araújo
- 215** The smells of things, the things of smells
Luiza Paraguai
- 229** Spaces, Memories and Overflows
Agda Carvalho
- 242** Encounters in Becoming
- 251** Biographies



UMA VISADA FENOMENOLÓGICA DA EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO NAS INTERFACES COGNITIVAS

Wagner Bandeira

Na obra dedicada a orientar profissionais a melhor projetarem interfaces gráficas visando a Experiência do Usuário, Jesse James Garrett propõe uma divisão de etapas do projeto no que chama de cinco planos “S”: *Strategy, Scope, Structure, Skeleton, Surface*. Na etapa da superfície (surface) o autor almeja que, em sua posição superior, esse plano seja o que tem contato direto com o usuário. Deste modo sua caracterização da interface atenderia aos 5 sentidos do corpo humano: paladar, olfato, tato, audição e visão. De fato, o autor atesta a importância dos sentidos nesse processo de experiência com a interface:

Every experience we have—not just with products and services, but with the world and with each other—fundamentally comes to us through our senses. In the design process, this is the last stop on the way to delivering an experience to our users: determining how everything

about our design will manifest to people's senses. we can employ depends on the type of product we are designing. (GARRETT, 2011, p.135)¹

O autor segue na descrição do modo como os sentidos determinam a experiência dos produtos de design. De modo hierárquico, reduz o paladar e olfato a pouco mais do que relações acidentais dos projetos, nunca propositais do designer. Do mesmo modo, o tato fica restrito às peças tridimensionais do design, onde há algum espaço para experiências com as texturas dos objetos. A audição ganha um pouco mais de espaço, na medida em que atividades sonoras são comuns em alguns projetos de interface. E conclui com a primazia da visão, onde desenvolverá todo o capítulo sobre o plano da superfície, e justifica sua opção:

This is the area where user experience designers have the most sophistication, because visual design plays a role in virtually every kind of product there is. (GARRETT, 2011, p.136)²

Esse entendimento dos papéis dos sentidos, e particularmente da visão, na experiência é característico do modo como o pensamento empírico e racionalista, ainda predominantes no campo do design, compreende o mundo. Segundo suas premissas, os objetos se apresentam aos sentidos e constroem a partir de sua recomposição toda a significação para uma mente vazia, aberta a recebê-lo. Logicamente, em uma sociedade ocularcentrista, que aprendeu a ter na visão seu sentido mais apurado e, de certo modo, suficiente, os olhos têm papel primordial nesse contato com o mundo. No entanto, tal apresentação do mundo se daria de forma mediada, uma vez que, apreendidos pelos sentidos, os objetos são lançados à reflexão

1. Cada experiência que temos, não apenas com produtos e serviços, mas com o mundo e uns com os outros – fundamentalmente chega a nós através de nossos sentidos. No processo de design, esta é a última parada no caminho para proporcionar uma experiência aos nossos usuários: determinar como tudo sobre o nosso design se manifestará aos sentidos das pessoas. Qual dos cinco sentidos (visão, audição, tato, olfato e paladar) que podemos empregar depende do tipo de produto que estamos projetando.

2. Esta é a área onde os designers de experiência do usuário têm mais sofisticação, porque o design visual desempenha um papel em praticamente todos os tipos de produtos que existem.

de uma mente interna que as interpreta como tal. Esse modo de perceber o mundo acaba orientando vários autores que trabalham com a Experiência do Usuário nas interfaces.

Com o objetivo de "medir" a Experiência do Usuário, Tullis e Albert (2008) descrevem as vantagens de uma proposta objetiva no processo de coleta de informações do usuário por meio de ferramentas de análises mentais:

User experience metrics show whether you're actually improving the user experience from one product to the next. An astute manager will want to know as close to certain as possible that the new product will actually be better than the current product. UX metrics are the only way to really know if the desired improvements have been realized. (TULLIS; ALBERT, 2008, p.33)³

Para realizar tais métricas, sua proposta vai além do *eye tracking*, que observa o percurso feito pelos olhos durante o processo de leitura de tela, mas também

Companies such as Affectiva combine data from sensors that measure skin conductance, along with facial recognition software that analyzes different facial expressions. Together, these two pieces of data tell the researcher something about not only the level of arousal, but the valence (whether it is a positive or negative emotion). (TULLIS; ALBERT, 2008, p.36)⁴

Não há dúvida de que tais equipamentos sejam eficazes no que diz respeito ao reconhecimento de determinados outputs emocionais.

3. As métricas de experiência do usuário mostram se você está realmente melhorando a experiência do usuário de um produto para o outro. Um gerente astuto vai querer saber o mais próximo possível de que o novo produto será realmente melhor do que o produto atual. As métricas de UX são a única maneira de saber realmente se as melhorias desejadas foram realizadas.

4. Empresas como a Affectiva combinam dados de sensores que medem a condutância da pele com software de reconhecimento facial que analisa diferentes expressões faciais. Juntos, esses dois dados dizem ao pesquisador algo sobre não apenas o nível de excitação, mas a valência (se é uma emoção positiva ou negativa)

nais ou cognitivos dos usuários enquanto manipulam uma interface, mas seu uso não se trata definitivamente de medir a experiência. O máximo que conseguem são respostas fisiológicas a tais experiências, que são objetivamente traduzidas em emoções que podem ou não corresponder às respectivas experiências. Em uma pesquisa relatada no artigo "*When Art Moves the Eyes: A Behavioral and Eye-Tracking Study*" seus autores buscaram "investigate, using eye-tracking technique, the influence of bottom-up⁵ and top-down processes on visual behavior while subjects, naïve to art criticism, were presented with representational paintings." (MASSARO et al, 2012). No processo, ao buscar maior objetividade na pesquisa, procuraram pessoas "ingênuas" quanto às pinturas apresentadas. Desse modo, seu domínio de conteúdo não interferiria no modo como o processo top-down, que corresponde ao domínio dos conteúdos e contextos, afetaria a leitura dessas obras. O que todo esse trabalho desconsidera é que não há leitura de imagens fora de um contexto. Sem dúvida, a observação de uma pintura feita por um apreciador do artista resultará em uma experiência bem diversa da feita pelo "leitor ingênuo". Mas essa ingenuidade só acontece quanto ao contexto conhecido pelo autor, nunca quanto ao seu tema em si. Um boxeador⁶ sempre despertará emoções particulares ao leitor da imagem, pois, embora não conheça o quadro, conhece o tema em questão. Logo, a sua experiência anterior (*Erfahrung*) com o tema determinará uma experiência presente (*Erlebnis*) em relação ao quadro e irá interferir profundamente no modo como seus olhos irão se mover sobre a tela. O que de fato, faz com que esse movimento aconteça, certamente vai além de aspectos como a estrutura cromática ou o dinamismo da imagem, como propõem os autores da pesquisa.

Há dois aspectos importantes que se percebe nessa avaliação da percepção. O primeiro é que ela ignora o fato de que a percep-

5. Processos bottom-up e top-down são estudos da ciência cognitiva que explicam certos comportamentos a partir do modo como se dá a percepção. Processos bottom-up ocorrem a partir de estímulos externos aos sistemas sensoriais e que determinam reações emocionais. Processos top-down agem no sentido contrário, em que emoções ou pensamentos inatos determinam reações nos sistemas sensorio-motores.

6. Um dos quadros apresentados na pesquisa tinha esse tema: "Richard Humphreys, The Boxer, de John Hoppner".

ção do mundo não é mediada, mas é direta, conforme somos lançados a ele. Experimentamos o mundo enquanto um corpo pleno contextualizado, não como partes de um corpo-objeto que soma suas diversas impressões pontuais. Assim, essa compartimentação do corpo em seus cinco sentidos não se sustenta. Outro aspecto é desconsiderar as condições de intencionalidade no processo de percepção do mundo, que vai além do aparato sensível, e não viver parte desse mundo como presença na ausência. Esses desvios acarretam, no que tange à experiência na interface, no impedimento da possibilidade das interfaces cognitivas se colocarem na condição, não somente de interfaces propriamente ditas, mas antes de tudo, de passíveis de proporcionar experiências ao usuário.

Uma mudança no modo de pensar a relação do usuário com as interfaces, a partir da caracterização de sua percepção e, consequentemente, suas experiências, se dá a partir de uma visada fenomenológica, de maneira que se torna possível apreender melhor as metodologias de desenvolvimento de projetos de interface gráfica. A abordagem que se segue verifica como isso pode ser feito e quais os desdobramentos surgem para o design dessas interfaces.

1. Interfaces Cognitivas

Em uma busca por propor uma taxonomia das interfaces, o pesquisador Cleomar Rocha (2017) apresenta uma categorização que virá a ser uma das mais completas na literatura sobre o assunto. No contexto de seu livro “Pontes, janelas e peles”, o autor caracteriza a interface como uma pele entre o sistema e o usuário. A metáfora da pele, tomada emprestada de Pierre Lévy, vem em contraponto a outras definições que situam a interface como um lugar de atravessamento para se acessar o sistema, para a qual ele propõe a metáfora das janelas, ou como um caminho autônomo que faz a ligação entre usuário e sistema, ao qual ele faz a correspondência com pontes. Para o autor:

a interface se assemelha à pele: ela é a base de contato de nosso corpo próprio com o mundo natural. A pele pertence ao sistema corpo humano e traduz informações de

temperatura, consistência, textura etc., para padrões de impulsos nervosos. De modo similar, traduz informações do corpo para o ambiente, seja por suor, temperatura ou mesmo arrepios e enrijecimento da pele. (ROCHA, 2017, p.11)

Sua proposta de classificação, partindo dessa definição, se estrutura tendo por princípio o “modo de acionamento do sistema via exercício físico-motor, perceptivo-sensório ou por modelos de reconhecimento dos sistemas” (ROCHA, 2017, p.23), pelo qual ele organiza uma classificação triádica geral, nomeando-as como “interfaces físicas”, “interfaces perceptivas” e “interfaces cognitivas”. Às primeiras, ele nomina as interfaces que se caracterizam pelo “acionamento físico-motor realizado pelo usuário” (ibid, p. 23). Logo são as interfaces como mouses, teclados, interruptores, botões etc, cujo acionamento se dá por pressão, deslocamento, empurrão ou pressão de alguma parte do corpo, na maioria das vezes as mãos⁷. As interfaces perceptivas caracterizam-se por permitir o acionamento a partir de órgãos sensórios. Aqui, Rocha propõe uma divisão em três subcategorias, a saber: 1. interfaces gráficas; 2. interfaces sonoras; 3. interfaces de marcação. As primeiras têm o seu acionamento proporcionado por “janelas, ícones e menus”. Desse modo, primeiramente acionado pelo mouse, o cursor é comumente percebido na tela como uma extensão deste e, por seu intermédio, faz o acionamento no sistema. É comum, por causa dessa confusão perceptiva, usuários dizerem para se “levar o mouse ao topo da página”, quando, na verdade, ele está levando o cursor, que é o mecanismo perceptivo de acionamento nesse sistema. Do mesmo modo, pessoas cegas normalmente não conseguem ter acesso a essa interface. Embora seja capaz de acionar o mouse, sua limitação sensorial não lhe permite acionar corretamente o cursor, na medida em que toda a sua ação é dada pela percepção auditiva. As interfaces sonoras, por sua vez, são geralmente relacionadas a *outputs* do sistema, como respostas sonoras ao se clicar um botão ou na leitura de tela feita por

7. É comum o acionamento por outras partes do corpo, como no caso de produtos de tecnologia assistiva como os mouses que usam o sistema Sip-N-Puff que acionam o cursor com movimentos de um joystick na boca. Há também os pedais em alguns jogos eletrônicos que simulam os pedais de um automóvel.

aplicativos de apoio a pessoas com algum tipo de deficiência visual. As interfaces de marcação têm seu acionamento por meio de toques em interfaces sensíveis que reconhecem a posição dos dedos e acionam o sistema. Vale marcar a diferença que o próprio autor faz das interfaces físicas:

Ainda que físicas, mas definidas como uma película sensível a toques, as interfaces de marcação não são acionadas em processo físico-motor, mas apenas pelo contato direto do toque, usando para isso canetas ou similares, inclusive o próprio dedo. Seu acionamento continua sendo pelo contato físico, mas não há processo cinético envolvido, tão somente as marcações definidas pelo ponto de contato em superfícies sensíveis. (ROCHA, 2017, p.31)

Por fim, o autor nos apresenta sua última categorização, chamada por ele de "interfaces cognitivas". Em sua própria definição:

As interfaces computacionais vêm sendo projetadas, mais recentemente, de modo a serem acionadas com determinado nível de automatismo e reconhecimento de ações específicas, sem necessariamente acionamentos físico-motores por parte dos usuários, mas a partir de sua presença, deslocamento, comportamento, elementos ao redor dele, manipulação do aparelho físico etc. Tais recursos vão desde o reconhecimento de orientação espacial, como alguns aparelhos portáteis que alternam a visualização de imagens de vertical para horizontal a partir do posicionamento do próprio aparelho, até dispositivos de reconhecimento de presença, deslocamento e cor, via câmeras de vídeo e foto. (ROCHA, 2017, p.32)

São interfaces "invisíveis", reconhecidas pelas suas respostas aos acionamentos algumas vezes "involuntárias" dos usuários. Recentemente tem ganhado espaço nos lares o dispositivo *Echo Dot* da empresa estadunidense Amazon. Com um software que atende pelo nome de "Alexa", o dispositivo acionado predominantemente por

voz⁸ executa tarefas como tocar músicas, agendar lembretes, tocar alarme, apresentar informações gerais na internet, oferecer jogos e até contar piadas. Embora tenha poucos botões para ações limitadas, seu acionamento se dá por um comando inicial chamando-se por seu nome e executando a ordem em seguida.

Diferentemente das interfaces anteriores, seu acionamento não se dá por um exercício físico-motor gestual, nem por uma ação perceptiva sensorial, mas a partir de parâmetros identificados como o reconhecimento da fala. Não é incomum, por exemplo, o acionamento involuntário do dispositivo quando se fala "Alexa" próximo a ele em uma conversa informal. Nesse contexto, fica em aberto a questão sobre como tratar a experiência do usuário no chamado "plano da superfície", como apresentado por Garrett, se seu acionamento aqui não acontece por meio de nenhum dos cinco sentidos. Ou estariam as interfaces cognitivas de fora dos estudos da Experiência do Usuário?

2. Intencionalidade, percepção e experiência

Desde os primeiros momentos em que o sujeito busca uma reflexão sobre sua condição no mundo em que habita, a experiência é foco de intensa investigação, uma vez que lança bases para o questionamento dessas relações com as coisas do mundo em suas várias matizes. Em uma de suas acepções no âmbito filosófico, o conceito de experiência estaria, portanto, vinculado ao resultado de uma "participação pessoal em situações repetíveis" (ABBAGNANO, 2007, p.406), a partir do qual se tomaria conhecimento das coisas do mundo. Entretanto, a ciência criou, em suas bases racionalistas e empiristas, barreiras na experiência desse ser com o mundo. A primeira barreira se dá no processo de idealização do mundo pelo sujeito que antecede a sua percepção e só assim viabiliza o contato daquele por este. Uma experiência mediada pela razão. A segunda diz que só há experiência quando os sentidos apreendem de modo segmentado partes do mundo e, após uma reflexão sobre esse mundo, junta-se seus segmentos e ele se torna conhecido. Uma experiência mediada pelos sentidos. A proposta fenomenológica apresenta uma outra

8. Há poucos botões físicos no dispositivo, com as funções de acionar e bloquear a conexão e aumentar e diminuir o volume.

aproximação, no qual a experiência não é mediada, nem pela razão, nem pelos sentidos, mas acontece na relação direta do eu me lançando ao mundo. Não nega a participação dos sentidos, pelos quais chegamos ao mundo, nem da razão, que o apreende, mas não os coloca no meio do processo, mas como o processo em si. A experiência, nessa medida, se dá pela percepção do mundo pelo sujeito.

A percepção, portanto, não é uma apreensão segmentada do mundo. Ela não se dá por um processo de captação de partes do mundo e funde essas partes num todo. Ela apreende, ao seu modo, o que já é todo. Como diria Merleau-Ponty:

Na atitude natural, não tenho percepções, não ponho este objeto ao lado deste outro objeto e suas relações objetivas, tenho um fluxo de experiências que se implicam e se explicam umas às outras tanto no simultâneo quanto na sucessão. (MERLEAU-PONTY, 2018, p.377)

Para perceber um gato, não vejo sua cabeça, depois seu tronco, suas patas, seus pelos e depois faço a soma para o que só pode ser um gato. Eu já apreendo o animal por inteiro, inclusive percebendo seu aroma, sua textura, seu ronronar de uma só vez. Desse modo, a compartimentação dos sentidos já não se sustenta, pois percebemos com o corpo como um todo e não como mecanismos sensores espalhados pelo mecanismo robótico de um autômato:

A unidade da coisa permanece misteriosa enquanto considerarmos suas diferentes qualidades (sua cor, seu sabor, por exemplo) como dados que pertencem aos mundos rigorosamente distintos da visão, do olfato, do tato etc. Porém a psicologia moderna [Gestalt], seguindo nesse aspecto as indicações de Goethe, observou justamente que cada uma dessas qualidades, longe de ser rigorosamente isolada, tem uma significação afetiva que a coloca em correspondência com a dos outros sentidos. Por exemplo, como sabem muito bem aqueles que tiveram de escolher tapetes e papel de parede para um apartamento, cada cor configura uma espécie de atmos-

fera moral, toma-a triste ou alegre, deprimente ou revigorante; e, como o mesmo ocorre com os sons ou com os dados táteis, pode-se dizer que cada uma equivale a um certo som ou a uma certa temperatura. E é isso que faz com que certos cegos, quando lhes descrevemos as cores, consigam imaginá-las por analogia, por exemplo, com um som. (MERLEAU-PONTY, 2004, p.20)

Mesmo estudos mais recentes no campo das neurociências já identificaram por processos de escaneamento cerebral que tal condição sinestésica é fundamental no mecanismo da visão:

Our visual perception of objects in the real world implies a lot more than the mere activation of our visual brain. Vision is always a multimodal enterprise, encompassing the activation of sensori-motor, visceromotor and affect-related brain circuits. The discovery of mirror neurons, and of a variety of mirroring mechanisms in our brain demonstrated that the same neural structures activated by the actual execution of actions or by the subjective experience of emotions and sensations are also active when we see others acting or expressing the same emotions and sensations. (MASSARO et al, 2012)

Mais do que isso, tal percepção não se dá como um mecanismo que possa ser ativado e desativado. Ou seja, o mundo percebido é o próprio mundo vivido, experienciado. "Todo pensamento, é pensamento sobre alguma coisa", já nos dizia Franz Brentano. Não há pausas na percepção, mesmo quando meus sentidos parecem descansar, meus pensamentos estão percebendo o mundo. Por esse fundamento, chamado na fenomenologia de "intencionalidade", atribuímos as condições para que percebamos um objeto, em todas as suas partes, antes mesmo de os sentidos apreenderem-na. O gato, mesmo visto somente de um dos lados, é percebido como um ser tridimensional, que tem pronto o outro lado do dorso, as outras suas patas e as demais partes intencionalizadas. Há uma antecipação da percepção, como a que acontece quando nos preparamos

para pegar um objeto. Ainda que não tenhamos realizado a ação, ela já se antecipa em nosso mundo, a ponto de causar susto quando, por algum motivo, esse objeto escapa de nosso alcance. Do mesmo modo, após o gato mudar de lado, ainda percebemos o outro que se escondeu, pelo que está em nossa memória como uma experiência ainda presente. Nesse sentido, o passado se torna não somente uma figura de linguagem, algo que não mais se apreende, mas que também constitui o mundo que vivenciamos.

O sentir é esta comunicação vital com o mundo que o torna presente para nós como lugar familiar de nossa vida.
(MERLEAU-PONTY, 2018, p.84)

O papel da intencionalidade na caracterização da experiência é vital para o pensamento fenomenológico, pois é nele que o fundamento husserliano de "voltar às mesmas coisas" acontece. Suspendendo a reflexão empiricista e os preconceitos racionalistas, o mundo passa ser apreendido como um mundo fenomenológico que se dá diretamente à percepção. Essa outra concepção de experiência será fundamental quando se tratar de entender como ela acontece nas interfaces em geral, e particularmente na interface cognitiva.

3. A experiência nas interfaces cognitivas

A ativação das interfaces cognitivas não se dá necessariamente por meio de ações sensório-motoras. Quando passo pelo corredor do prédio e as lâmpadas se acendem, não vejo o sensor, mas apenas o sistema (lâmpadas) que responderam à sua ativação dada pela minha presença. Se seguirmos a receita de Garrett (2011), que caracteriza seu último plano para projetar uma interface na perspectiva da Experiência do Usuário como a "Superfície", teríamos que verificar de que modo as interfaces interagem com cada um dos sentidos e projetar para cada qual individualmente. A partir dessa leitura, sua conclusão é até bastante coerente ao afirmar que *"Except for food, fragrance, or scented products, smell and taste are rarely considerations for user experience designers."* (GARRETT, 2011, p.135). Faria sentido, portanto, acreditar que não há Experiência do Usuário em

projetos de interfaces cognitivas, visto que nem mesmo a visão, o sentido dos sentidos, alcança seus dispositivos.

Em uma visada fenomenológica, no entanto, isso não é verdade. Como vimos, a percepção não se dá por uma ativação compartimentada dos sentidos. É o corpo como um todo, lançado ao mundo, que é o lugar da experiência e a intencionalidade, enquanto um modo de apreender o mundo que explica como o fazemos para além das sensações simples. Sendo assim, percebemos as interfaces cognitivas mesmo não as enxergando diretamente ou tocando em suas partes. O corpo o "pressente". Não como um sentimento esotérico, no sentido de sua primeira definição do dicionário, como "Sentir antecipadamente algo que vai acontecer; prever." Mas no segundo significado, o de "Perceber ou sentir ao longe ou antes de ver". Da mesma forma como se dá a percepção de continuum tempo para Husserl

é implícita à percepção da unidade material dos objetos, tendo em vista que "os objetos não são apenas unidades no tempo, mas contêm neles mesmos a extensão temporal". Nesse sentido, antes de nossa consciência de atos intencional – em algo dado – um objeto material, ela constitui o "objeto temporal" (*Zeitobjekt*) de que esse "dado" (*Datum*) é uma "impressão original" (*Urimpression*). (MULLER, 2013, p.501)

Desse modo, a própria percepção do espaço ativado pela interface, faz-me percebê-la e estabelecer uma experiência com ela. Quando o sensor de presença no corredor do meu prédio demora a ser ativado, meu corpo reage aumentando os movimentos: balanço os braços, ando de um lado para o outro, mesmo sem ver onde está o sensor, sei que ele está ali e sinto meu corpo agindo sobre ele.

Quando chamo pela "Alexa", faço-o direcionando minha voz ao alto, pois sei de sua presença no espaço em que estou e que o dispositivo irá captar essa voz. Com qual intensidade virá a resposta? O que ela entenderá da minha pergunta? São questionamentos pertinentes a um designer de Experiência do Usuário. São comuns os depoimentos de usuários que se surpreendem positivamente quando, falando baixo para o dispositivo, recebem a voz da Alexa sussurrando.

do como resposta. Extrapolando essa experiência, há episódios que mostram a personalização dessas interfaces “humanizadas”, quando, ao perceber a interface, o usuário vai além de sua percepção de um dispositivo eletrônico e constrói um imaginário humano a partir dele, como representado no filme “HER” em que o protagonista (interpretado por Joaquim Phoenix) se apaixona pelo sistema operacional de seu computador (interpretado por Scarlett Johansson).

4. Desdobramentos

Essa abordagem fenomenológica sobre a Experiência do Usuário abre um campo importante para o desenvolvimento de interfaces, não somente cognitivas, mas também físicas e perceptivas, quando se compreende que não deve haver uma compartimentação dos sentidos. Uma interface física é apreendida tanto pelas mãos, quanto pelos olhos e demais partes do corpo concomitantemente. Desprezar essa condição é deixar de lado partes importantes no projeto de Experiência do Usuário que são capazes de responder à demanda de seu idealizador quando, definindo seu conceito a define:

A experiência da descoberta, quando você vê ele pela primeira vez em uma loja, quando você compra e não consegue colocar ele no carro porque a caixa é muito grande... E quando você finalmente chega em casa, abre a caixa e pensa “Ooh... Parece assustador. Eu não sei se me atreveria a montar esse computador”. Tudo isso é experiência do usuário. É tudo relacionado a sua experiência com o produto. E talvez você nem precise estar perto do produto, você pode estar falando sobre ele para alguém. (AGNI, 2017)

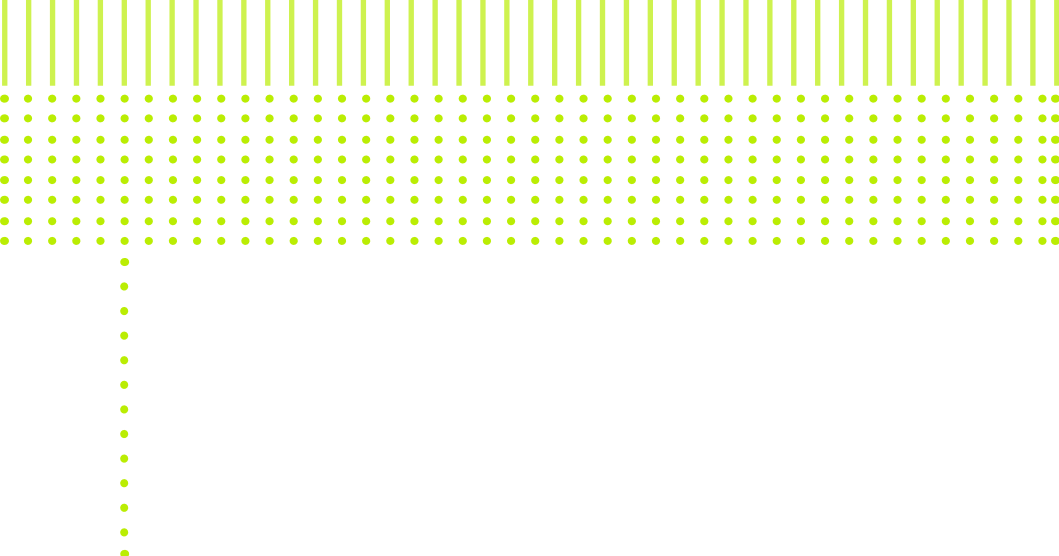
Assim, mesmo um mouse não resume suas experiências ao toque de seus botões ou seu formato, mas à própria expectativa de sua funcionalidade ou à imagem de sua posição junto ao computador de mesa.

Além disso, há um campo que será afetado sobremaneira sobre essa leitura, que são os estudos de acessibilidade, no qual os senti-

dos diretos (visão para a tela, audição para os sons etc) são muitas vezes incapacitados e não podem ser desconsiderados no projeto de UX. Se uma pessoa cega interage com uma interface gráfica por meio de leitores de tela, cabe ao designer oferecer mais do que uma leitura “neutra” dos textos, mas perceber as nuances das partes acessadas, as descrições cromáticas, as texturas e demais características que, ainda que não vistas, são compreendidas pelo usuário. Há ainda muito trabalho a ser feito, mas que não pode ser ignorado.

Referências

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- AGNI, E. **Don Norman e o termo “UX”**. UX.BLOG. Joinville, 2016. Disponível em: <http://www.uxdesign.blog.br/user-experience/don-norman-e-o-termo-ux/> Acesso em: 15 mar 2021.
- GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. Berkeley: New Riders, 2011.
- MASSARO, D; SAVAZZI, F; DI DIO, C; FREEDBERG, D et al. When Art Moves the Eyes: A Behavioral and Eye-Tracking Study. **Plos One**, v.7, n.5, mai 2012. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0037285>. Acesso em 14 mar 2021.
- MERLEAU-PONTY, M. **Conversas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (Trabalho original publicado em 1948).
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção** (C. A. R. de Moura, Trad). 5.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018. (Trabalho original publicado em 1945).
- MULLER, Marcos J. Merleau-Ponty e a leitura gestáltica da teoria husserliana do tempo. **Veritas**, v. 58, n. 3, set./dez. 2013, p. 499-527.
- ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles: cultura poética e perspectivas das interfaces computacionais**. 2.ed. – Dados eletrônicos. – Goiânia: Gráfica UFG, 2017. Ebook.
- TULLIS, T.; ALBERT, B. **Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics**. Massachusetts: Morgan Kaufman, 2008. Ebook.



O QUE LEMOS, O QUE NOS LÊ: A EXPERIÊNCIA DA LEITURA MEDIADA PELOS PROTOCOLOS DO SISTEMA-LIVRO¹

Carina Flexor

Alteridades contemporâneas

Se no livro *O que vemos, o que nos olha*, Didi-Huberman (2010) amplia horizontes ao contestar a tradição iconológica que, no âmbito da historiografia, pretendeu dar conta do visível através de uma abordagem mais cientificada da obra de arte, a expressão análoga '*o que lemos, o que nos lê*' suscita questionamentos acerca dos tradicionais modos de investigar a leitura, querendo ressaltar que estes estudos, cujas abordagens desconsideram a natureza dos suportes, tornam-se insuficientes para se compreender as transformações sofridas pelas práticas da leitura no atual cenário.

1. O presente texto foi, inicialmente, apresentado no SIIMI 2019 – Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas –, evento organizado pelo Media Lab da Universidade Federal de Goiás (UFG). A presente versão apresenta inúmeras mudanças decorrentes do amadurecimento natural de qualquer pesquisa. Destaca-se, ainda, que o texto nasce como parte/continuidade da pesquisa desenvolvida durante o doutorado realizado na citada instituição sob a orientação do Professor-Homenageado com o presente livro, o Prof. Dr. Cleomar de Sousa Rocha.

A expressão provoca – ao deslocar a atenção do *'que lemos para o que nos lê'* – a descentralização da questão da leitura sobre a dimensão do sujeito, sugerindo a coparticipação e agenciamento maquínico frente às práticas da leitura, apontando para renovadas relações que se tecem entre leitor-livro no contexto hodierno. Mais que isso, na aproximação com o *'que nos olha'*², o jogo de palavras conduz à reflexão de que o *'que nos lê'* não está dado a ver, fazendo ampliar a noção da leitura que hoje não se encerra naquilo que é visto ou lido, mas se mantém vivo, inclusive, a partir das políticas de compra e atualização de *software*, além de apontar para uma postura marginal do sujeito quanto à compreensão do que se tece no interior das caixas-pretas das múltiplas telas dos dispositivos de leitura.

Essas primeiras questões provocativas ajudam a refletir sobre a centralidade das transformações da mídia digital sobre a experiência da leitura e, sobretudo, ilustram a relevância dos estudos que partem da compreensão da natureza particular do objeto livresco em ambiência digital. Se *'o que lemos'* já foi pauta de inúmeras discussões e pesquisas ao longo do tempo, interessa ao presente trabalho tecer um raciocínio que faça elucidar a perspectiva do *'que nos lê'*.

Destarte, as discussões apresentadas no presente texto partem da observação mais atenta das transformações sofridas pela materialidade própria do objeto livresco em ambiência digital, investigando os impactos promovidos pelo livro mediado por *software* sobre a experiência da leitura. Nesse sentido, para além do que pode ser observado através das interfaces gráficas – que apontam para objetos livrescos que basculam entre estágios de transposição à transdução (FLEXOR, 2012) –, o objeto digital desvela uma base constituinte bem distinta dos livros de antanho. Estruturando-se a partir da lógica própria da pragmática computacional, o objeto mediado por *software* sinaliza para os algoritmos e estruturas de dados como elementos formadores da mídia-livro no ambiente digital.

Se os algoritmos dizem da procedimentalidade própria dos sis-

2. Sobre *'o que vemos, o que nos olha'*, vale destacar que a expressão, nesse contexto, pode ser usada para ilustrar que o que vemos (a interface gráfica do dispositivo de leitura) ilustra a visão metonímica (FLEXOR, 2012) que se tem acerca do objeto livresco em ambiência digital e que, *'o que nos olha'*, não só lê seus leitores como, também, passa a vê-los a partir, por exemplo, de distintos sensores presentes nos hardware de leitura.

temas informáticos – que agem como protocolos de leitura³ –, os banco de dados, por sua vez, sinalizam para um modo de reter e armazenar um volume crescente de dados que, de forma contundente, vem exercendo transformações sobre os modos de ler contemporâneo.

Notadamente, o desenvolvimento de métodos para coleta, armazenamento e análise de informações que circulam na rede fazem lembrar que o modo analógico de lidar com essa dimensão sempre representou altos investimentos financeiros, incluindo recursos materiais e humanos, e, sobretudo, de tempo. Se antes do advento das tecnologias da informação e comunicação e da sociedade em rede o homem desenvolveu técnicas que faziam uso de um número mínimo de informações, mas que, ao mesmo tempo, fossem capazes de dar a maior precisão possível em termos de resultância – como ilustra o processo de pesquisa que se funda na lógica por amostragem –, as tecnologias da informação e comunicação e o processo de convergência de mídias e linguagens ampliam a capacidade de se trabalhar com informações de mais alta relevância, em menor tempo e esforço e, ainda, em maior volume e exatidão. Os fenômenos da *datafication* (MAYER-SCHÖNBERGER; CUKIER, 2013) e *softwareization* (MANOVICH, 2013) autorizam, então, a produção massiva de dados através de formas automatizadas, o que indica não apenas mudanças de viés quantitativo – no que se refere ao aspecto massivo da produção informacional –, quanto qualitativo, uma vez que viabilizam a captura de dados cada vez mais particulares de cada sujeito interator.

Mais além, considerando que os distintos tipos de banco de dados – modelo orientado para objetos, modelo hierárquico, modelo relacional e não-relacional e modelo em rede –, grosso modo, indicam agrupamentos ou coleções de partes de informação que têm se conformado como modos de administrar o volume que é gerado co-

3. Faz referência aos protocolos de leitura do livro impresso propostos por Chartier (2011), uma vez que o autor considera que a experiência da leitura é atravessada por vestígios demarcados na matéria livresca por parte de autores e editores – protocolos do autor/autoria e protocolos do editor/edição –, como rastros capazes de dirigir as posturas leitoras. Flexor (2018), por sua vez, propõe uma espécie de atualização dos citados protocolos frente as especificidades do livro em ambiência digital, fazendo ver, ademais, os protocolos do sistema, protocolos na leitura e, por fim, os protocolos no espaço.

tidianamente na rede, notadamente, pode-se inferir que a organização dessas unidades de dados vem reverberando de forma particular sobre a experiência da leitura. Isso porque os bancos de dados não só orientam a realização de tarefas corriqueiras no ambiente computacional como buscar, copiar etc, como, ainda, estão impactando o modo como enxergamos o mundo, sobretudo, no que se refere à maneira como culturalmente lidamos com as narrativas, sejam elas livrescas, fílmicas ou de outra qualquer natureza. De outra maneira, distinta da lógica sequencial reforçada pela linearidade do verbo que, mais do que definir a forma do livro, impôs um modo de pensar que culturalmente repercutiu em narrativas com começo, meio e fim, a lógica do banco de dados instaura a noção de informações colecionáveis e possíveis de serem grudadas umas às outras, tecendo um fio, por vezes, tênue de significações e/ou apropriações apressadas. Reflexo disso é possível observar em narrativas cujas aberturas da obra permitem a participação de distintos leitores. Os modos de apropriação e maneiras de ver o mundo fazem do tecido textual antes unidades semânticas particulares que, quando agrupadas, buscam firmar-se como um todo coeso, nem sempre possível.

Assim, se o mundo se apresenta ao sujeito como uma infinita e desestruturada galeria multimodal, parece claro que, assim como a camada computacional, os sujeitos também sejam orientados – a partir da lógica procedimental (MURRAY, 2003) do meio – a modelar este mundo de modo similar, a partir da lógica da correlação de dados. Esses aspectos impactam sobre os modos de ler, fundamentalmente, por fazer notar que inconstante e perene, as informações organizadas em banco de dados preveem um leitor-modelo (ECO, 1988) disposto a aceitar um pacto de leitura que se altera a depender do aporte de conteúdos dos leitores empíricos (ECO, 1988) e preveem um fruidor com competência para lidar com a fragmentação que requer uma lógica de indexação de dados, aparentemente, dispersos.

Para além da lógica em rede que se constitui através de elementos a priori separados – e, como dito, passíveis de serem interconectados a partir de ações dirigidas pelos leitores –, observando a noção de banco de dados, é possível também inferir que os livros mediados por *software*, além de contemplarem narrativas que podem observar os tradicionais modos de começo-meio-fim, podem,

ainda, a partir da lógica antinarrativa⁴ própria da rede, se apresentar aos leitores como um banco de dados particular. Contendo uma coleção de textos, imagens, vídeos que podem ser acessados de formas diversas, a depender da abertura de determinada obra e, ainda, do aporte de conteúdo do leitor que participa do livro em rede, o produto livresco pode apresentar-se como uma grande coleção em constante reconfiguração.

Ao observar o campo é possível também perceber que, ademais a relação leitura-escritura dos muitos legentes no processo de geração de dados, o papel dos algoritmos e dos metadados⁵ que são gerados frente ao uso e consumo de múltiplos produtos pertencentes ao universo livresco – lojas virtuais, buscadores, plataformas e aplicativos de leitura –, proporcionam um sem-fim de novos dados que, em última instância, podem colaborar para a ampliação do universo narrativo e, ainda, para a modelização dos modos de uso e consumo, direcionando escolhas, inclusive, de leituras.

Diante do exposto, refletir sobre ‘o que nos lê’ requer observar as implicações das camadas computacional e cultural (MANOVICH, 2001) do livro, fazendo ver que além dos procedimentos demarcados em *software*, que permitem a realização de tarefas específicas e que são responsáveis pela captura de dados de seus leitores, os *hardwares* também leem seus usuários, a partir de dispositivos que, juntamente com a inteligência contida nas aplicações dos muitos livros e servidores, permitem cruzar dados colhidos, produzindo informações de mais alto nível de relevância, como o número e localização dos leitores de um livro, tempo de leitura, dentre tantas outras informações. Assim, a partir de sensores como o Face ID, barômetro, giroscópio de três eixos, acelerômetro, sensores de proximidade e luz, tela OLED com 3D *touch*, A-GPS e GLONASS, além de interface *bluetooth*, as plataformas orientadas para a tarefa leitura, além de

4. A lógica antinarrativa (MANOVICH, 2015) refere-se à constante atualização dos produtos midiáticos digitais que, em última instância, apresentam-se como coleções e não como histórias estruturadas a partir da lógica linear com começo, meio e fim. O autor sinaliza para o fato de que o banco de dados representa o mundo como uma lista de itens, o que contrasta com a lógica de uma narrativa que, por sua vez, cria uma trajetória de causa e efeito, como eventos.

5. Metadados referem-se a dados que descrevem e categorizam outros dados, permitindo a ordenação e hierarquização de uma grande quantidade de informações.

conduzirem as posturas leitoras, em última instância, tornam-se leitores de seus leitores, reconfigurando, profundamente, a relação do sujeito com a materialidade do objeto livresco e, conseqüentemente, com a experiência da leitura nos atuais contextos.

O que nos lê ou a leitura mediada por protocolos do sistema-livro

Se por um lado os *hardwares* de leitura, como dito, são capacitados por sensores a mapear as ações e deslocamentos dos leitores, os livros mediados por *software*, por sua vez, apresentam-se aos legentes a partir da camada cultural das interfaces gráficas dos dispositivos de leitura, recobrando a camada computacional e seus agenciamentos e implicações sobre a experiência do ler. Encobertos pelas citadas interfaces, os algoritmos e estrutura de dados sinalizam para uma base constitutiva que, ao sabor da pragmática computacional, endereçam protocolos de leitura que são, antes, demarcados a partir de um processo de leitura reversa, dado pelo sistema.

Refletir sobre a particularidade da mídia-livro nos atuais contextos, faz perceber que a interação leitor-livro – sugestionada pelas *affordances* presentes nas interfaces gráficas –, notadamente, dirige a extração dos dados pelo sistema-livro, autorizando-o a ler o seu leitor. Essa questão atribui à leitura o papel de se conformar como espaço-tempo de produção de informações e dados – através do aporte de conteúdo por parte dos muitos legentes e mesmo de dados que são extraídos pelo *software*-livro – e, ainda, de viabilizar o agenciamento maquínico na promoção de novas informações de interesse do leitor.

Admitir, então, a mão dupla que aí se estabelece é, ao mesmo tempo, reconhecer a materialidade do objeto livro como promotora de transformações na experiência da leitura em ambiência digital. Mais além, é também assentir que os agentes que participam da tessitura de dada obra imputam, em seu tecido material, vestígios – como protocolos de leitura (CHARTIER, 2011) – capazes de influenciar ou mesmo conduzir a experiência que se tem com determinada obra. Para o citado autor, os protocolos de leitura referem-se a senhas, marcas, vestígios demarcados na matéria por agentes que corroboram com

a textura livresca, o que, em última instância, reverbera sobre a experiência que o leitor terá com um dado objeto livresco.

Nesse horizonte, se o livro impresso consolidou protocolos de leitura (CHARTIER, 2011) circunscritos por autores e editores, o livro digital, em sua medida, ao convocar outros agentes produtivos, evoca também outros protocolos de leitura, demarcados por esses novos agentes do campo como programadores, designers de interface, desenvolvedores de jogos e tantos outros profissionais a depender da particularidade do objeto em si. Assim, a experiência da leitura do livro-*software* – ademais impactada pelos protocolos do autor e do editor –, é impactada, ainda, protocolos de leitura gestados pela base computacional – *protocolos do sistema*⁶ – e pela conformação dada na cultura – *protocolos na leitura*⁷ e *protocolos no espaço*⁸.

Os citados protocolos são demarcados no tecido livresco em sua produção – inclusive de sentido quando da colaboração dos leitores – e sinalizam para o caráter procedimental (MURRAY, 2003) e participativo (MURRAY, 2003) do meio que, por sua vez, viabiliza uma leitura que é antes demarcada pela capacidade do objeto de executar uma série de regras programáveis, ilustrando os denominados *protocolos do sistema*, que, a sua maneira, endereçam vestígios à experiência da leitura.

Desse modo, é justamente a lógica procedimental do sistema-livro que inscreve os modos de realização de tarefas, definindo o que pode ser operado na interação com o objeto livresco. São as regras inscritas no código de programação na camada computacional que, antes, endereçam índices que conduzem a experiência leitora através de suas representações verbovocovisuais nas interfaces gráficas dos artefatos de leitura. Se essas representações parecem viabilizar a manipulação da informação que se apresenta nas telas desses dispositivos, é o livro-*software* em si que determina

6. Os protocolos do sistema referem-se aos vestígios demarcados na matéria livresca por programadores e desenvolvedores.

7. Os protocolos na leitura se refere aos vestígios circunscritos pelos leitores, como índices que são depositados na matéria livresca quando da experiência do ler em si, englobando, desse modo, os legentes em seu processo de leitura-tessitura.

8. Os protocolos no espaço referem-se aos vestígios demarcados na matéria livresca durante a experiência mesma e que se efetivam nos deslocamentos ordinários dos sujeitos quando da leitura em si.

como a leitura pode se efetivar e como o livro pode ser experienciado. Os modos de acesso ao livro enquanto *software* são, então, resultado de escolhas definidas por desenvolvedores e/ou empresas que concebem a aplicação.

O livro digital, notadamente, incorpora em suas lógicas de produção-consumo protocolos de leitura que lhe são particulares e próprios do campo em transformação que, tendo em vista que o processo de convergência de linguagens tem gestado várias espécies de mídia (MANOVICH, 2001), os vestígios incorporados a esses múltiplos livros dançam ao sabor da participação de profissionais de distintas expertises.

Se os dados coletados durante a interação leitor-livro viabilizam que algoritmos possam construir padrões e organizar conteúdos que serão apresentados ao sujeito através das metáforas de interface gráfica, os algoritmos mesmo em si passam a gerir os modos de funcionamento do livro, enquanto *software*, autorizando o agrupamento dos dados produzidos pelo usuário, viabilizando, dessa forma, antecipações baseadas em perfis. Os algoritmos permitem a personalização do livro que, nessa perspectiva, torna-se capaz de se adaptar, em sua própria agência, a contextos particulares de uso de seus leitores.

Refletindo sobre estes vestígios condutores da experiência do ler, é possível afirmar que os *protocolos do sistema* se apresentam como um processo contínuo de demarcação de vestígios condutores da leitura que estão diretamente ligados aos *protocolos na leitura*. Diferentemente, então, da relação entre os protocolos da leitura descritos por Chartier (2011), vê-se aqui uma relação de interdependência que sinaliza para um processo em constante retroalimentação. Disse isso, pois, a propriedade participativa (MURRAY, 2003) do livro digital – com seus níveis de participação e graus de abertura da obra (PLAZA, 2000; FLEXOR, 2018) – é antes inscrita na camada computacional que autoriza o leitor a colaborar segundo inscrições preestabelecidas no código. Os *inputs* – ativos e passivos – por parte dos muitos legentes nutrem o sistema-livro de modo a retroalimentar as lacunas participativas em um processo contínuo, o que faz dos conteúdos, hábitos e comportamentos durante a atividade da leitura matéria-prima que pode ser minerada para a produção de novas in-

formações. Isto posto, infere-se que a interação é lastreada por procedimentos maquínicos que, ao serem interpretados por processos interfaciados na camada cultural, evocam índices condutores da experiência do ler em contexto digital. Ainda a despeito dessa questão, Murray (2003, p. 127) evidencia que a narrativa é projetada para se desenvolver da mesma maneira, destacando que não “importa o que os membros individuais da audiência façam para entrar na brincadeira”, complementando que os ambientes digitais possuem regras próprias de definição da participação/colaboração, “executando um tipo de resposta ao chamado da máquina” (MURRAY, 2003, p. 128).

Isso posto, a leitura em ambiência digital – embora a suposta liberdade atribuída ao leitor nas dinâmicas de interação com o objeto livresco –, é parametrizada pela linguagem de programação que, à margem da percepção dos leitores, vem criando uma espécie de modelização protocolar contemporânea. Isso indica que o padrão binário dos produtos culturais, que lastreia a base comum destes, vem ampliando e fortalecendo as metáforas de acesso que, aos poucos, vêm formando uma espécie de enciclopédia hodierna. Se nos modos analógicos ler um livro exigia folhear suas páginas e assistir a um filme implicava em girar ou apertar botões na busca de sintonia, hoje ler um livro ou ver um filme nos ecrãs dos muitos artefatos requer regras de acesso e conhecimento de metáforas gráficas que convergem (FLEXOR, 2018). Isso revela o fato de que, se antes o repertório adquirido no manuseio do livro impresso servia a produtos similares como cartilhas, manuais ou afins, hoje o repertório acumulado com o uso dos artefatos digitais, a priori, se presta a habilitar o sujeito contemporâneo a consumir quase todos os produtos culturais disponíveis.

Isso indica, inclusive, que os modos de representação nas interfaces gráficas – do que é inscrito na camada computacional – criam padrões de acesso através de gramáticas que se tornam comuns independente do produto cultural. Os protocolos de edição do livro digital, através do trabalho e dos vestígios demarcados por *designers* de interface, passam a padronizar ícones e dicionários de gestos, ilustrando padrões gráficos que guiam as formas de acesso a quase tudo que é produzido e disponibilizado em meio digital, direcionando a citada modelização protocolar. Soma-se a essa pers-

pectiva, também, o reconhecimento de uma espécie de modelização algorítmica que vem atravessando distintos produtos culturais, colaborando, dessa forma, com parâmetros universais que orientam a produção e o consumo livresco. Essas convenções ritualizam interações repetidas – construindo um modo familiar de abordar novas situações –, a propriedade procedimental do livro digital, então, vem gestando uma enciclopédia (ECO, 1991) universal, independente de barreiras linguísticas.

Quando a propriedade procedimental é bem arquitetada, as ações são refletidas nas interfaces gráficas e percebidas pelo leitor-interator, sugestionando a ele o controle dos parâmetros de interação. Assim, quando a propriedade participativa do livro torna a interface gráfica transparente – dando a ilusão de fazer a coisa mesma – (MURRAY, 2003; ROCHA, 2004) e a procedimentalidade perceptível – apontando os caminhos de interação –, alcança-se a experiência da agência⁹. De outra maneira, quando as convenções se tornam transparentes a partir da familiaridade, permitindo que o leitor se concentre na informação, este alcança o que Murray (2003) denomina de prazer estético característico dos ambientes digitais, que resulta da boa articulação entre as propriedades procedimentais e participativas, entre a expectativa de leitura e a resposta do sistema ou mesmo protocolos de leitura.

Para além, o livro digital vem construindo em seu entorno convenções que lhe são particulares, demarcando práticas sociais de leitura que têm seus parâmetros atravessados por tantos outros produtos culturais em um processo de convergência. Gestando uma miríade de espécies de mídia-livro que complexificam o campo editorial e vem exigindo diferentes competências para a leitura, os diferentes leitores são constantemente desafiados quando se deparam com livros-*software* de diferentes configurações como *gamebooks*, *audiobook*, *books*, *webbooks* dentre tantos outros neologismos que surgem a todo dia.

9. A noção de agência refere-se ao prazer estético enquanto experiência a ser saboreada por si mesma (MURRAY, 2003, p. 129). A citada autora registra que "Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência" (MURRAY, 2003, p. 127). Assim, a autora refere-se à agência como a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.

Se a partir de Chartier (2011) infere-se que diferentes versões da mesma história – com edições revisadas pelo autor e/ou variações de projeto gráfico – em si já sinalizariam para consumos e recepções diversas, no contexto do livro digital tal questão é amplificada quando se defronta não só com a possibilidade de personalização da informação livresca como, sobretudo, pelo controle de visualização (MANOVICH, 2001) da informação e diversidade de *hardware* que exigem modos responsivos de conformação do conteúdo. Isso implica em dizer, de forma mais ampla, que a mídia-livro produz não só múltiplas espécies de mídia (MANOVICH, 2001), como, sobretudo, protocolos de leitura que, embora inscritos no código, dançam nas telas ao sabor das escolhas dos leitores, multiplicando formas de experienciar a leitura.

Notas finais sobre a leitura em contexto digital

Diante do exposto, é possível inferir que a principal mudança do livro e, conseqüentemente, da leitura na contemporaneidade implica em alterações paradigmáticas no que se refere à relação leitor x objeto da leitura. Diferentemente de outrora, o processo de leitura do livro-*software* se dá de forma mútua, implicando em dizer que o livro que se lê também lê o seu leitor e, mais além, o que é lido pelo sistema impacta diretamente sobre o acesso nas interfaces gráficas dos múltiplos dispositivos de leitura, particularizando, muitas vezes, a informação que se presentifica nas telas para os distintos legentes. A leitura que os sistemas fazem durante a experiência do ler permite que as informações possam ser particularizadas, promovendo, a priori, maior envolvimento com a narrativa em desfrute. Mais amplamente, o banco de dados de um determinado livro pode, ainda, nutrir novas formas de manifestação da narrativa impactando, ademais, a experiência dos demais leitores pertencentes à rede de leitura em questão.

Se os *protocolos na leitura* demarcam vestígios endereçados à leitura e denotam dados que são geridos pelo sistema-livro e, por sua vez, os *protocolos do sistema* capturam dados durante a experiência do ler em si, notadamente, pode-se inferir que são, então, os

protocolos de leitura do livro-*software* que viabilizam, enfim, que o sistema-livro possa ler o seu leitor.

Se a conformação livresca hodierna incorpora as citadas camadas cultural e computacional (MANOVICH, 2001) em sua essência, faz-se notar o diálogo entre essas camadas, sobretudo, a partir dos protocolos de leitura gestados pela base computacional – protocolos do sistema – e pela conformação dada na cultura – *protocolos na leitura e no espaço*. Em um processo interligado e de retroalimentação, a manifestação livresca nutre dados que geram vestígios e vestígios que geram dados. De outra maneira, os dados são antes vestígios que impactam sobre as experiências de leitura, assim como os vestígios deixados pelos sujeitos no sistema – de forma ativa ou passiva – se configuram enquanto dados que retroalimentam o sistema que, por sua vez, são capazes de correlacionar essas informações na promoção de mais dados que se reverterão em novos vestígios que conduzirão as posturas leitoras.

Assim, fazer ver o livro digital a partir das características da mídia digital é, antes, assumir que os *hardware* e seus aplicativos inteligentes, bem como a abertura dada ao leitor – a partir das ferramentas de *software* capazes de instrumentalizá-los para reconfigurações na estrutura do livro –, capacitam, concomitantemente, o objeto livresco a também ler o seu próprio leitor. Isto posto, infere-se, então, que é a experiência mesma dos muitos leitores que, em última instância, permite que os próprios livros sejam leitores dos seus leitores em um processo recíproco. Mais além, a citada necessidade de registro e articulação de dados encontra nas tecnologias digitais um terreno fértil que faz tensionar as relações entre sujeito e informação, fazendo reverberar sobre os modos de produção e consumo cultural e, não distante, da concepção e leitura do livro.

A despeito dos vestígios endereçados aos leitores contemporâneos, em especial, acerca dos protocolos do autor, pode-se afirmar que estes se transformam quando o livro se abre a múltiplas apropriações por parte dos leitores que, por sua vez, sobrescrevem dados na matéria livresca. Enriquecendo ou mesmo particularizando a matéria a ser lida, com seus aportes de conteúdo, os leitores, então, participam da tessitura da obra que, mutante, pode se estender por múltiplos caminhos. Assim, a noção de unicidade da obra e o lugar

da autoria se transmutam, uma vez que os protocolos demarcados por um autor andam em paralelo com os *protocolos na leitura* dos muitos legentes que leem um dado livro.

Ainda sobre os protocolos do autor, o contexto cultural e as possibilidades advindas da tecnologia fazem emergir, além de fenômenos como as *fanfics*, que a construção da narrativa mesma passe a observar a necessidade de alinhamento com o capital social da época. De outra maneira, já se vê impregnar as narrativas livrescas com as demandas contemporâneas de consumo informacional, fazendo nascer estruturas narrativas que observam, dentre outros aspectos pertinentes ao cenário, a lógica de conteúdo reduzido e ofertado em estrutura seriada e/ou transmídia. Soma-se, ainda, o fato de que, assentado sobre um sistema informático, o autor ainda pode redirecionar, ampliar ou remodelar o conteúdo livresco a partir dos dados capturados pelos sistemas.

Sobre os protocolos de edição, as lógicas de concepção de livros, doravante assentadas em interfaces gráficas de múltiplas telas – e que exigem lógicas responsivas –, fazem ampliar o leque de metáforas e recursos gráficos requeridos, antes, pelas lógicas de consumo que se alteram e enciclopédias gestadas durante o seu desenvolvimento. Este fato aponta não só para a necessidade de incorporação de um designer de interface na cadeia produtiva do livro, como denota, marcadamente, a atuação de um sujeito que também demarca vestígios que, a priori, impactam sobre o ler. Mais além, a base material do livro faz reivindicar a colaboração, como destacado, de programadores que, a partir de lógicas de programação, instrumentalizam os sistemas na realização de tarefas específicas, como a da leitura, e, ainda, imprimem vestígios que guiam os modos de uso, conformando o que aqui está se denominando de *protocolos do sistema*.

Com os processos progressivos de abertura à participação dos sujeitos frente a produtos culturais cada vez mais interativos, os leitores, através dos aportes de conteúdo, implicam vestígios que interferem nos modos de ler. Isso implica em reconhecer que os distintos níveis de abertura da obra livresca permitem a demarcação de vestígios, em maior ou menor grau, que impactam sobre a produção de múltiplos leitores-modelo (ECO, 1988) quantos forem os leitores de dado livro.

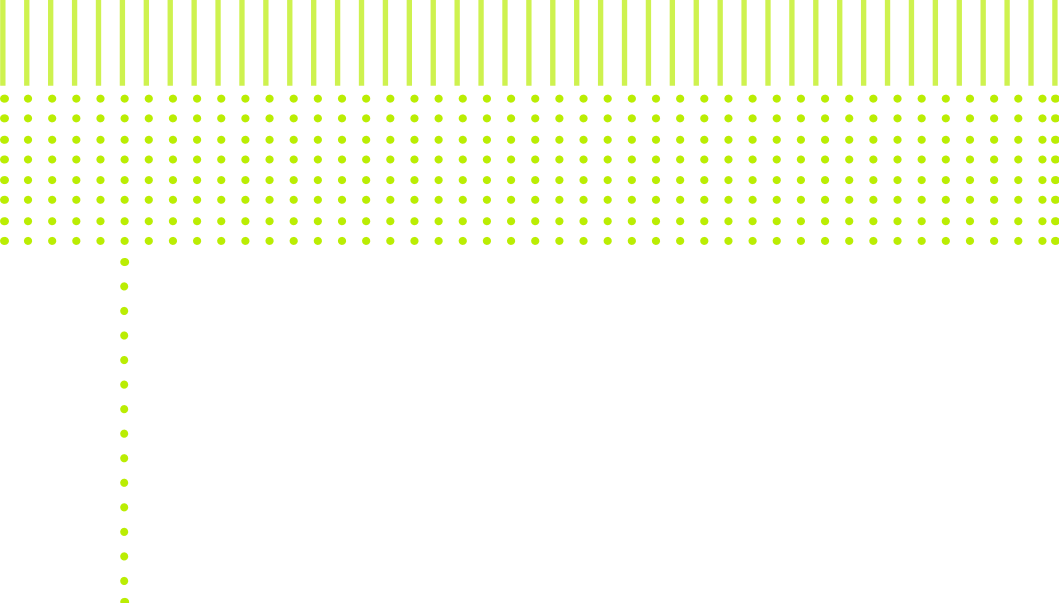
Notadamente, são estes últimos vestígios, denominados de *protocolos na leitura*, que possibilitam, efetivamente, que as plataformas e aplicativos possam ler os seus leitores, o que aponta para a ideia de que os dados são, antes, matéria-prima, mercadoria e moeda da sociedade da informação e que as alteridades contemporâneas indicam um processo de interação e interdependência que se estreitam entre livro e leitor, produção e consumo, protocolos e experiência, enfim.

Por fim, as questões aqui levantadas implicam na percepção de que a mídia digital e, em especial, todo o cenário livresco aponta para uma forma distinta de outrora de estruturação da experiência de si e do mundo, fazendo notar que “o que lemos” é antes fruto do “que nos lê”.

Referências

- CHARTIER, Roger. **Práticas de leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.
- CHARTIER, Roger. **Cultura escrita, literatura e história**. Tradução de Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora UnB, 1994.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução de Giovanni Cutolo. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- FLEXOR, C. **Appbook Raízes**: bibliogênese e devir livro. 2012. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.
- FLEXOR, C. **Da ontologia livresca à experiência da leitura em contexto digital**: entre a consonância e o conflito. 216 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.
- MANOVICH, Lev. *Software takes command*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

- MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. O Banco de Dados. In Revista Eco Pós. V. 18. 18- 42. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015a. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4403037/mod_resource/content/1/O%20banco%20de%20dados.pdf. Acesso em 03.mar. 2021.
- MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor; CUKIER, Kenneth. **Big data**: a revolution that will transform how we live, work and think. Boston: John Murray Publisher, 2013.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.
- PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. Maio 2000. Disponível em: <http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.m>[18nov2003]. Acesso em: abr. 2018.
- ROCHA, Cleomar. **Da imanência ao inacabado**: estéticas (Doutorado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.



ABORDAGENS DA HISTÓRIA DA ARTE E A CULTURA VISUAL COMO TÁTICA

Pablo Lisboa

Introdução

Estamos em um mundo cada vez mais composto por tecnologias que são passíveis de produção de visualidades com a promoção de interfaces digitais baseadas em códigos e replicáveis ao infinito, fruto de uma sociedade que interage e se conecta a partir de imagens. No entanto, a presença da imagem como elemento fundamental da comunicação humana não é recente. A pesquisa arqueológica indica que surgiu há mais de 40 mil anos a produção das primeiras manifestações visuais através das pinturas rupestres. Elas revelam um legado profundo da produção de imagens, uma tradição que supera rupturas socioculturais e fases históricas. Em específico, a história da arte se ocupa em explicar e delimitar o início dessa expressividade visual humana que viria a ser conceituada e categorizada enquanto arte, mesmo que seja evidente que tais pinturas significassem muito mais que isso. De acordo com a literatura da área, as pinturas que o homem das cavernas produzia almejavam uma espécie de abatimento antecipado de animais por meio da produção imagética

abstrata dos mesmos. Independente da função exercida por essas pinturas, vemos que a força depositada nas imagens é algo constante na experiência humana e atravessa alguns milhares de anos. Por seu turno, a arqueologia da arte se tornou matéria consolidada. Nos acostumamos, por meio dos livros de história da arte e outros tipos de publicações, a absorver e reproduzir a ideia de que, em cavernas espalhadas pelo mundo, sujeitos praticaram algo que em algum momento viria a alcançar a categoria de arte, ou no mínimo são o embrião do que hoje chamamos de arte.

Se podemos reconhecer uma arbitrariedade que organiza e que determina o que se pode entender por arte, e que descarta toda sorte de concorrência de outras imagens, também podemos reconhecer que não são os museus, nem os curadores, nem os articulistas, quiçá os próprios artistas, o corpo do júri que poderá censurar uma imagem do trânsito na bolha estética criada pelo mundo da arte. Por mais distante que uma imagem esteja do campo da arte, por não conter aura, nem poesia, nem qualquer outro elemento que conste da cartilha ordenadora da arte, sempre podemos encontrar um rastro estético, assim como encontramos nas pinturas rupestres. Se uma pintura rupestre pode ser considerada arte e os livros de história estão aí para provar isso, qualquer imagem contemporânea também pode guardar algum vínculo com essa original expressão humana. Que façamos categorias estéticas das imagens, mas que não joguemos para o limbo da história da visualidade, imagens com outros endereçamentos, outros motivos e outras mensagens que ultrapassam a fronteira das linguagens não artísticas. As fronteiras da arte sempre foram um tanto quanto nebulosas. Mas, antes tarde do que nunca, na década de 1980 ocorreu um abalo profundo com a inovação dos Estudos Culturais, que propôs uma nova interpretação do mundo das imagens. Ocorre uma convergência de várias "abordagens, interesses e disciplinas em torno do campo comum da visualidade" (MENESES, 2003, p. 23). Em conexão e como efeito de reflexões gerais da estrutura da cultura, germinou o prisma da Cultura Visual, não somente como uma ampliação das discussões em torno da imagem, mas também como método de abordagem dos fenômenos visuais. Logo, a Cultura Visual, enquanto tática de abordagem, é filha direta dos Estudos Culturais.

Antes de prosseguirmos, destaco que o presente texto é uma versão remasterizada das ideias contidas na tese de doutorado intitulada "Museu 4.0 – um olhar museológico sobre as práticas museais tecnológicas contemporâneas", consolidada no ano de 2019.

Tecnologias e a crise das imagens da arte

Hoje vemos um processo de incorporação das tecnologias ao mundo das imagens, o que amplifica a presença das tecnologias na vida das sociedades contemporâneas. A arte permeada pelas tecnologias biológicas e microeletrônicas apresenta, em suas variadas expressões, certa configuração que coloca em crise o mundo da arte. Logo, os processos de fruição e o "local da arte" se implode enquanto conceito, mesmo que conviva com os circuitos tradicionais. Com isso, a arte se apressa em operar ajustes e negociações conceituais para dialogar com o novo paradigma da Cultura Visual.

Hoje, a arte tecnológica localiza-se no contexto pós-histórico. Ela está em conflito com a arte contemporânea mais tradicional e nem sempre percorre um caminho que passa pela sua salvaguarda em museus. A carreira de um objeto ou artefato artístico percorre trilhas distintas da arte mais tradicional, circulando na internet, em festivais, em circuitos e em espaços que nem sempre levam o nome de museus, mas sim, de centros de arte e tecnologia. Esse fenômeno pode ser conferido nos websites de alguns museus na internet, como é o caso do *Ars Electronica*, localizado na cidade de Linz, na Áustria.

Nesse contexto complexo, ao lançar mão de apontamentos sobre distintas visadas históricas do estudo da história da arte, conformamos diversas fronteiras: a partir da presença das mídias na arte; a partir de sua constituição pós-moderna; a partir de sua condição pós-histórica ou até mesmo, a partir da constatação de sua "morte" (DANTO, 2006). O destaque que fazemos aqui sobre a "morte da arte" evoca a concepção hegeliana de "morte da arte", presente no trabalho de vários autores. Essa concepção apresenta hipóteses para a vida da arte após seu fim, como é o caso do regime estético das artes (RANCIÈRE, 2005), do fim dos grandes relatos hegemônicos, por conta da busca da sociedade por uma diversidade (CANCLINI, 2012a), e da arte após a arte (DANTO, 2006).

Como estratégia de ação, hoje temos à nossa disposição uma tática oriunda da Cultura Visual, que amplia o debate da arte para o estudo da imagem. Reveladora de uma relação que está além da simples análise de obras, a Cultura Visual nos apresenta a ideia de que a imagem (obra de arte ou não) está contida em circuitos de pensamento, onde a imagem é autônoma. Ou seja, após sua realização, toma corpo e pensamento próprio, trilhando um caminho singular, nem sempre em acordo com os projetos idealizados por seus mentores (os artistas). Toda abordagem histórica parte de métodos e historiografias que buscam identificar princípios e paradigmas a partir da análise dos fatos. Derivam disto as constatações que são sempre um tanto quanto escorregadias, pois não há relato que seja imparcial. Afirmamos isso porque estamos lidando com um campo complexo, onde as percepções do presente podem mudar constatações do passado.

Quando olhamos para trás, ou seja, para o passado, a partir dos filtros da história, vemos uma série de verdades dadas, vencidas, finalizadas, consumadas. Contudo, não é necessário muito estudo sobre história para constatar que nada está acabado a ponto de ser considerado definitivo. Isso porque, como já dissemos anteriormente, as percepções do presente modificam o entendimento sobre o passado, num jogo de interpretações que vai ser alimentado pelas concepções de cada época. Ao analisar as pinturas rupestres de aproximadamente 40 mil anos atrás, por exemplo, devemos nos esforçar em procurar entender as percepções do sujeito daquele tempo como forma de acessar as visões de mundo, imaginários e sonhos específicos e localizados naquele espaço-tempo. O sujeito conhecido pela história como homem das cavernas, por exemplo, acreditava que construindo imagens de animais, por conseguinte, deteria a alma daquele que seria alvo de sua caçada. Desta maneira, acredita-se que esse sujeito criava, em sua mente, um sucesso antecipado parcial. A linha de fronteira entre o original (animal vivo) e a cópia (imagem do animal) era bastante tênue no período pré-civilizatório, deixando um legado profundo nas relações que temos diante das imagens até os dias de hoje; mesmo que saibamos que desenhar um animal não consista em dominá-lo de fato. Com a estratégia de, primeiramente, saber das noções de mundo de uma

determinada época, para somente depois entender a arte de determinada época, ainda assim, seremos incapazes de reexperienciar os processos de construção de imagens dos homens das cavernas; daí o lançamento dessa hipótese provável e endossada pelos arqueólogos e historiadores da arte.

As abordagens históricas da arte

Em 1950, Gombrich (2011), para abordar a história da arte em um livro guia, partiu da ideia de que "cada obra está relacionada, por imitação ou contradição, com o que passou antes" (GOMBRICH, 2011, p. 9). Entretanto, vacina o autor, "devemos compreender que cada ganho numa direção, acarreta uma perda em outra, e que esse avanço subjetivo, apesar da sua importância, não corresponde a um incremento objetivo em valores artísticos" (ibidem). Assim, para analisar com maior precisão a arte de nossos dias, é bom que observemos historicamente a sua caminhada como forma de entendermos os ciclos e movimentos que ela realizou.

Poderíamos dizer, então, que a grande riqueza melódica instrumental da música não está em uma nota isolada, que não diz nada, ou diz muito pouco, mas sim na passagem entre duas ou mais notas distintas, na passagem entre um "Sol" e um "Lá", por exemplo. Da mesma forma, a arte ou, mais precisamente, a história da arte, não existe sem um encadeamento entre relatos distintos, mas que pareça lógico. Aqui está a principal questão na identificação de abordagens da história da arte: observar como cada historiador abstraiu os "encadeamentos" entre as obras, entre as produções e entre os tempos distintos.

Para entender as desavenças entre a arte contemporânea mais tradicional e a arte tecnológica, não será necessário somente estabelecer suas diferenças, mas também olhar para o passado e identificar desavenças semelhantes entre tradição e inovação, entre tecnologias disruptivas superando tecnologias mais antigas; enfim, estudar as profundezas das noções de arte durante os tempos. Como pistas, lembramos que Gombrich (2011), Aby Warburg (MICHAUD, 2013), Didi-Huberman (2013), Danton (2006), Wölfflin (2015) e Archer (2001) são autores que aplicaram historiografias distintas

a partir de noções específicas de história da arte. Assim, enfatizamos que o estudo do campo seja realizado a partir da compreensão dessas e de outras visões numa complexidade de abordagens, para que sejam frutificadas análises não doutrinárias e/ou concorrentes a dominar as demais.

Constatada a diversidade de visões sobre a arte, passamos a pontuar algumas dessas visões. Wölfflin (2015) prefere falar em “formas de concepção” a falar em “formas de visão” na busca por estabelecer algumas diretrizes, a partir das quais se possa determinar com maior precisão as transformações históricas, os tipos nacionais, sem suprimir a importância da individualidade artística. As formas e os estilos são a expressão de seu tempo. “No desenho de uma simples narina pode-se reconhecer o caráter essencial de um estilo”, dizia ele. Uma triangulação entre estilo de época, estilo nacional e estilo individual é o axioma defendido pelo autor na análise de uma história científica da arte.

O tipo de visão ou, digamos, de concepção visual não é o mesmo desde os primórdios; à semelhança do que ocorre com todas as coisas vivas, ele também possui a sua evolução. Existem estágios de concepção que precisam ser levados em conta pelo historiador da arte. (WÖLFFLIN, 2015, p. VII).

Wölfflin (2015) examina comparativamente a arte do século XVI e do século XVII, nas quais observa a passagem da linha ao plano, na esteira da “evolução” da arte clássica para a arte barroca, pois para ele existe uma linha natural de “evolução” da arte. Wölfflin crê que o mais importante não é deixar evidentes todas as diferenças entre artistas, mas sim “explicar como ambos, tendo percorrido caminhos diferentes, conseguiram legar à humanidade uma arte grandiosa” (WÖLFFLIN, 2015, p. 14).

Wölfflin (2015) encontrou conceitos de diferenciação na arte clássica do século XVI em relação à arte barroca do século XVII, contabilizando certa evolução de uma forma fechada para uma obra aberta. Essa constatação estava baseada na construção de uma pintura que, na arte clássica, dispunha a parte de um todo em

camadas planas. Já no Barroco, a profundidade criava a tridimensionalidade a partir de uma perspectiva pictórica que se opunha às camadas planas da arte clássica. Wölfflin (2015) conferia à arte do século XVI a característica de trabalhar “formas abertas”, em comparação com o estabelecimento de “formas fechadas”. Fica claro que a conceituação de “arte fechada” adotada para a caracterização da arte clássica surgiu em comparação, apenas depois da constatação de que a arte barroca fundamentará suas formas a partir de uma arte mais “aberta”. Esse é um bom exemplo de como os acontecimentos artísticos do presente modificam os acontecimentos artísticos do passado.

Seguindo nossa abordagem, existe uma vertente de opinião que delimita um início, um desenvolvimento e um final bastante localizável para a história da arte. O início, a partir de Flusser (2007), ocorreu na passagem do período pré-histórico para o período histórico, com a Antiguidade, e teria seu final com o advento das máquinas e suas imagens digitalizadas. A invenção da escrita, essa grande inovação que revolucionou o modo de sociabilização (inicialmente com fins econômicos e comerciais) e, por conseguinte, revolucionou também o modo de registrar, interpretar e perceber o mundo, seria o início da história como categoria periódica historiográfica e guarda características que não podem ser identificadas na pré-história.

O que leva os autores ao entendimento de que teríamos vivido o fim da história é, também, a identificação de características singulares que não podem ser encontradas ao longo da história. Para alguns historiadores de arte, o final da história teria entrado em curso a partir das vanguardas do século XX, em dissonância com a tradição de séculos de sequencialidade na narrativa linear da história. Surgiria, então, o que se convencionou chamar de pós-historicidade da arte, com o fim da arte historicamente subjugada.

[...] o tema da morte da arte surge na filosofia, mais precisamente na estética hegeliana, migrando, posteriormente, para a própria arte, quando as vanguardas artísticas do início do século XX começaram a romper com os valores estéticos herdados da tradição. Essa ruptura se produziu por meio de vários fatores que deram origem a uma sé-

rie de movimentos artísticos no início do século XX e que formaram a base da arte contemporânea, na qual se insere a produção artística que lida com as mídias digitais. (ARANTES, 2012, p. 32).

Há mais de 60 anos, Umberto Eco já investia na noção de morte da arte hegeliana. Essa "morte" emergiu da constatação de uma contradição entre a arte de concepção clássica "artesanal-canônica-intelectualista" (ECO, 2016, p. 125), que derreteu perante a concepção moderna da arte, "ligada às noções de genialidade individual, sentimento, fantasia, invenção de regras inéditas" (ibidem).

Vejamos um exemplo em que Umberto Eco, então, verifica uma diferença importante no que tange à arte, como uma hipótese de sobrevida na questão da "morte da arte":

[...] e se antes ela (a arte) deveria propor-se como solução concreta para uma 'querelle' entre 'forma' (entendida como a veste exterior de um conteúdo psicológico e cultural) e 'conteúdo' (entendido como complexo de elementos culturais e emocionais capazes de substituir mesmo fora da obra, nas formas de reflexão lógica ou de efusão psicológica), agora se coloca como solução concreta de uma 'querelle' entre 'problema da poética' (entendido como modelo formal, elaborado e elaborável no âmbito de um discurso cultural, que pode até não se transformar em objeto artístico encorpado) e 'organismos físico' (que em muitos casos se reduz de fato a servir como simples suporte transitório e inessencial para veicular a solução engenhosa de um problema de poética imediatamente retradutível em termos de discurso cultural) (ECO, 2016, p. 254).

Na descrição da passagem da "forma" para o "organismo físico" e na passagem do "conteúdo" para o "problema poético", a qualificação de inessencialidade dos suportes sugere um Eco que concebe a poesia artística imaterial expressa no conteúdo da obra como essencial.

Cultura Visual como tática

Sigamos em frente e passemos a outra visada: a abordagem tática da Cultura Visual, que a partir de Mirzoeff (2003) aponta para um campo de estudos que vê a arte interligada com as demais expressões de comunicação. Assim, a imagem passa a ser o artefato de análise. Para esse autor, a representação da realidade acompanha a concepção de arte ao longo da história da arte. Talvez uma emblemática querela seja a comparação entre pintura e fotografia. Vejamos que Mirzoeff pontua as etapas de representação da realidade enfatizando a morte da pintura enquanto instrumento eficaz a partir da invenção da fotografia. "Desde que se inventou a pintura a óleo no século XV, foi aceita não só como o ramo mais refinado das artes visuais, mas sim como o meio mais fiel de imitar a realidade" (MIRZOEFF, 2003, p. 102).

Com o advento da fotografia, essa aceitação foi colocada em xeque, não definindo a desaparecimento da pintura como instrumento artístico. O que ocorreu foi a transformação da aceitação da pintura, que passou de representação da realidade para a construção de outra realidade em relação ao real. Segundo Mirzoeff (2003), ao ver um daguerreótipo, o pintor francês Paul Delaroche teria dito: "a partir de hoje, a pintura está morta!" (MIRZOEFF, 2003, p. 102). A anunciação da morte da pintura, declarada por Delaroche, obteve um efeito mais filosófico em acordo com a ideia de morte da arte hegeliana do que, de fato, representou um fim da pintura. Dado que o daguerreótipo foi conhecido publicamente na década de 1830 e que Delaroche teria o visto pela primeira vez em 1839, ainda tivemos movimentos artísticos posteriores: Impressionismo, Pós-impressionismo, Cubismo, Surrealismo e outros. "Quando Delaroche falou da morte da pintura, não se referia a toda a pintura, mas sim, ao estilo específico que era praticado na França durante quinze anos" (MIRZOEFF, 2003, p. 102). O "problema" da morte de um modo de produzir linguagem e arte que é superado por outro modo mais tecnológico também ocorreu com a oralidade, que não viu seu fim com a invenção da escrita. Ela teve, digamos, uma "morte parcial", uma modificação, uma rota distinta onde tiveram que conviver "oralidade" e "escrita" em um mesmo mundo. A retórica, viva até hoje, é a comprovação de que a oralidade não morreu, apenas modificou-se.

De volta à imagem:

as imagens não são definidas por uma certa afinidade mágica em relação ao real, mas por sua capacidade de criar o que Roland Barthes chamou de efeito realidade. As imagens utilizam determinados modos de representação que nos convencem de que são suficientemente verossímil para acabar com nossa desconfiança. (MIRZOEFF, 2003, p. 65).

Uma abordagem bastante inovadora tem sido a que propõe o acesso à história da arte a partir da montagem de imagens. Didi-Huberman considera que as imagens não falam de forma isolada e, por esta razão, devemos colocá-las em relação umas com as outras para que se possa identificar diferenças e proximidades em um trabalho de comparação, de movimento. Em sua obra destacam-se três questões acerca das imagens:

A primeira: saber ver mais, olhar e olhar mais, ver e ver de novo; atravessar o esgotamento do olho cansado da mesma imagem. A segunda: compreender a imagem não como uma solução ou uma resposta, mas como uma verdadeira problemática, um verídico problema. A terceira: colocar as imagens em relação" (CAMPOS, 2017, p. 269-270).

Podemos observar que a terceira indicação, "colocar as imagens em relação", consiste na montagem das imagens de maneira relacional. Mas não é somente Didi-Huberman que entende a história da arte a partir da montagem de imagens. Campos (2017) pontua que Walter Benjamin, Aby Warburg e Serguei Eisenstein partem do princípio da montagem de imagens colocando-as em relação para estudar a história da arte, conforme Didi-Huberman.

Marc Bloch escreveu em seu memorável A apologia da história (2002) que o historiador deveria montar o fio da história [...] Para Didi-Huberman, fazer a montagem do fio da história é estar de acordo com seu curso contínuo sem

acidentes, bifurcações ou descontinuidades temporais [...] A desmontagem é primordial para o procedimento da montagem histórica; logo, a operação historiográfica obedece a uma dinâmica de remontagem. (CAMPOS, 2017, p. 271).

Esse “fio da história” de que Marc Bloch fala foi permeado por uma noção de linearidade, tributária da concepção de tempo instaurada pela ciência. Contudo, parece haver, atualmente, uma força que descredencia a leitura da história da arte como uma relação sequencial de iconografias. Se não existem mais as grandes narrativas hegemônicas (CANCLINI, 2012), nem uma regra geral para a análise da arte, logo, temos que concordar que as representações alegóricas do significado dos ícones ou dos símbolos artísticos não vão mais resultar na consideração sobre uma visão de mundo mas, agora, com a arte contemporânea, em variadas visões de mundo. A imagem parece ser a ruptura ideal para um alargamento da noção de arte para a noção de cultura visual. “Didi-Huberman [...] repensa o modo abusivo e totalizante como a iconologia tradicional busca afinar as imagens do passado com as diferentes manifestações de um determinado contexto cultural” (ENTLER, 2012, p. 133). Assim, a história da arte se transforma para além daquilo que fora consagrado enquanto obra de arte, se expandindo com o estudo da imagem.

Referências

- ARANTES, Priscila. **@arte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**. Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CAMPOS, Daniela Queiroz. Um saber montado. Georges Didi-Huberman a montar imagem e tempo. In: **ANIKI**: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento. v. 4, nº 2, 2017.
- CANCLINI, Nestor. **A sociedade sem relato**: Antropologia e Estética da Iminência. tradução, Matia Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012
- DANTO, Arthur. **Após o fim da arte**. a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Edusp–Odysseus Editora, 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha.** São Paulo: ed. 34, 1998.

----- **Diante da Imagem.** São Paulo: Editora 34, 2013.

ECO, Umberto. **A definição de arte.** tradução de Eliana Aguiar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2016.

ENTLER, Ronaldo. Um pensamento de lacunas, sobreposições e silêncios. In: SAMAIN, Etienne. **Como pensam as imagens.** Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012. p. 133-150.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMBRICH, Ernst Hans. **História da Arte.** Rio de Janeiro: LTC, 2011.

MENESES, Ulpiano Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares. In: **Revista Brasileira de História.** São Paulo, v. 23, nº 45, pp. 11-36 -2003.

MICHAUD, Phillipe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento.** tradução Vera Ribeiro; prefácio de Georges Didi-Huberman. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MIRZOEFF, Nicholas. **Introducción a la cultura visual.** Buenos Aires: Paidós, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível:** estética e política. São Paulo: Ed. 34, 2005.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte.** São Paulo: Martins Fontes, 2015.



MUTAÇÕES: CONECTIVIDADE E CULTURA DIGITAL

Olira Rodriguez

Neste novo século, a imensa diversidade cultural que emerge convoca a sociedade para uma conjuntura em constante reconfiguração. Embora a reconfiguração seja uma constante social, na atualidade, esse processo é mais dinâmico e intenso.

Todo ambiente sociocultural é formado por meio de uma trama, tracejada por vórtices identitários, que perfilam linguagens, estruturas e territórios, propulsores de devires. A essa situação ininterrupta de reconfiguração, compreender e apreender as tendentes mudanças que operam no contemporâneo reconhece e legitima a diversidade constitutiva dos comportamentos sociais.

Diante desse quadro, o estudo refere-se a um pequeno recorte diante das mutações no campo da cultura contemporânea, não enquanto mero modismo, mas por uma emergência da realidade não circunscrita. Assim, compete aos pesquisadores dessa cultura analisar, refletir, repensar e reposicionar seus estudos e práticas, com um enfrentamento ao novo e à mobilidade ideológica.

A palavra cultura pode assumir inúmeros axiomas, desde cultivo, civilização, modos de vida, refinamento, a formas de conflito. Mas, o que será pontuado aqui é sua relação com a contemporaneidade e as transformações ocasionadas diante dessa relação, com especificidade nas Humanidades Digitais.

Assim, ater-se à noção de cultura é devido, para se analisar reconfigurações e reestruturações em inúmeros aspectos sociais contemporâneos. O ser humano é, de fato, um ser cultural. A própria natureza humana, *verbi gratia*, é interpretada por meio da cultura. E, de acordo com o antropólogo Tylor (1871) (apud CUCHE, 1999) em primeira definição, cientificamente, do termo:

Cultura e civilização, tomadas em seu sentido etnológico mais vasto, são um conjunto complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e as outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade (1999, p. 35).

Dessarte, segundo o autor, a cultura é adquirida e sua dimensão é coletiva e evolutiva, contudo, apresenta, ao mesmo tempo, aspectos individuais. Para tanto, tal compreensão remete ao entendimento de que as mudanças culturais vêm essencialmente do exterior, por contato cultural e do interior, por formação subjetiva.

Assim sendo, tomando como mote que toda cultura é construída, desconstruída e reconstruída processualmente, corroborando com sua dimensão dinâmica, é possível percepçioná-la enquanto uma produção histórica, em relação direta com o social.

E, primando por um recorte, a análise mais acurada versará, na contemporaneidade, sob a cultura digital, a partir das formas materiais que a significam, com uma análise da inserção de aparatos tecnológicos, reverberando em urdiduras socioculturais.

Porém, de modo interpretativo, neste capítulo, ao se pensar em cultura contemporânea se remeterá à cultura digital, havendo uma tautologia, à medida que se compreende que a cultura contemporânea, ou cultura do século XXI, se apresenta envolta no digital, em seu sentido ínsito.

1. Cultura Contemporânea: Cultura Digital

A palavra cultura pode assumir inúmeros significados, em se tratando de cultura digital, sua vinculação semântica a enlaça com a tecnologia, notadamente diante da existência de conflitos nas bases valorativas socioideológicas.

Nesse enquadramento, cumpre buscar respostas para o papel que cabe aos veículos disponíveis no século XXI para tornar manifesto o convívio entre as gerações e as alternativas para uma sociedade que envelhece. De igual modo, pergunta-se o que a cultura oferece para mostrar a questão do homem diante do tempo.

A tecnologia, imersa na cultura contemporânea, é de tal ordem relevante, que seria bem complicado sustentar a cultura na ausência dela. De atividades mais simples às mais complexas, a vida é quase que completamente envolvida e resolvida, direta ou indiretamente, pelos modernos sistemas computacionais, em que o digital, no modus operandi da sociedade, tem se tornado elementar na reestruturação dos modos de relações, desde as interpessoais, ao acesso à informação e à aquisição do conhecimento.

Notoriamente, os modelos de assimilação, circulação e consumo de conteúdos de leitura e pesquisa têm na tecnologia seu sustentáculo na contemporaneidade. Para tanto, além da ênfase em equipamentos, dispositivos, ferramentas, instrumentos e aparatos tecnológicos, aponta-se para a importância de resvalar o conceito de cultura digital, enquanto práticas sociais, como um processo complexo que se estabelece nas tramas de relações sociais que se configuram no cotidiano.

A cultura digital tem provocado significativas mudanças, inclusive, nas concepções de espaço e tempo e nas conexões sociais, provendo, precipuamente, transformações nas relações desses sujeitos contemporâneos com novas experiências de leitura. De acordo com Martins (2018), tais práticas “demandam novos suportes tecnológicos interacionais que permitem a manipulação de documentos, de objetos multimídia, de transformações informacionais e de manipulação de fluxos comunicacionais altamente flexíveis” (p. 16).

Porém, reitera-se que tais suportes por si sós não transformam as experiências de leitura. Uma leitura como diálogo com espaços de leitura contemporâneos revela o compartilhar na luta contra todas as trancas e embaraços da simples guarda. O sentido dessa leitura está em se guiar na contraposição do tempo cronológico, que, em ostracismo, descontextualiza, esquadrinha, limita e fragiliza o conhecimento, possibilitando a cada pessoa viver o seu tempo favorável para se libertar e ser liberto, feito de imanência e transcendência, situando-se no mundo.

A leitura em espaços de conectividade desvela uma palavra que é livre e inalienável, palavra em fluxo e interação. Destarte, tem-se uma leitura que não se estabelece na materialidade livresca, mas como uma nova prática, concedendo a possibilidade de construir sentido(s) em outras perspectivas de leitura.

Por um lado, é impossível para um ator, mesmo que muito poderoso, dominar ou mesmo conhecer o conjunto dos fatores que contribuem para a emergência da tecnocultura contemporânea, até mesmo porque há novas ideias, novas práticas e novas técnicas que não param de surgir nos lugares menos esperados. Por outro lado, o devir da cibercultura simplesmente não é controlável porque, na maior parte do tempo, diversos atores, diversos projetos, diversas interpretações estão em conflito (LÉVY, 1999, p. 206).

Lévy (1999) esclarece que as novas práticas e técnicas da cibercultura, na atualidade, vislumbradas nesse escrito a partir dos espaços de conectividade de leitura, enquanto modo de comportamento social, redimensionam o tempo e o espaço com suas marcas e características próprias.

Para Belting (2006), a linguagem serve como um meio para transmitir imagens, sendo que as palavras estimulam nossa imaginação, enquanto a imaginação, por sua vez, transforma as palavras nas imagens que elas significam. Mais uma vez aqui, imagens e narrativas aproximam o campo da comunicação e das experiências estéticas. Conforme o autor, o corpo, no caso o cérebro, é necessário para preencher as imagens com experiências pessoais e significado.

O estudo resulta da ideia que a experiência é uma atividade e ocorre sempre num espaço de relações, de compartilhamento, em possibilidades de diálogos. Tais assertivas estão atreladas à experiência que se faz imagem a ser lida, compartilhada, na dimensão dos fenômenos do ato de ler que vai desde a vida ordinária à experiência estética. A linguagem, legitimamente multissensorial, é inclinada em suas construções e sentidos.

Os partícipes, diante de seus contextos, exercitam suas conexões e (im)precisões interpretativas. Tais processos comunicacionais se constituem em redes semânticas, dissolúveis e recombinaíveis. De modo similar, as mídias têm experimentado condições deveras distintas, emergindo de contextos tensionados pela cultura, que converge no devir midiático. Segundo Santaella (2003):

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (p. 2).

Tais condições, compreendidas como novas significações, decorrem das mudanças científico-tecnológicas, como fontes diversas dos processos comunicacionais e uma prática fundamentada no fluxo e na conexão. Há um envolvimento mais profundo com a

cultura digital, especialmente no século XXI, quando interesses de distintas esferas sociais influenciam cada vez mais este meio.

Com o advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDICs, surgem distintas potencialidades e desafios tanto para gerar, quanto para organizar, armazenar e recuperar informações, propiciando vestes contemporâneas ao acesso ao conhecimento.

O destaque, nos últimos tempos, tem sido para a tecnologia, que consegue singularizar a experiência, tornando-a experiência fundante. Os modos de apresentação de enunciados, via aparatos tecnológicos, que por si já são sedutores, amplificam o potencial de experiência, em nítidos diálogos com o contexto contemporâneo, caracterizado pela conectividade tecnológica. Essa experiência é vetor cada vez mais manifesto e incorporam as tecnologias de nosso tempo, em consonâncias com as marcas contemporâneas. O que se percebe é que a inserção da prática da conectividade, com experiências de acesso singular, redimensiona não apenas as funções e seu fazer, mas principalmente o *modus operandi* que conduz os espaços múltiplos do século XXI, na revisão de sua própria delimitação e demarcação espaço-temporal. Tal experiência ultrapassa a percepção espaço-temporal e a concepção de visível e invisível, expandindo nossos próprios limites.

Cuando hablamos de Cultura Digital, estamos haciendo alusión a um conjunto de prácticas sociales y culturales (campo) que cruzan el mundo digital y de las tecnológicas de la información y la comunicación. No estamos hablando sólo del universo de las redes sociales y del uso de las tecnologías al servicio de las comunicaciones, sino que hablamos de una perspectiva de derechos, de producción, de conexión, de acceso, de creación y relaciones sociales (WILSON, 2018, p. 74-75)¹.

.....
1. Quando se fala em Cultura Digital, refere-se a um conjunto de práticas sociais e culturais (campo) que atravessam o mundo digital e as tecnologias de informação e comunicação. Não se diz apenas do universo das redes sociais e do uso de tecnologias a serviço das comunicações, mas de uma perspectiva de direitos, de produção, de conexão, de acesso, de criação e relações sociais (WILSON, 2018, p. 74-75).

Quando Wilson (2018) refere-se à cultura digital que transcende o uso de tecnologias informacionais ou redes sociais, o autor estabelece um entendimento de novas e intrínsecas significações envolvidas na vida social. Assim, faz-se necessário libertarmos-nos do pensamento arraigado de que cultura digital se limita à inserção do uso de tecnologias digitais.

Seguindo o raciocínio, Saldarriaga (2018) discorre a respeito de algo pontual na cultura digital. Para ela, a cultura se manifesta a partir da aprendizagem e das relações sociais:

Hoy entendemos que la relación entre lo digital y la cultura no está determinada por la tecnología, por el contrario, promovemos el principio de que lo que tiene valor son los contenidos y las interacciones que ellos generan y no los dispositivos o tecnologías en que se consultan o producen. Esto ha requerido de una constante revisión, pues los fenómenos que resultan de esa simbiosis Comunicación + TIC + Cultura son dinámicos y permeables desde las relaciones sociales, la participación ciudadana y las tendencias del mercado. También lo son desde los aprendizajes que se gestan del desarrollo mismo de los proyectos con las comunidades y, muy importante, desde las conclusiones y los acuerdos que se comparten con los sectores académicos involucrados para la evaluación de las iniciativas institucionales (SALDARRIAGA, 2018, p. 65)².

Desse modo, tanto Saldarriaga (2018) quanto Wilson (2018) e Santaella (2003) coadunam com a perspectiva de que a cultura digital sobrepuja a inserção tecnológica simplesmente, sendo processo,

2. Hoje entendemos que a relação entre digital e cultura não é determinada pela tecnologia, pelo contrário, promovemos o princípio de que valiosos são os conteúdos e as interações que eles geram e não os dispositivos ou tecnologias em que são consultados ou produzidos. Isso exigiu uma revisão constante, pois os fenômenos resultantes dessa simbiose Comunicação + TIC + Cultura são dinâmicos e permeáveis a partir das relações sociais, participação afetiva e tendências de mercado. São também da aprendizagem que é gerada a partir do desenvolvimento de projetos com comunidades e, muito importante, das conclusões e acordos que são compartilhados com os setores acadêmicos envolvidos para a avaliação de iniciativas institucionais (SALDARRIAGA, 2018, p. 65).

mudanças de comportamento, com efeitos gradativos, em consonância com as transformações sociais.

Não há como se esquivar da cultura digital estando em pleno século XXI. Há pontes, caminhos, diálogos e a compreensão de que a cultura digital está contida na cultura contemporânea, sob a óptica comportamental. Para tanto, bascular o conceito de Humanidades Digitais faz-se pertinente por estar incrustado à definição de cultura digital.

2. Humanidades Digitais

O termo Humanidades Digitais, que é pertencente à cultura contemporânea, tem sido usado diante de uma extensa polissemia. Há correntes epistemológicas que o designa como um campo de estudo, outras, como práticas.

Decerto, inteirar-se de seu conceito integrado torna-o mais aproximado no quesito de aprofundamento, não enquanto pesquisa pura, mas pelo estudo da aplicação das tecnologias digitais nas Humanidades. De acordo com Presner (2010):

Digital Humanities to be an umbrella term for a wide array of practices for creating, applying, interpreting, interrogating, and hacking both new and old information technologies. These practices – whether conservative, subversive, or somewhere in between – are not limited to conventional humanities departments and disciplines, but affect every humanistic field at the university and transform the ways in which humanistic knowledge reaches and engages with communities outside the university. Digital Humanities projects are, by definition, collaborative, engaging humanists, technologists, librarians, social scientists, artists, architects, information scientists, and computer scientists in conceptualizing and solving problems, which often tend to be high-impact, socially-engaged, and of broad scope and duration. At the same time, Digital Humanities is an outgrowth and expansion of the traditional scope of the Humanities, not a replacement

or rejection of humanistic inquiry. I rmly believe that the role of the humanist is more critical at this historic moment than ever before, as our cultural legacy as a species migrates to digital formats and our relation to knowledge, cultural material, technology, and society is radically re-conceptualized (p.3)3.

Imbuído na cultura digital, a expressão Humanidades Digitais é um exercício interdisciplinar, amplificado em usos potencializados. A cultura digital está incorporada constantemente de novas relações, estabelecidas pelo reconhecimento do digital na cultura e na medida em que as mudanças sociais se instauram, um limiar perene se desestabiliza. A inquietude pululada pela instabilidade impele a cultura a remodelar-se diante de uma nova realidade sensível.

Pouco mais de uma década atrás, o conceito de Humanidades Digitais foi inserido internacionalmente, na confluência das Tecnologias Digitais com as Humanidades. Metaforicamente, a convergência de correntes elétricas e sanguíneas.

Se Cultura Digital representa a Cultura Contemporânea, de modo correlato a expressão Humanidades Digitais deveria refletir as Humanidades na atualidade, na conformidade da concepção de digital homóloga à definição de contemporâneo, atual. No entanto, as HD são um esforço para a inserção das tecnologias no escopo das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, justamente porque ainda não são caracterizadas desse modo.

.....
3. Humanidades Digitais é um termo abrangente para uma ampla gama de práticas para criar, aplicar, interpretar, interrogar e hackear tecnologias de informação novas e antigas. Essas práticas – conservadoras, subversivas ou intermediárias – não se limitam aos departamentos e disciplinas de humanidades convencionais, mas afetam todos os campos humanísticos da universidade e transformam as maneiras pelas quais o conhecimento humanístico alcança e envolve comunidades fora da universidade. Os projetos de Humanidades Digitais são, por definição, colaborativos, envolvendo humanistas, tecnólogos, bibliotecários, cientistas sociais, artistas, arquitetos, cientistas da informação e cientistas da computação na conceituação e solução de problemas, que muitas vezes tendem a ser de alto impacto social e de amplo alcance e duração. Ao mesmo tempo, as Humanidades Digitais são uma consequência e expansão do escopo tradicional das Humanidades, não em substituição ou rejeição da investigação humanista. Acredito firmemente que o papel do humanista é mais crítico neste momento histórico do que nunca, pois o nosso legado cultural como espécie migra para os formatos digitais e a nossa relação com o conhecimento, material cultural, tecnológico e social é radicalmente reconceituado (PRESNER, 2010, p. 3).

O digital no *modus operandi* da sociedade reestrutura modos de relações, desde as interpessoais, ao acesso à informação e à aquisição do conhecimento.

Com um conceito deslizante, Humanidades Digitais, fluidamente, resvala temáticas disciplinares – como condição de atravessamento, em conhecimento sobre práticas e não somente sobre as práticas – e temáticas interdisciplinares profusas e difusas. O contexto digital, defluindo posições, composições, decomposições e recomposições nas Humanidades, influi um envolvimento mais profundo na Cultura Digital, com novas possibilidades de produção de conhecimento.

Novas direções ao contexto tecnológico, com as Humanidades Digitais, viabilizam as relações, uma vez desencadeadas, se alastrem em formas múltiplas – atentando-se para o fato de que as HD não se aplicam em Biológicas e Exatas, embora sejam cultura também. Não com a utilização somente dos aparatos tecnológicos – levando-se em consideração os campos de atuação das HD –, mas com sua utilidade vinculada a perspectivas de mudanças sociais, integradas ao conceito de cidadania, no caso, digital.

Afinal, as Humanidades Digitais possibilitam novos cenários à produção do conhecimento, desenhando e esculpindo contornos ao processo de aprendizagem contemporâneo.

O que a distingue, hodiernamente, não é somente o uso de recursos tecnológicos, mas a contribuição do uso desses recursos em distintas áreas, associadamente a práticas de interações na vida das pessoas, explorando os modos de apropriação e alternativas disponibilizadas. Desafios além do intelectual, pelo uso de uma gama de variedades de artefatos tecnológicos, com possibilidades de contribuições percebidas no cotidiano da vida humana, são oportunizados pela implantação das Humanidades Digitais.

De tudo que fora exposto, o termo Humanidades Digitais pode ser concebido como um liame com a alteridade capaz de compor novas práticas e suscitando novas formas de vivenciar experiências sociais. Práticas culturais, políticas, estéticas, econômicas se alterariam com a releitura e recomposição de processos comunicativos, democráticos e interativos.

A tecnologia, enquanto instrumento, não é suficiente para garantir novas composições, que reverberam em novos comportamentos

sociais. As mutações capazes de produzir mudanças sociais concretas, com possibilidades significativas são modelizadas, sobretudo, com procedimentos reticulares, por meio da conectividade.

3. Conectividade e Convergência Digital

Enquanto fenômeno, a conectividade faz repensar em como as balizas entre espaços fechados e abertos estão sendo significados distintivamente. O olhar que examina a fronteira territorial em interpretação com a inserção do digital, produz vãos de passagens a partir do capital simbólico, dos territórios identitários, diante de âncoras de pertencimento.

A aceleração das inovações tecnológicas demarca uma fase notória da sociedade, caracterizada pela conectividade, interatividade, e mesmo pelas discrepâncias entre aqueles que têm acesso a tais tecnologias e aqueles que não têm. Entre teorias e práticas sociais com a tecnologia, este texto se constrói no afã de fazer ver o estalo, a faísca de luz que anuncia o tempo. Trata-se de uma perspectiva de ignição, fundamentada nos estudos de uma era pós-digital, pós-biológica, pós-humana (ROCHA, 2017, p. 60).

Nesse aspecto, Rocha (2017) salienta que, com a tecnologia inserida na sociedade, geram-se novas perspectivas de intervenção, alterando e criando perspectivas, reinventando novos processos, métodos, funções e abrangências.

A base da cultura digital é o ambiente digital. A conectividade é a base da sociedade contemporânea. Portanto, essa cultura, em mutação por seu dinamismo contínuo, se relança de modo coalescente à conectividade, como base de sustentação da cultura contemporânea para que os fluxos se estabeleçam.

Assim é que, a título de exemplo, pode-se apontar para alguns processos de inovação tecnológica: Mais expressivamente no século XXI, as máquinas – dispositivos tecnológicos – são projetadas

como extensão do corpo e da capacidade humana, na realização de atividades que potencializam as ações. Tais fenômenos podem ser percebidos em experiências concretas e sensórias.

Os meios de comunicação e as tecnologias da informação contemporâneas não estão flutuando, mas ancorados nos sistemas sociais, culturais e políticos de maneiras específicas. Aspectos como nível educacional, maturidade emocional, desenvolvimento cognitivo, vivências particulares, sensibilidades, exercem mediações variantes.

Jenkins (2009) nos apresenta a expressão cultura participativa e contextualiza que contrasta com as noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Não é possível falar mais em produtores e consumidores e sim em participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras. "Estamos aprendendo a usar este poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência" (JENKINS, 2009, p. 30).

A convergência exige que as empresas de mídia repensem antigas suposições sobre o que significa consumir mídias, suposições que moldam tanto decisões de programação quanto de marketing, pois os atuais consumidores não são mais passivos, não estão isolados, mas sim conectados socialmente. "Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos" (JENKINS, 2009, p. 47).

Para o autor, a convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica, ao alterar a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. Ela altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento.

A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia (JENKINS, 2009, p. 45).

Jenkins (2009), ainda, salienta que a convergência representa uma mudança de paradigma, um deslocamento de conteúdos de

mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, a múltiplos modos de acessos a conteúdos de mídia e a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima.

É o que Santaella (2004) define como interatividade. E se apropria das palavras: ação, agenciamento, correlação, cooperação, contribuição, sinergia, simbiose, para explicitá-la. "Na conversação, no diálogo, encontra sua forma privilegiada de manifestação" (SANTA-ELLA, 2004, p. 154). A comunicação interativa, expõe Santaella (2004), pressupõe que haja necessariamente intercâmbio e mútua influência do emissor e receptor na produção das mensagens transmitidas, trocando continuamente de papéis. Nesse novo contexto, o emissor não emite mais mensagens e sim constrói um sistema com rotas de navegação e conexões. O receptor transforma-se em usuário e organiza sua navegação como quiser em um campo de possibilidades.

Para os grupos minoritários, a mídia desempenha um papel que vai além de ser um espaço (mesmo que o principal) onde se trava a luta política, ou que implique novos formatos, como o da espetacularização. A mídia é o lugar por excelência da luta minoritária. Portanto, a cidadania, para as minorias, começa, antes de tudo, com o acesso democrático aos meios de comunicação.

Com a globalização da comunicação, observou-se o rompimento do isolamento social dos grupos marginalizados e costumes, tradições, gestos e comportamentos, que passam a circular amplamente na aldeia global. Nesse sentido, a globalização permite vislumbrar o cenário de um mundo polifacético e multicultural.

Desse modo, uma das transformações sociais mais significativas hoje em dia, e, à medida que se concretiza, será também cada vez mais o epicentro de outras mudanças, como na própria produção informativa e cultural, no que seria propriamente uma cultura participativa.

4. Escólios

Pelo trajeto percorrido até aqui, com a associação de conceitos, campos de estudo, contextos e experiências, o que se propõe é

justamente vislumbrar, na inserção do cotidiano contemporâneo, a influência do digital nas Humanidades. O anfêmero permeado pela cultura digital que transcende o ordinário.

As mudanças são, de fato, conjecturas pelo modo de vida das pessoas, não simplesmente pelo acesso à tecnologia. O que provoca a mudança é a relação dúbia de afetar e ser afetado em relação às experiências vivenciadas no mundo.

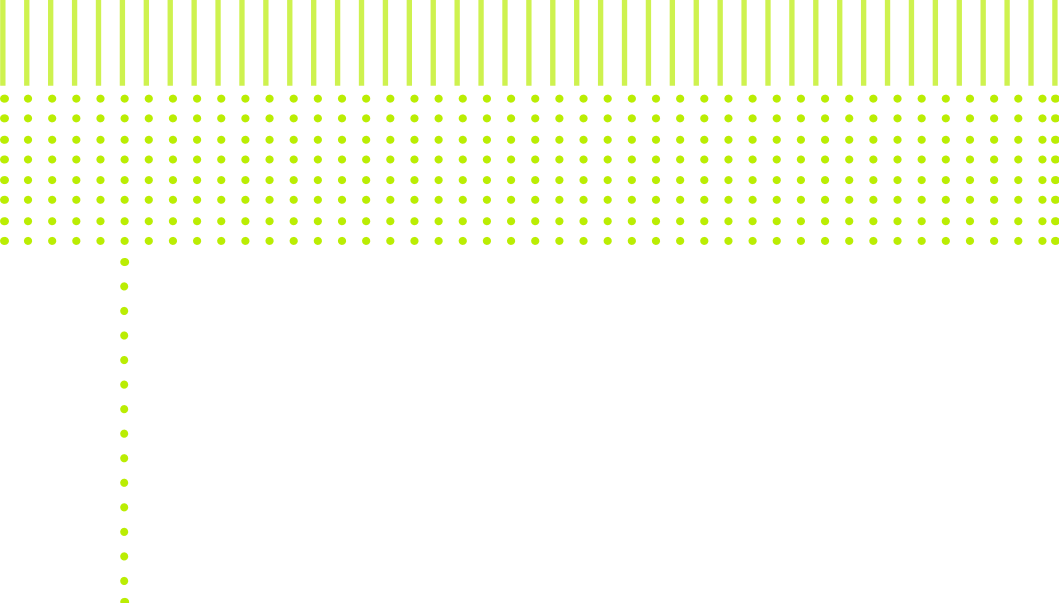
Compreender a cultura contemporânea como um rio – nada sereno, ininterrupto e contínuo –, seguindo o curso fluido, alastrado e inusitado em sua essência, extravasa o pensamento da conectividade na experiência social com a tecnologia intrínseca e inerente à vida humana moderna.

As transformações ora em decurso, abundantes e caudalosas, espriam torrentes de devires, para que pesquisadores da cultura contemporânea possam imergir, reconhecendo novas afluências teóricas e práticas.

Referências

- BELTING, Hans. **Imagem, mídia e corpo**: uma nova abordagem à Iconologia. Tradução de Juliano Cappi. Ghreb. Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia. São Paulo, n. 08, p. 32–60, jul. 2006.
- CUCHE, Denys. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru: EDUSC, 1999.
- JENKINS, Henry. Venere no altar da convergência: um novo paradigma para entender a transformação midiática. In: **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009. pp.27–53.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- MARTINS, Dalton. As práticas da cultura digital. In: ROCHA, Cleomar; MAGELA, Magali Guedes (orgs.). **Cultura e Pensamento**: Cultura Digital e Economia da Cultura. Goiânia: Gráfica UFG, 2018. pp. 11–25.
- PRESNER, Todd. **Digital Humanities 2.0**: a report on knowledge. 2010. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.469.1435&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 15 dez. 2020.
- ROCHA, Cleomar. Ignição: a era da conectividade. In: ROCHA, Cleomar;

- SANTAELLA, Lúcia. (orgs.). **Ignições**. Goiânia: Gráfica UFG, 2017.
- SALDARRIAGA, Nathalia María Restrepo. Contenidos digitales que fortalecen las representaciones culturales. In: ROCHA, Cleomar; MAGELA, Magali Guedes (orgs.) **Cultura e Pensamento: Cultura Digital e Economia da Cultura**. Goiânia: Gráfica UFG, 2018. p. 61-71.
- SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós- humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 22, dezembro 2003. quadrimestral. Disponível em: <http://www.vaipav.xpg.com.br/Material/HUMANIDADES/Texto%20Lucia%20Santaella.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2020.
- SANTAELLA, Lúcia. A interatividade no Ciberespaço. In: **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004. pp. 151-172.
- WILSON, Simón Pérez. La Cultura Digital: Lecturas y formas de acción. In: ROCHA, Cleomar; MAGELA, Magali Guedes (orgs.). **Cultura e Pensamento: Cultura Digital e Economia da Cultura**. Goiânia: Gráfica UFG, 2018. p. 73-85.



TECNOLOGIAS, ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO NO IFG

Cláudia Araújo

1. Introdução

O diálogo entre as tecnologias e a educação tem um histórico de políticas públicas brasileiras que reforçam a relevância da formação humana para a construção do conhecimento científico que integre ciência, tecnologia, cultura e trabalho como possível caminho para o desenvolvimento nacional (BRASIL, 2008)¹.

Esses saberes e tecnologias, de acordo com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e com a Lei de Inovação (BRASIL, 2004), têm papel importante principalmente no contexto econômico e social do país, na medida em que se realizam na forma de processos, produtos, técnicas ou serviços inovadores popularizados e/ou socializados como forma de socorrer as demandas sociais.

1. Pesquisa de pós-doutoramento em Estudos Culturais realizada no Programa Avançado em Cultura Contemporânea (PACC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), sob a supervisão do Dr. Cleomar Rocha.

Nessa pesquisa acerca das tecnologias na tríade Ensino, Pesquisa e Extensão (EPE) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), o termo "inovação" não coaduna com a conjuntura neoliberal, mas com as demandas sociais brasileiras, com o intuito de estabelecer uma articulação entre a educação de eixo profissional e tecnológico com o desenvolvimento de tecnologias que contribuam para a efetivação de direitos sociais. Posto isso, os Institutos Federais do Brasil – IFs, criados pela Lei nº 11.892/2008, visam entre outras finalidades e objetivos, a formação profissional e tecnológica dos trabalhadores do Brasil, a indissociabilidade entre EPE, que priorize a pesquisa aplicada, o desenvolvimento de tecnologias sociais e a integração entre ciência, tecnologia, cultura e trabalho (BRASIL, 2008).

É importante compreender que a concepção de pesquisa aplicada como geradora de processos, serviços, técnicas e produtos, tratada na Lei de criação dos Institutos Federais não ocorre sem as bases, ou seja, a pesquisa básica.

Observa-se que a Lei de Inovação vigente desde 2004 buscava alçar o mesmo alinhamento de projeto político público para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT), posto que compreendida de forma integrada com a Lei de criação da Rede Federal ampliou o papel dos IFs ao defini-los também como Instituições Científicas e Tecnológicas (ICTs), de forma que os IFs passam a incorporar essa denominação.

De acordo com Pacheco (2011), os IFs possuem como características principais de sua estrutura e gestão: a verticalidade, que advém da oferta da educação básica (ensino médio integrado ao ensino técnico na modalidade regular e de Educação de Jovens e Adultos e Ensino Técnico Subsequente) à Pós-graduação *Stricto Sensu* – Mestrados e Doutorados Acadêmicos e Profissionais, primando pela continuidade dos estudos de seus discentes; a territorialidade que é consequência da sua aptidão e do seu compromisso com o desenvolvimento sustentável da localidade em que se encontra e a transversalidade, por meio do diálogo entre as tecnologias e a sociedade como um elemento transversal.

Esse projeto de dimensão político e pedagógica incentiva a inserção das tecnologias no processo educativo, por meio da tríade

EPE reforçando o papel do IFs na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), considerando ainda a produção de conhecimento científico e tecnológico que poderão ser popularizados e apropriados pela comunidade interna e externa.

Diante dessas concepções, a presente pesquisa realiza a descrição analítica das concepções de tecnologia em sua relação com a sociedade por meio da tríade EPE do IFG. A partir dos documentos institucionais disponíveis e publicizados, foi desenvolvida uma pesquisa exploratória e documental com análise a partir das áreas da CAPES e dos eixos de interpretação da tecnologia propostos por Andrew Feenberg (2017).

2. Tecnologias, conhecimento e sociedade

A realidade apresentada anteriormente advém de um processo histórico, político, econômico e social de desenvolvimento tecnológico das últimas décadas permeado por algumas consequências: diversas alterações no mundo do trabalho, a formação dos trabalhadores para o trabalho manual e intelectual e o desenvolvimento de uma utopia social de visão determinista que culminou em uma nova forma social de produção caracterizada pela acumulação de riqueza e exploração máxima da integridade física, emocional e intelectual do trabalhador ao menor custo.

A partir da década de 1950, surgiram diversas definições para esse modelo de sociedade: "sociedade pós-capitalista", "sociedade pós-industrial", "sociedade em rede", "sociedade informática", "sociedade programada"; os termos mais difundidos "sociedade do conhecimento" e "sociedade da informação" se generalizaram tanto na literatura acadêmica quanto na política (NEVES, 2008, p. 146-147).

Nessa realidade, o Brasil tem como desafio a integração da ciência, cultura, trabalho e tecnologia em aproximações com o conhecimento sistemático e historicamente acumulado que pode ocorrer pelo tecnológico do país, em bases e condições objetivas reais. Antunes (2009) afirma que isso pode acontecer a partir da elaboração e execução de tecnologias que permitam formas de cooperação com outros países de modo a viabilizar o fomento à pesquisa e desenvolvimento no país bem como transformações no modelo econômico

voltado a atender a classe trabalhadora e equalizar as condições sociais para a sociedade.

Assim, a importância do caráter transversal das tecnologias no contexto da educação nos IFs, atravessando a tríade EPE, conduz às reflexões sobre a compreensão do significado e sentido daquelas com o mundo contemporâneo, permeado pelo trabalho, ideias e suas representações na cultura digital, os seres vivos e pensantes e as entidades naturais e artificiais, num olhar crítico-reflexivo.

Sobre isso, Lévy (1999, p. 22) afirma que as tecnologias não são seres autônomos que geram um impacto sobre a sociedade e a cultura, mas pelo contrário, elas são tidas como 'técnicas' que compõem um sistema sociotécnico global, "um ponto de vista que enfatiza a parte material e artificial dos fenômenos humanos, e não uma entidade real que existiria independente do resto, que teria efeitos distintos e agiria por conta própria".

As tecnologias são um produto de uma sociedade e de uma cultura em contínua relação dinâmica e de reinvenção, tendo em vista que no contexto velado das técnicas agem e reagem ideias, projetos sociais, bem como "utopias, interesses econômicos, estratégias de poder e toda a gama de jogos dos homens em sociedade. [...] O desenvolvimento das cibertecnologias é encorajado pelos Estados que buscam potência e supremacia militar" (LÉVY, 1999, p. 23-24). A relação da tecnologia com o homem e a sociedade não é isenta de uma finalidade. Sua relação ratifica um interesse subentendido nas atribuições da tecnologia utilizada e nas demandas sociais e culturais sobre determinado saber técnico.

De acordo com Peixoto e Araújo (2012), as tecnologias não são fruto lógico de um esquema de desenvolvimento do progresso técnico, mas são construtos sociais resultantes de orientações num determinado momento da história e em contextos particulares. Existe uma dinâmica de reciprocidade entre os objetos técnicos em constante.

No processo de ensinar e aprender, as tecnologias atuam como artefatos culturais no sentido de auxiliar o processo educativo e, até mesmo, como alternativas de trabalho e vida nas comunidades. Nesse sentido é que se apresenta a ideia de socioflexão, inflexão, reflexão e novas socioflexões. Como explica Araújo (2020, p.34.973):

Trata-se de uma compreensão dos processos de ensino e aprendizagem. A socioflexão como momento inicial do processo educativo é o instante do 'pensar social' com outros sujeitos, onde os conteúdos são apresentados. A inflexão é o momento de apresentação dos conteúdos científicos e confrontados com o que o sujeito já compreende do mesmo. A reflexão inicia a partir do momento em que os novos conteúdos apresentados são internalizados pelo sujeito que compreende e reflete sobre o mesmo de forma crítica, relacionando com os conteúdos já aprendidos. As novas socioflexões são as apropriações realizadas pelos sujeitos sobre o conteúdo, é o seu retorno ao 'pensar social' sobre o que aprendeu e o que há de internalizar de novas aprendizagens.

Na realidade escolar e acadêmica, a tecnologia e a educação se integram de forma dialógica e transversal, seja nas práticas educativas que permeiam a gestão institucional ou nas ações didático-pedagógicas, em que as tecnologias se apresentam e são utilizadas na educação formal, não formal e informal, convergindo para que se estruture uma identidade das práticas educativas e dos usos da tecnologia por discentes, docentes, técnicos e sociedade.

Acerca das questões identitárias das práticas educativas, é relevante mencionar as leis constantes sobre propriedade intelectual compostas pelos direitos autorais; programas de computador; propriedade industrial; proteção de cultivares e topografia de circuitos integrados. Além das leis situadas na área de inovação como a Lei de Inovação (BRASIL, 2004) e outras que tratam da transferência de tecnologia, tributação e cooperação técnico-científica e comercial sobre bens tecnológicos.

No âmbito da educação, as políticas públicas de adoção das tecnologias educativas como integrante do processo de formação e educação de eixo tecnológico e profissional culminou em diversas ações implantadas pelo Ministério da Educação (MEC) na educação básica como o Programa Nacional de Informática na Educação (PRONINFE) em 1989, que foi reformulado em 1994 e, em 1997, a Secretaria de Educação a Distância (SEED) do MEC alterou a nomencla-

tura dessa ação para Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), reestruturando o programa para impulsionar o uso da informática como recurso pedagógico.

Nesse ínterim, foi implantado o projeto Um Computador por Aluno (UCA), com a distribuição de computadores portáteis e abertura de laboratório de informática. Mais tarde, em 2007, foi incorporado como meta do PROINFO o uso de todas as mídias tecnológicas de informação e comunicação nas redes públicas da educação básica. Além disso, a Lei nº 13.005/2014 (BRASIL, 2014) que aprovou o Plano Nacional de Educação referente ao período de 2014–2024 (PNE) para a educação básica e o Programa de Inovação Educação Conectada trouxeram outras questões para o uso das tecnologias.

A questão das tecnologias no contexto da tríade EPE pode transpor os muros das instituições escolares para além do modelo clássico conhecido, trazendo perspectivas diversas de sua utilização e apropriação que decorram da integração dos documentos que a integram. Nesse contexto, os Institutos Federais possuem uma complexa teia de responsabilidades e atribuições frente às leis vigentes acrescidas ao desafio dos diversos cenários e modalidades de ensino, todavia, mostra-se como um espaço educativo e social para reflexão, ação e superação do modelo posto.

3. A organização da tríade EPE no IFG

ENSINO

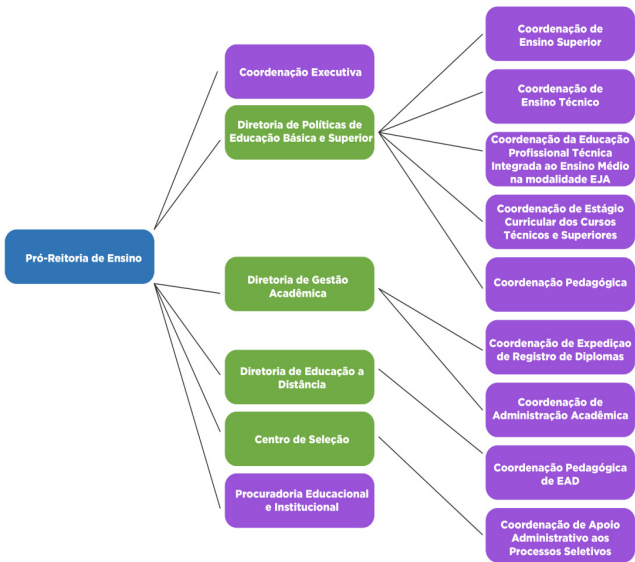
O IFG se organiza a partir da EPE, sendo explicitado cada elemento de acordo com a particularidade institucional. A partir da gestão da informação disponibilizada em seu sítio eletrônico² apresenta o ensino estruturado em estrutura organizacional; cursos; documentos; inclusão/acessibilidade; projetos e programas; serviços; editais; eventos; calendário acadêmico; câmara de ensino; fóruns; dados; relatório anual, entre outros.

Desse modo, apresenta a Pró-Reitoria de Ensino (PROEN) como instância que dirige acerca de políticas de ensino na seara da edu-

2. Dados disponíveis em www.ifg.edu.br

cação profissional e científica no nível médio e superior (graduação) de modo a realizar o “cumprimento das metas e compromissos estabelecidos no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e das metas e compromissos estabelecidos no âmbito de todo o IFG” (SITE IFG). Assim, pensa a proposição e coordenação de ações institucionais no que se refere às ações de ensino. Organiza-se de acordo com o descrito no organograma constante na figura abaixo.

Figura 01 – Estrutura organizacional do ensino no IFG



Fonte: Elaborada pela PROEN.

No que se referem aos cursos, disponibilizam os seguintes tipos de cursos: Técnico Integrado ao Ensino Médio; Técnico Integrado ao Ensino Médio – Modalidade Educação de Jovens e Adultos; Técnico Subsequente (Pós-Médio); Tecnologia (Graduação – Tecnologia); Licenciatura (Graduação – Licenciatura); Bacharelado (Graduação – Bacharelado); Especialização, Mestrado Acadêmico e Profissional e Doutorado Profissional (Scricto Sensu).

O Ensino atua de acordo com os documentos internos do IFG e externos que versam sobre a educação, em específico, a Educação Profissional e Tecnológica (EPT). No desejo de atuar no âmbito do

ensino, a PROEN in(tenciona) a realizar a permanência com êxito do alunado do IFG, desenvolvendo projetos e programas de monitoria, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIDID), Programa de Mobilidade Acadêmica (PMIpes-GO) e Programa de Educação Tutorial (PET).

Uma das instâncias criadas pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CONEPEX) é a Câmara de Ensino com o objetivo de atuar na área de Ensino em questões técnicas como regulamentos, pareceres técnicos, projetos pedagógicos de curso, entre outros.

PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

A Pesquisa no IFG atua como forma de desenvolver a ciência e tecnologia para prover as demandas da comunidade interna e sociedade. Tem como instância a Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPPG) que atua na proposição, coordenação e avaliação das políticas institucionais da pesquisa, inovação e pós-graduação em todos os câmpus. De acordo com informações disponibilizadas no *site*, sua organização pressupõe além da estrutura organizacional: cursos; projetos e programas; serviços; pesquisa no IFG; eventos; documentos orientadores; editais; comitês e comissões, entre outros.

Desse modo, tem como estrutura organizacional: coordenação executiva; diretoria de pós-graduação; diretoria de pesquisa e inovação; editora IFG; Sistema Integrado de Bibliotecas; Centro de Inovação Tecnológica e o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP).

No que se refere aos cursos ofertados aos discentes, posiciona-se como responsável por programas institucionais destinados a estudantes por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBICTI), Bolsas vinculadas ao CNPq e Programa Institucional de Qualificação (PIQ-aluno), bem como para servidores docentes e técnico-administrativos através dos programas do IFG.

Nesse retrato de atuação da pesquisa no IFG, reitera-se a oferta de serviços para a comunidade interna, estudantes e servidores, bem como para a comunidade externa: "A Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação oferece diversos serviços à comunidade interna, estudantes e servidores, e também para comunidade externa" (SITE IFG). Esses serviços incluem a utilização ao "Portal de Periódicos da

Capes, o acesso gratuito para estudantes e servidores à base de dados da ABNT, software Sophia de gerenciamento de biblioteca, publicação de periódicos e revistas e biblioteca digital, dentre outros" (SITE IFG).

Nesse cenário apresentado no IFG, observa-se a existência da Pesquisa no IFG, coordenado pela Diretoria de Pesquisa e Inovação com o intuito de viabilizar a realização de políticas de pesquisa e inovação. Destaque se confere quanto às suas ações de pesquisa e sua congruência com a investigação e empreendedorismo com vistas à inovação e solução de problemas científicos e tecnológicos, "envolvendo todos os níveis e modalidades de ensino, contemplando o desenvolvimento social, o bem-estar humano e a preservação da natureza" (SITE IFG). A essas ações, soma-se a realização do Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica (SICT), onde são apresentadas as pesquisas realizadas no âmbito do IFG.

Como retratado nas informações disponibilizadas no sítio eletrônico do IFG, existem as políticas de pesquisa, inovação e pós-graduação. Na política em tela, observa-se que um dos objetivos propostos pelo IFG é "transferir conhecimento para a sociedade de forma a atender às demandas sociais e econômicas, com vistas ao desenvolvimento nacional, regional e local" (MINUTA POLÍTICA DE PÓS-GRADUAÇÃO).

Acerca do atendimento das pesquisas às demandas sociais e econômicas, de acordo com a política de pós-graduação, um dos intuitos descritos é realizar a expansão da oferta de cursos de Pós-graduação *Stricto Sensu*, "utilizando inclusive metodologias, recursos e tecnologias de educação à distância" (IDEM). Isso vem de encontro com a proposta do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) que direciona a formação educativa a partir de uma educação semipresencial, onde são realizadas disciplinas obrigatórias presenciais e disciplinas optativas a distância na plataforma de aprendizagem Moodle – Ambiente Virtual de Aprendizagem. Nesse programa, são ofertadas vagas, 10 para ampla concorrência (sociedade) e 10 para servidores técnico-administrativos do próprio instituto, respaldadas a preservação das cotas. É importante destacar a correlação com a sociedade ao lançar vagas para ampla concorrência.

Apresenta também a promoção de parcerias científica e tecnológica com outras instituições de ensino, pesquisa e extensão, onde é possível destacar que no IFG Câmpus Anápolis viabiliza a internalização da pós-graduação e pesquisa por meio da parceria consagrada com a Universidade de Madrid.

Um das objetivações colocadas pela pós-graduação no IFG é a integração entre as Pró-Reitorias de ensino, pesquisa e extensão, e, dessa forma, a promoção da indissociabilidade. Nesse sentido, pode-se apresentar o Projeto Mãos e Sonhos realizado no IFG câmpus Anápolis que se consagra como relação entre a tríade e diálogo com a sociedade ao alfabetizar idosos, ao proporcionar alimentos orgânicos por meio de realização de uma horta orgânica e prática de esportes para crianças e jovens. Além disso, ainda se tornou campo fértil de pesquisa para a realização de estudos e pesquisas. No entanto, as atividades ocorrem além do lócus da instituição, adentrando outros espaços físicos, indo "além muros e concretos" da instituição, realizando a tríade na sociedade e a sociedade na tríade a partir das concepções de tecnologias.

Já no que se refere à política de pesquisa, retoma-se aos arranjos produtivos sociais e às culturas locais, localizadas a partir de mapeamento das potencialidades de desenvolvimento socioeconômico e cultural no contexto do IFG (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art. 2º, letra b). Pode-se observar um diálogo entre pós-graduação e pesquisa que converge à realização de arranjos produtivos locais. Nesse sentido, para a observância das demandas e culturas locais de Anápolis/GO, tem-se o Observatório do Mundo do Trabalho (OMT), espaço que articula e realiza estudos sobre o mundo do trabalho, objetivando aproximações entre o Instituto e território local onde se localiza.

Ainda no intuito de observar uma possibilidade de aproximação com a sociedade, onde a tecnologia se materializa na sociedade como conhecimento, observa-se que um dos pressupostos da minuta de pesquisa do IFG é se tornar centro de referência no ensino de Ciências, promovendo capacitação técnica e formação pedagógica para docentes das redes públicas de ensino.

Outrora no campo da pesquisa, percebe-se em sua minuta como objetivo "estimular e apoiar processos educativos que levem à gera-

ção de trabalho e renda e à emancipação do cidadão na perspectiva do desenvolvimento socioeconômico local e regional" (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art.2º). No entanto, é necessário questionar: Como uma instituição educacional pública gera trabalho e renda ao público que não o circunda no âmbito interno? Ou será que o pensamento é observar a formação profissional dos estudantes que a frequentam e que transpassam para o mundo do trabalho? Importante é considerar a instituição educativa e a necessidade de conversar com as distintas formas de educação e cultura. Enquanto instituição federal de ensino, é relevante destacar projetos de pesquisa que transitam e dialogam em constante movimento com a sociedade.

Ainda na vertente de compreender a tecnologia como conhecimento em articulação com a sociedade, relata-se que um dos objetivos propostos na Minuta de Pesquisa (art. 3º, inciso XII) é acerca da implementação de ações que visem reduzir as desigualdades étnico-raciais regionais para favorecer o "acesso das populações do campo e das comunidades indígenas e quilombolas a programas de mestrado e doutorado". Ou seja, um avanço instituído pelo IFG em 2017 foi a implantação da política de cotas para acesso nos cursos de Pós-graduação *Stricto Sensu* (Mestrado e Doutorado).

Uma das questões que flagelam e precarizam a ótica de indissociar o ensino, pesquisa e extensão é a questão da carga horária de trabalho docente. Ou seja, no Relatório de Comissão de Alinhamento das Regulações das Câmaras de Ensino, Pesquisa e Extensão do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão do IFG (2017) é avaliada a questão da jornada de trabalho e apresentados documentos que regulamentam as ações de pesquisa como o Regulamento Cadastramento de Projeto de Pesquisa (Res. n. 026/2014). Trata-se de um documento que dispõe sobre o cadastro de projetos de pesquisa no IFG e que não realiza menção quanto ao não cumprimento de carga horária imputada no Plano de Trabalho, seja do docente ou de servidores técnico-administrativos. Ao mencionar sobre a necessidade de interlocução entre ensino, pesquisa e extensão, bem como de ser interlocução com a sociedade, afirma que o intuito é "possibilitar a geração e a transformação do conhecimento, de forma a atender as necessidades e interesses da sociedade" (art. 4º, inciso II, 2014).

Ou seja, como isso tem realizado seja no diálogo com a sociedade ou na geração e transformação do conhecimento é tema de contínua investigação, principalmente, em suas conversações com a tecnologia.

No que se refere à Minuta da Política de Inovação é afirmado em seu artigo 1º:

Instituir a Política de Inovação do IFG, que dispõe sobre as diretrizes e instrumentos de organização e gestão das atividades voltadas para o incentivo à inovação, em interação com a sociedade, visando o desenvolvimento, a capacitação e a autonomia tecnológica para promover o desenvolvimento do sistema produtivo local, regional e nacional, em consonância com as prioridades das políticas nacionais de ciência, tecnologia e inovação, com a política industrial e tecnológica nacional, com as políticas correspondentes do Estado de Goiás e com as normas específicas do IFG (2019).

Ou seja, a ênfase recai sobre a ciência e tecnologia em interação com a sociedade. No entanto, é necessário rever se, de fato, ocorre essa interação, de que forma os projetos de ensino, pesquisa e extensão utilizam o conhecimento gerado e proposto de modo a realizar um movimento contínuo entre EPE – Sociedade, inclusive, no que tem pertinência ao uso da tecnologia enquanto conhecimento.

Ainda sobre a interação com a sociedade na base tecnológica da inovação afirma-se como objetivo da minuta, de forma implícita sobre tecnologia, sociedade e conhecimento em seus incisos do artigo 3º:

IX – promover e viabilizar o estabelecimento de parcerias para o desenvolvimento de tecnologias com inventores independentes, associações, empresas e outras entidades;

XII – planejar e promover a implementação de ambientes propícios para a criação e inovação, tais como, parques

tecnológicos, polo de inovação, espaços públicos de fabricação e prototipagem, entre outros;

XIII - promover a expansão e o fortalecimento da extensão tecnológica e a prestação de serviços técnicos para a inclusão produtiva e social;

XIV - viabilizar a participação de servidores do quadro do IFG em empresas de base tecnológica, para atuação na geração de inovação fundamentada em tecnologias geradas pelo IFG;

XV - estabelecer mecanismos institucionais para a captação, gestão e aplicação das receitas próprias decorrentes das atividades de ciência, tecnologia e inovação;

XVI - contribuir com a organização e ações de entidades associativas, cooperativas, atividades de economia solidária e movimentos sociais;

XVII - fomentar e promover o desenvolvimento, a difusão e a implementação de tecnologias sociais;

XVIII - assegurar que o processo de inovação se dê em consonância com a manutenção do patrimônio histórico, cultural, artístico, ético e social

Além de desdobrar-se nas normatizações e regulamentações que envolvem desde a produção das pesquisas até a divulgação científica, a oferta de bolsas para pós-graduação e incentivo aos estudantes, docentes e servidores técnico-administrativos, a pesquisa no IFG realiza convênios e parcerias com outras instituições como fundações de financiamento à pesquisa, universidades e outras instituições públicas de oferta de serviços em áreas setoriais. Acrescido a isso, tem-se os comitês e comissões internos e externos do PIBICTI; ética em pesquisa; Gestor do PIQs; PIPECT; Editorial da Editora do IFG e de assessoramento em propriedade intelectual e inovação (CAPII).

EXTENSÃO

A extensão do IFG representada pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) assume o desenvolvimento de atitudes que possibilitam a relação entre extensão, pesquisa e ensino, bem como a direção das políticas. Como afirma em sua descrição disponível no site do IFG "Sua ação se pauta no aprofundamento das relações com a comunidade, por meio das organizações da sociedade civil, bem como na parceria com instituições, sobretudo públicas" (SITE IFG).

Sua estrutura organizacional se distribui em Diretoria de Ações Profissionais e Tecnológicas; Coordenação de Estágio e Trabalho; Coordenação de Convênios; Diretoria de Ações Sociais; Coordenação-Geral de Assistência Estudantil; Coordenação de Ações Esportivas de Eventos; Coordenação de Extensão; Alimentação e Nutrição; Extensão nos Câmpus e Câmara de Extensão.

O IFG permite que sejam ofertados cursos de extensão presenciais ou a distância em que tenham caráter educativo, social, cultural, científico, esportivo e tecnológico. São cursos divulgados por meio de edital e podem ser de Formação Inicial e Continuada (FIC) ou cursos de livre demanda. O FIC se caracteriza como cursos com carga horária mínima de 160 horas que permitem ao indivíduo prosseguir com seus estudos ou atuação profissional.

Os cursos de formação continuada ocorrem seja como prosseguimento ao curso de formação continuada, prosseguimento de estudos realizados em outro espaço de formação; a partir dos eixos tecnológicos do IFG e como formação inicial e continuada para docentes. Ainda há que se falar nos cursos livres ofertados a partir de demandas externas. O acompanhamento das ações de extensão cabe à PROEX no contexto institucional e à Gerência de Pesquisa, Pós-graduação e Extensão (GEPEX), nos Câmpus do IFG.

A partir de um levantamento publicado no site do IFG, apresentaram-se as ações de extensão de fluxo contínuo, desenvolvidas em 2017 e 2018³ no IFG Câmpus, localizado no município de Anápolis.

Destacam-se a realização de quatro ações de fluxo contínuo de extensão realizadas entre 2017 e 2018 em cinco áreas da CAPES, a saber: Química; Educação; Ciências da Saúde; História e Ensino.

3. Os nomes das coordenações dos cursos de extensão foram extraídos por questões de anonimato na ética desta pesquisa.

A partir do edital 010/2017, foi possível mapear as ações de extensão referentes ao ano de 2017, sendo desenvolvido apenas um projeto relacionado à área de Artes e voltado às artes visuais e literatura. Ainda com relação às ações de fluxo contínuo referentes ao ano de 2018, destacam-se 05 ações, sendo 04 extensões vinculadas à área de Ciências Humanas (01 Ensino; 01 Letras e 02 Educação) e uma ação vinculada às Ciências da Saúde.

As seis ações de extensão referentes ao ano de 2018, de acordo com o edital 004/2018 se caracterizam pela ideia de circulação da produção cultural local, da cidade de Anápolis; ações sociais de alfabetização para idosos em condições de vulnerabilidade referentes à comunidade local do IFG campus Anápolis; ações de capacitação para a economia solidária; formação na área da música e da informática. Foram sistematizadas em 02 ações nas seguintes áreas da CAPES: Arte (02); Educação (02); Ciências da Natureza (01); Ensino (01).

A partir do mapeamento desenvolvido é possível observar a cartografia do cenário da extensão no IFG bem como um retrato histórico-cultural do campo empírico com aproximação e distanciamento da sociedade.

Considerações

Trata-se de um tema necessário para a compreensão das relações tecnologia e conhecimento em aproximações e distanciamentos com a sociedade a partir do tripé presente nas instituições escolares: Ensino, Pesquisa e Extensão (EPE).

Um dos problemas que pode gerar o distanciamento da sociedade e o não entendimento que a tecnologia é conhecimento pode ser a questão da jornada de trabalho docente como um indício da não relação da tríade EPE e de suas fronteiras com a sociedade. Como consequência: o docente não tem condições de desenvolver projetos de ensino, pesquisa e extensão que dialoguem em seus elementos na sociedade.

Diante do cenário apresentado na pesquisa do IFG campus Anápolis, afirma-se a predominância de tentativas de aproximação e certezas de distanciamentos da tecnologia e conhecimento com a sociedade, bem como a prevalência da visão da instituição escolar

IFG e outras como cenário concreto de conhecimento. A sala de aula ainda representa lócus privilegiado de conhecimento. Contrapõem-se a esse cenário, apresentando a projeção de Rocha (2011) como sala de aula como conceito e da ideia de Ambientes de Gestão de Aprendizagem (AGA).

O instrumentalismo enquanto característica principal no modo de conceber a tecnologia aplica-se à sociedade como formas de utilitarismo e centro do processo de conhecimento e sociedade tecnocêntrica. "As instituições centrais das sociedades modernas estão, dessa maneira, correndo riscos com o desenvolvimento tecnológico" (NEDER, 2010, p.199).

Os distanciamentos nessas relações emergem da negação da inovação e das tecnologias pelo desconhecimento do que realmente representam. A inovação se faz invocada, mas a concepção para uma teoria crítica da tecnologia que considere a interação entre as considerações sociais e os códigos técnicos (especificações) é que se faz urgente. Outro cenário que se projeta nesta pesquisa é a divisão da sociedade como sociedade social e sociedade acadêmica. Geram-se núcleos sociais que impossibilitam a efetivação do conhecimento em distintos espaços educativos e em uma sociedade marcada pela cultura digital e pela convergência das redes.

Os projetos de EPE apresentados nos distintos períodos temporais (2017 – 2020) e históricos, bem como os documentos analisados refletem fenômenos de separação e de pensamentos dissociados para pensar a tecnologia. As concepções de tecnologias na tríade EPE foram sistematizadas por programas institucionais (CPP; PIBIC, PIBIC EM, PIBIC Af, PIBITI, PROAPP), por áreas do conhecimento da CAPES e eixos científico-tecnológicos do IFG.

Não obstante, a área de Ciências Humanas – Educação é preceptora da maioria dos projetos desenvolvidos, bem como o eixo Desenvolvimento educacional e social. A área de Engenharias apresenta crescente número de pesquisas, embora tenha apresentado tímida produção nos anos de 2019 e 2020. No entanto, essa elevação é importante se consideramos que o diálogo entre as áreas indica uma totalidade peculiar de educação, ciência e tecnologia como um caminho apresentado nessa pesquisa para aproximação da sociedade no critério da tecnologia e conhecimento. Nesse entretempo,

foi também evidenciado o avanço nas ações EPE na área Sociologia e demais áreas. Isso se revela significativo se objetivar os saberes historicamente acumulados como interdisciplinares com diálogos que não somente iniciem na sociedade, mas por lá se concretizem.

Além disso, é possível apreender que essa identificação precisa se pre(ocupar) de uma compreensão de educação, tecnologia e sociedade de modo a 'romper com os muros e fronteiras', organizados na educação formal. Não é o intuito reduzir a importância da educação formal institucionalizada nas instituições educativas, mas trazer elucidações que permitem a compreensão do conhecimento fluido em tempos e espaços, do global em justaposição com o local, de uma sociedade conectada pela tecnologia e conhecimento em direções do concreto ao abstrato; das generalizações às abstrações dos conhecimentos científicos.

Uma das considerações realizadas por esta pesquisa é apresentar os distanciamentos, mas também apresentar projeções para que tenhamos condições de fazer o presente e o futuro melhor nas relações tecnologia, conhecimento e sociedade.

Nesse sentido, apresenta-se a socioflexão, a inflexão, a reflexão e novas socioflexões como caminhos da educação para uma modelização da aprendizagem que considere a interação a partir do social.

A concepção instrumentalista e determinista comprovou os distanciamentos do objeto de estudo dessa pesquisa com a sociedade, pois se recorre à sociedade como fonte de coleta de dados naturais nos projetos desenvolvidos, mas não se entende aos espaços do conhecimento.

Feenberg (2017) apresenta sugestões de caminhos para a constituição de uma teoria crítica que possa fundamentar o tema dessa pesquisa "Tecnologia é conhecimento" como aproximações dialéticas, simetrias e assimetrias distantes de ingenuidades dos contextos político-educativos e a racionalidade contextualizada com aspectos culturais (convergência das redes).

Assim, o desejo é apresentar a emergência tecnológica como propulsora de novos ordenamentos socioculturais e, desse modo, é que se apresenta como perspectiva da pesquisa a realização de uma nova modelação de aprendizagem: COAPRENDIZAGEM ou APRENDIZAGEM COLABORATIVA. Trata-se de um modelo que transversa-

liza por meio de vias múltiplas as educações (formal, não-formal e informal) em uma sociedade contemporânea que apresenta um cenário de convergência das redes e de conectividade, observando o tripé consolidado nas instituições educativas: Ensino, Pesquisa e Extensão.

E, assim, diante dos desdobramentos e das contribuições dessa pesquisa é que se prossegue *sonhando o porto*.

O sonho é ver as formas invisíveis
Da distância imprecisa, e, com sensíveis
Movimentos da esp'rança e da vontade,
Buscar na linha fria do horizonte
A árvore, a praia, a flor, a ave, a fonte –
Os beijos merecidos da Verdade.

Fernando Pessoa (2011)

Referências

- ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: Ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. São Paulo: Boitempo, 2.ed., 10.reimpr. rev. e ampl., 2009.
- ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. Dos sentidos da tecnologia à convergência com a educação. **Braz. J. of Develop.**, Curitiba, v. 6, n. 6, p. 34970–34979, jun. 2020. Disponível em <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/11227/9399>. Acesso: 08 jul 2020.
- BRASIL. Lei nº 13.005/2014, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional da Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 17 jan. 2021.
- BRASIL. Lei no 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 29 dez.

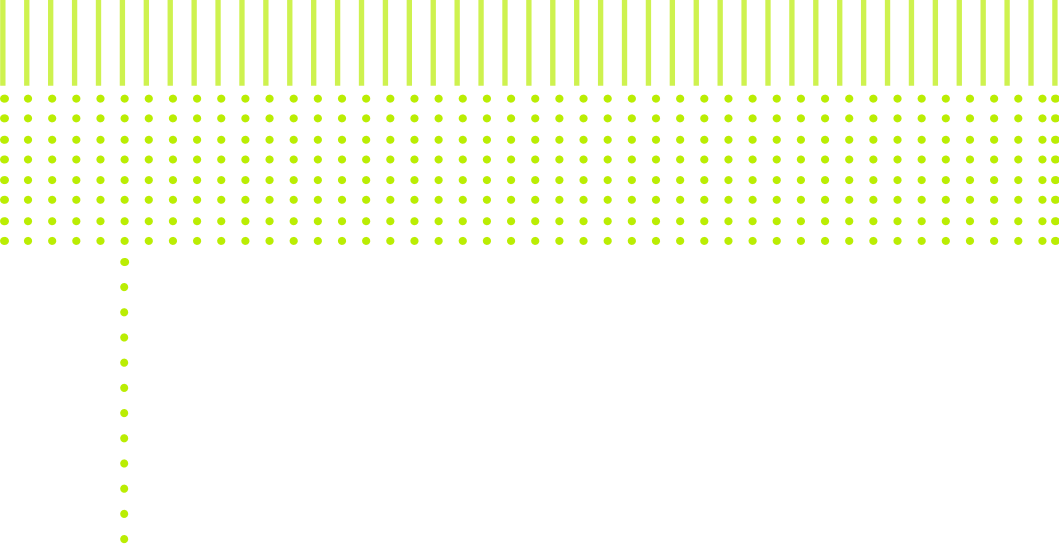
2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm . Acesso em: 22 jan. 2020.
- BRASIL. Lei nº 13.005/2014, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional da Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 17 abr. 2019.
- FEENBERG, Andrew. **A critical theory of technology. Handbook of Science and Tecnology Studies**. MitPress, 2017. Disponível em https://drive.google.com/file/d/1ZwSJHr5_fNsV3kRu875kAGdCD-TOxP-6W/view?ts=5e13e428. Acesso em 30 jun. 2020.
- NEVES, Lúcia Maria Wanderley; PRONKO, Marcela Alejandra. **O mercado do conhecimento e o conhecimento para o mercado**: da formação para o trabalho complexo no Brasil contemporâneo. Rio de Janeiro: EPSJV, 2008. 204 p.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- PACHECO, Eliezer. **Os Institutos Federais**: uma revolução na educação profissional e tecnológica. Eliezer Pacheco (Org). Moderna: Brasília, 2008–2011. ISBN 978–85–16–07375–6. Disponível em: <https://www.moderna.com.br/lumis/portal/file/fileDownload.jsp?fileId=8A7A83CB34572A4A01345BC3D5404120>. Acesso em: 28 nov. 2018.
- PEIXOTO, Joana; ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. Tecnologia e Educação: Algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. *In: Educ. Soc.*, Campinas, v. 33, n. 118, p. 253–268, jan.–mar. 2012. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br> . Acesso em: 28 nov. 2018.
- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS (IFG). Observatório do mundo do trabalho e da Educação Profissional e Tecnológica. **Estudo de Implantação do Câmpus Anápolis**. Goiânia, 2009. Disponível em: http://www.ifg.edu.br/attachments/article/486/Relatorio_ANAPOLIS_FINAL.pdf. Acesso em 09 mar. 2020.
- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS (IFG). **Plano de Desenvolvimento Institucional 2019–2023**, 2019. Disponível em: https://www.ifg.edu.br/attachments/article/11546/PDI_IFG_2019_2023.pdf.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS. Ata da 27ª Reunião do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. **Debate e aprovação do Relatório da Comissão de Alinhamento das Regulações das Câmaras de Ensino; Pesquisa e Pós-Graduação e Extensão do IFG 2017**. Disponível em: <https://www.ifg.edu.br/attachments/article/210/27.PDF>. Acesso em: 07 de març. 2019.

ROCHA, Cleomar de Sousa. De prisões e aprendizagens em rede: AVA e o conceito H. **VII Conferência Internacional de TIC na Educação Challenges**, Perspectivas de Inovação, 2011. Disponível em <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/15981/1/Squeak.pdf>. Acesso em 25 jun. 2020.

PESSOA, Fernando. **Mensagem**. Portugal: editora tugaland, 2011.

NEDER, Ricardo T. **A teoria crítica de Andrew Feenberg**: racionalização democrática, poder e tecnologia. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina., 2010.



OS CHEIROS DAS COISAS, AS COISAS DE CHEIROS

Luiza Paraguai

Este texto aborda o sentido do olfato enquanto articulador e mediador do/no processo de instalação de narrativa no Museu Casa de Cora Coralina. A partir dos poemas de Cora, assume-se o espaço museal como lugar de experiência constituída pela intervenção artística intitulada “Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros” (2019)¹, que recupera a cotidianidade dos objetos (BAUDRILLARD, 2002) como um exercício do habitar. Relata-se esta prática artística através dos documentos do processo de criação (SALLES, 2013), que deslocam a descrição funcionalista dos objetos domésticos do acervo para privilegiar a dimensão poética na constituição do lugar: casa de Cora Coralina. Para referenciar os espaços de habitar, citamos Bachelard (2000) e Segaud (2016), entendendo que apropriação artística como prática de singularização, dá-se nesta produção pela instauração de uma paisagem olfativa, como aborda Porteous (1990) e Classen et al.

1. Esta produção artística resulta do projeto de Pós-Doutorado “Paisagens olfativas no Museu Casa de Cora Coralina” realizado durante o período de 2019–2020 no Media Lab/UFG, sob supervisão do Prof. Dr. Cleomar Rocha, e foi instalada durante a realização do 28º. Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas, no período de 16–20 setembro de 2019.

(1994), na medida em que os cheiros evocam imagens da memória – mundos de sabores e odores de Cora Coralina.

Entendendo a pesquisa em Artes como exercício da práxis, constituído no plano da experiência, e portanto, ordenado nos/pelos modos de fazer, interessa-nos pensar primeiramente que as atitudes intervencionistas do pesquisador-artista promovem situações de resistências e definem movimentos transversais de redirecionamentos, capazes de constituírem táticas frente ao estabelecido e forças instituídas (PARAGUAI; ROCHA, 2016). Assim deu-se no Museu Casa de Cora Coralina, quando em 2016, integrantes do MediaLab/UFG, sob a coordenação do Prof. Dr. Cleomar Rocha², redesenharam a expografia de cinco ambientes: sala de espera, cozinha, bica, sala de escrita/documentação e sala de saída. O objetivo foi priorizar a experiência multimodal para os visitantes, projetando a poesia nas paredes, nas árvores do quintal, na água da bica, na fumaça do fogão, onde Cora fazia seus doces. Neste exercício artístico com distintos suportes e materialidades, o texto escrito da poetisa espacializa-se e ganha outras propriedades – organicidade, liquidez, e contornos na constituição da sonoridade e da imagem, que enfatizam a dimensão sensível dos poemas.

A partir deste encontro com a poesia instalado no Museu Casa, formulou-se um processo poético – um projeto-acontecimento, que envolveu primeiramente uma pesquisa dividida em dois momentos distintos: a leitura dos registros dos objetos de acervo, descritos conforme a materialidade e suas dimensões físicas (figura 1), e dos poemas de Cora, narrativas simbólicas, arranjos líricos, relatos de histórias pessoais e dos locais onde viveu. O Museu Casa Cora Coralina organiza o cotidiano da poetisa, através de objetos domésticos e pessoais, mobiliários, documentos, fotografias, no contexto do seu ambiente íntimo – um espaço vivido, um lugar de afeto quando lá morou por 29 anos. E que enquanto Museu – instituição de guarda, garante “as práticas museológicas efetivas, como exposição, conservação, educação, documentação, entre tantas outras

2. Participam deste projeto Cleomar Rocha (coordenador e responsável pela concepção), Hugo Nascimento, Ravi Passos, Lina Lopes, Luma Oliveira, Mateus Sperandio, Hugo Camargo, Renato Mesquita, Kaiky Fernandez, Evandro P. Braga e Wilder Fioramonte (ROCHA e VENTURELLI, 2018, p. 43).

ações e, que sobretudo, são abertas ao público" (AFONSO e SERRES, 2016, p. 2).

Classe: INTERIORES Nº: 05.16.153
Subclasse: UTEISILIO DE COZINHA / META Localização: ESCRITA
Denominação: TAZUZZO
Título: "PRATO AZUL POMBINHO"
Autor:
Procedência:
Modo de Aquisição: ☒ Doação ☐ Compra ☐ Coleta Data: 05/ / 1980
Fabricante: WARRANTO STAFFORDSHIRE Marca:
Material / Técnica: PORCELANA
Estado de Conservação: ☒ Regular ☐ Bom
Medidas: 31 cm x 41 cm
Cora Coralina

Figura 1: Cartão do acervo que descreve o "prato azul pombinho". Foto: Luísa Paraguaí.

O musealizar do cotidiano de Cora permite o encontro com seus poemas no quarto de escrita, as compotas de doces na cristaleira, os tachos de cobre sobre o fogão à lenha, as árvores frutíferas no fundo do quintal, dentre tantos outros acontecimentos, que transportam o visitante à infância ou a períodos específicos de sua vida. Como aponta Ricoeur (2008, p. 441) "Reconhecer uma lembrança é reencontrá-la. Reencontrá-la é presumi-la principalmente disponível, se não acessível". Esta disponibilidade depende de um acontecimento para tirar-nos do estado de espera e efetivar o reconhecimento que se dá pela dimensão afetiva. Assim, entendemos que o espaço da casa de Cora nos provoca a recuperar experiências vividas, evocando memórias, mobilizando lembranças.

Com esta pesquisa documental realizo marcações e vislumbro interesses, para em um segundo momento, identificar os objetos e cômodos da casa para inferir qualidades, buscando alinhar as funcionalidades das coisas com os cheiros descritos por Cora, como no poema "Papeis de circunstância", que deixados pelos parentes, guardados nas canastras sugeriam esconder segredos (figura 2). Para Segaud (2016, p. 103) "as significações e localizações dos objetos e móveis nos cômodos, ou as mais simples atividades domésticas,

como o preparo e o consumo de alimentos" ultrapassam a perspectiva funcional da casa como abrigo para constitui-la como habitar com suas dimensões culturais.

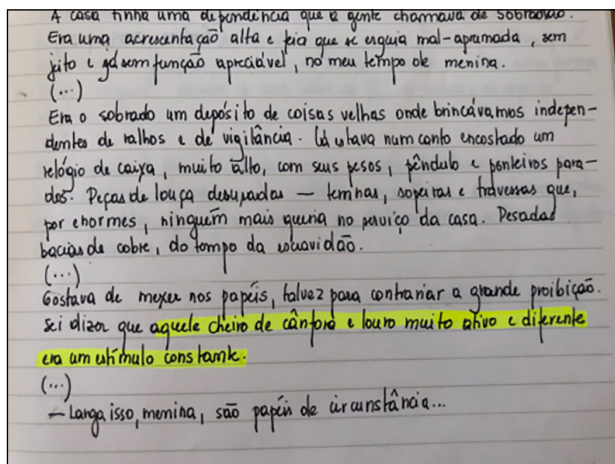


Figura 2: Poema "Papéis de Circunstância" (CORALINA, 2006, p. 87-98).

Neste processo de descrição e arquivamento dos elementos da pesquisa aos poucos desponta uma outra lógica que implica escolhas e disposição singular dos documentos, passando a "desempenhar dois grandes papéis ao longo do processo criador: armazenamento e experimentação (SALLES, 2007, p. 18). Reescrevo, faço anotações, grifo e corto palavras para registrar ideias – histórias e memórias. Enquanto uma operação não linear, justaposta e cumulativa, assumo a memória "não uma transcrição do passado no presente, mas uma descontextualização do passado no seio do presente" (NASCIMENTO, 2005, p. 58).

Deste fazer vou identificando, nominando e hierarquizando atributos, enquanto concomitantes outras relações de sentido e conseqüentes redes semânticas vão sendo tramadas para constituírem narrativas, que se justapõem às contadas pela poetisa. Defino um arquivo pessoal, tomado do acervo histórico do Museu Casa e reordenado, sem qualquer intenção de completude, pois se sabe das incertezas e inconsistências ao organizar vestígios do passado (figura 3). Essa espécie de arquivo, um "conjunto de documentos, quaisquer que sejam suas formas ou seu suporte material, cujo crescimento

se deu de maneira orgânica, automática, no exercício das atividades de uma pessoa" (ANDRÉ, 1986, apud FARGE, 2017, p. 12) é índice do vivido pela poetisa, quando reorganiza em arranjos simbólicos a permanência dos objetos (frasqueiras, estojo de viagem, mala), que contam e carregam uma noção de presente e de presença.

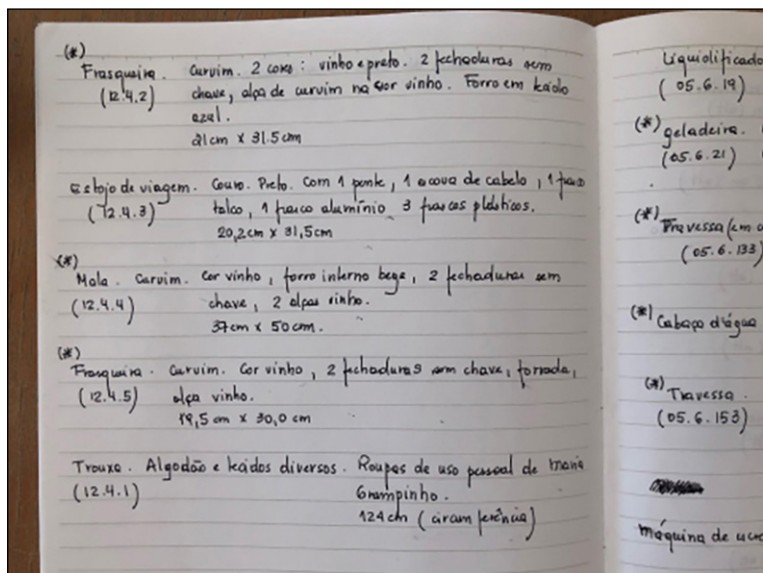


Figura 3: Anotações de arquivamento. Foto: Luisa Paraguai.

Assim, a prática artística apresenta-se como uma modalidade de ação: o colecionar, que se formula gradativamente a partir da regularidade dos gestos e situações de uso no cotidiano enquanto negocia uma condição instável de outra natureza – um movimento subjetivo de transfiguração do objeto. O conceito de coleção, que “distingue-se do de acumulação. [...] Tanto quanto por sua complexidade cultural, e pela falta, pelo inacabado que a coleção se separa da pura acumulação” (BAUDRILLARD, 2002, p. 111-112). Neste processo o artista escolhe e hierarquiza, configurando uma tensão dialética entre dispersar e organizar, de maneira cíclica e reiteradamente, e conforme Benjamin (2009) descreve,

o objeto seja desligado de todas as suas funções primitivas, a fim de travar a relação mais íntima que se pode

imaginar com aquilo que lhe é semelhante. Esta relação é diametralmente oposta à utilidade. É uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua mera existência através da integração em um sistema histórico novo, criado especialmente para este fim: a coleção (BENJAMIN, 2009, p. 239).

Esta indissociabilidade entre o conhecimento e a transformação no plano da experiência, como apontado por Passos e Barros (2009, p. 25), contextualiza os exercícios de criação artística na construção de efeitos de realidade, na medida em que "intervir, então, é fazer esse mergulho no plano implicacional em que as posições de quem conhece e do que é conhecido, de quem analisa e do que é analisado se dissolvem na dinâmica de propagação das forças instituintes característica dos processos de institucionalização". Destes processos estabelece-se um sentido coletivo para as trocas, diálogos entre artistas e público.

Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros

Ao nomear o olfato como operador do diálogo com Cora Coralina na constituição de encontros com/entre objetos, memórias e espaços, situo a instalação artística "Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros" (2019), valendo ressaltar brevemente duas características sobre o sentido do olfato: a nossa capacidade de adaptação e a quase impossibilidade de conter os odores, enquanto situações demarcadas e sob controle (PARAGUAI, 2019).

Uma vez detectado e identificado o cheiro pelo nosso sentido, ocorre um decréscimo da intensidade percebida pela fadiga dos receptores nasais uma vez expostos por algum tempo. Esta característica fisiológica reconfigura dinâmica e ciclicamente nossa percepção, colocando o cheiro reconhecido em segundo plano, para liberar nossa atenção para outros ainda não percebidos. Esta condição pode se modificar com os estímulos, mas não é uma alteração definitiva, pois o órgão continua capaz de captar e responder aos mesmos, após alguns minutos. Assim "o conceito de adaptação é vital. A intensidade percebida de um cheiro diminui rapidamente, uma vez exposto a ele

por algum tempo. Não que o cheiro desapareça, mas o observador habitua-se ao mesmo" (PORTEOUS, 1990, p. 23, nossa tradução³).

A sensação olfativa dá-se assim pela dispersão das moléculas voláteis em colisão livre com outras substâncias do ar promovem um retardamento de suas trajetórias, que em zigue-zague favorecem a percepção dos cheiros pelas nossas células olfativas. Estas condições físico-químicas tornam-se uma contingência a ser explorada artisticamente, pois em cada lugar, com suas condições climáticas – padrões e sazonalidade dos ventos, temperatura do ar, os odores “escapam e ultrapassam fronteiras, compondo diferentes entidades em totalidades olfativas. Tal modelo sensorial pode ser visto como oposto à ênfase na privacidade, divisões discretas” (CLASSEN et al., 1994, p.4-5). Por exemplo, esta impermanência dos registros odoríferos evoca limites temporais e espaciais imprecisos, como a composição olfativa que se estabelecia nos horários de almoço e jantar, quando o vizinho da casa de Cora passava a preparar a refeição e os cheiros de temperos, assados e frituras, integravam o espaço expográfico, mesmo sem intenção ou controle, misturando-se ao projetado. Assim, os cheiros não atuam como uma estável composição, mas enquanto situações odoríferas que sinalizam, permanecem e desvanecem em graus variados de intensidade e de composição (RODAWAY, 1994), e quando infiltradas no espaço expositivo demandam por atitudes do visitante.

Os cheiros são evocativos, situando-nos em um tempo e espaço particulares, e foram instalados no Museu Casa para formalizar os espaços domésticos enquanto construções perceptivas. “Desde o ato de cheirar ao movimento de girar, o nariz e o cérebro constantemente remodelam a nossa consciência da paisagem olfativa” (GILBERT, 2008, p. 90, nossa tradução⁴), que se apresenta episódica e se dissipa no espaço. Desta maneira, valida-se o uso do conceito “*smellscape*”, de Porteous (1990), para sugerir que, como as impressões visuais, os odores podem qualificar e designar espacialidades,

3. “The concept of adaptation is vital. The perceived intensity of a smell declines rapidly after one has been exposed to it for some time. Not that the smell disappears, but the perceivers becomes habituated to it” (PORTEOUS, 1990, p. 23).

4. “From sniff to spin, the nose and the brain constantly reshape our awareness of the smellscape” (GILBERT, 2008, p. 90).

constituindo a noção de lugar, quando ativados também singularmente pelas pessoas que por ali transitam.

Assim, torna-se a casa como um espaço praticado pelos poemas de Cora, que vai se combinando com os cheiros, materializando um certo universo familiar – frutas, ervas, flores, doces e fazendo surgir até um certo estranhamento acerca dos modos de apropriação dos espaços, na medida em que a singularização e atribuição de significados acontece pelo “desenvolvimento material e simbólico de práticas” (SEGAUD, 2016, p. 102). Como quando Cora, ao retornar sozinha para a cidade de Goiás em 1956, viúva e sem os filhos, descreve no poema “Casa Velha da Ponte” suas memórias sobre o quintal da casa da família, “encalhada no Rio Vermelho”, construindo uma paisagem olfativa apresentada na figura 4, que podemos definir como “não contínua, fragmentada no espaço, e episódica no tempo” (PORTEOUS, 1990, p. 25, nossa tradução⁵). A dimensão temporal do habitar, mobilizada pelas memórias: práticas da escrita e do cozinhar, reafirma-se em Bachelard (2000, p. 25) quando escreve “[...] todo espaço realmente habitado traz a essência da noção de casa”. Reconhece-se no cotidiano de Cora a força vivida que modela, ordena e singulariza os objetos, os ambientes, os vínculos afetivos – um léxico de formas e sentidos.

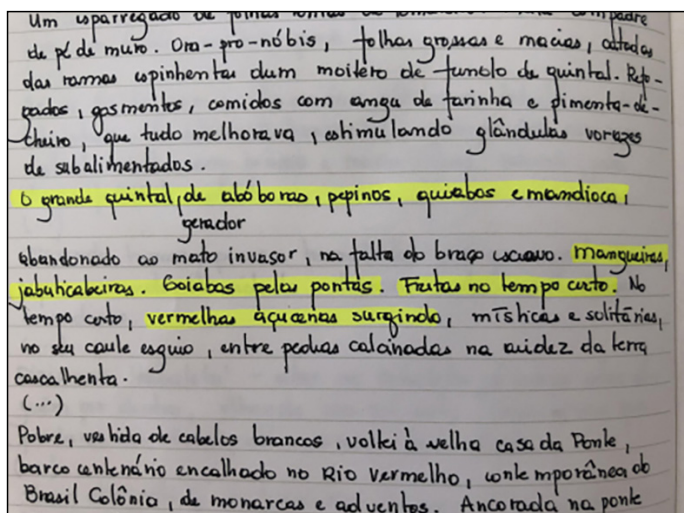


Figura 4: Poema “Casa velha da Ponte” (CORALINA, 2006, p. 7-12).

5. “the perceived smellscape will be non-continuous, fragmentary in space and episodic in time [...]” (PORTEOUS, 1990, p. 25).

Na pesquisa realizada no acervo do Museu Casa identificou-se categorias de objetos, que pretendendo escapar da ambiência – funcionalidade, naturalidade, culturalidade – buscou-se responder a um propósito de outra ordem: testemunho, lembrança, nostalgia, evasão (BAUDRILLARD, 2002). Assim, a frasqueira (figura 5) e a compoteira de doces (figura 6) foram escolhidos como elementos qualificadores do cotidiano de Cora, constituindo a existência material e concreta dos objetos que informam – formulam narrativas enquanto exercitam as possibilidades temporárias de conter os cheiros. A frasqueira, com 'cheiro de coisa guardada', indica tempos distantes de viagem e quando composta com o adocicado do jasmin e da lavanda, transforma-se pela recuperação de uma memória afetiva. Vale apontar que nas tardes quentes em Goiás Velho o quarto de Cora se aquece muito, destacando a percepção desta mistura olfativa, pois a volatilidade dos componentes com o aumento da temperatura implica maior captação pelos quimiorreceptores olfativos, invadindo o espaço perceptivo íntimo dos visitantes.



Figura 5: Frasqueira perfumada com frascos de vidro. Foto: Luisa Paraguai.

E a compoteira de doce (figura 6), por conta de sua materialidade, atua como difusor ainda que se apresente vazia aos olhos dos visitantes. Diferente das trocas químicas realizadas pelo couro, que se

deixa marcar pelos cheiros, a transparência do vidro potencializa a capacidade de contê-los, enquanto sugere ao visitante o destampar para somente então absorver o cheiro do doce de figo verde. Este objeto, que reina na cristaleira da sala entre vários outros, constitui um lugar de memória, recordações do fazer doces, que conta sobre a Cora doceira e cozinheira, cuja venda de compotas, cristalizados, licores e bolos era sua fonte de renda. Para abordar esta relação entre objetos e hábitos do cotidiano retomo Baudrillard (2002, p. 101) quando afirma "cada objeto está a meio caminho entre uma especificidade prática, sua função, que é como seu discurso manifesto, e a absorção em uma série/colecção, onde se torna termo de um discurso latente, repetitivo, o mais elementar e o mais tenaz dos discursos".



Figura 6: Compoteira de vidro. Foto: Luisa Paraguai.

Este contexto discursivo implica assumir os objetos enquanto suportes de práticas repetidas, que recorrem ao ordenar, marcar, apropriar-se, sendo necessariamente variável ao longo do tempo, pois formalizam o conceito de "habitus" (BOURDIEU, 2007), esclarecido por Setton (2002), pois "embora seja visto como um sistema engendrado no passado e orientando para uma ação no presen-

te, ainda é um sistema em constante reformulação. *Habitus* não é destino". Desta compreensão sobre uma troca constante e recíproca entre o mundo objetivo das coisas e o mundo subjetivo das individualidades, Baudrillard (2002, p. 102), coloca o exercício corriqueiro de "nossos esquemas 'habituais'" para solucionar "o que pode ter de angustiante sua continuidade e a singularidade absoluta dos eventos" que regem os arranjos espaciais.

Considerações finais

O cheiro, enquanto forma invisível mas presente no nosso cotidiano, ganha materialidade e volume, e apresenta-se neste texto como princípio formulador da poética, que exercita uma condição invasiva no espaço pessoal das pessoas, na medida em que se impõe aos narizes sem possibilidade de resistência e apresenta-se mais "subjetivo que objetivo" (KANT, 2006, p. 53). Desta maneira, a intervenção artística "Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros" (2019) coloca potencialmente em questão as lógicas funcionais dos espaços e deterministas dos objetos, para recuperar as experiências pessoais vividas, memórias guardadas. Neste sentido, a operação artística estabelece-se enquanto processo de singularização, pois ao instituir atributos e características olfativas para os espaços e objetos domésticos potencializa outras conexões e consequentes redes semânticas. Uma enunciação, que oscilou distintivamente entre um cheirar e um ver, enquanto os visitantes percorreram o Museu Casa Cora Coralina.

Agradecimentos

Agradecimentos pelo Auxílio à Pesquisa da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (processo n. 2018/05363-8), e pela Bolsa de Produtividade em pesquisa do CNPq – Nível 2.

Referências

- AFONSO, M.M.; SERRES, J.C.P. Casa-Museu, Museu-Casa ou Casa Histórica? Uma controversa tipologia museal. **Vox Musei Arte e Patrimônio**, vol. 1, n. 1, jan-jun. 2016. p. 39-47. Disponível em <<https://revistas.ufpi.br/index.php/voxmusei/article/view/6748/3939>>. Acesso em abril 2021.
- BACHELARD, G. **A poética do espaço**. Tradução Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- BENJAMIN, W. O colecionador. In: ___. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2009. p. 238-246.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. 5a ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CLASSEN, C.; HOWES, D.; SYNNOT, A. **Aroma: The cultural history of smell**. New York, NY: Routledge, 1994.
- CORALINA, C. **Estórias da casa velha da ponte**. 13a. ed. São Paulo: Global, 2006.
- FARGE, A. **O sabor do arquivo**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2017.
- GILBERT, A.N. **What the nose knows: the science of scent in everyday life**. Crown Publishers, 2008.
- HOWES, D. (editor). **Empire of the Senses**, the sensual cultural reader. Oxford and New York: Berg, 2005.
- KANT, I. **Antropologia de um ponto de vista pragmático**. São Paulo: Iluminuras, 2006.
- NASCIMENTO, R.A. do. Charles Baudelaire e a arte da memória. **Alea: Estudos Neolatinos**. Rio de Janeiro, vol. 7, n. 1, jan./jun 2005, p. 49-63. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/S1517-106X2005000100004>. Acesso em: abr. 2021.
- PARAGUAI, L. Sensescape: narrativas flutuantes. **ARS** (São Paulo), vol.17, no.35, Jan./Apr. 2019. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152455>. Acesso em abr 2021.
- PARAGUAI, L.; ROCHA, C. Pesquisa-intervenção: traçados dos planos de experiências. In: **Anais do 25o Encontro Nacional da ANPAP**, Porto Alegre: ANPAP, 2016. p. 2862-2874. Disponível em <http://>

- anpap.org.br/anais/2016/simposios/s5/luisa_paraguai-cleomar_rocha.pdf. Acesso em abril 2021.
- PASSOS, E.; BARROS, R.B. de. A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCOSSIA, L. da (org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 17- 31.
- PORTEOUS, J.D. **Landscapes of the mind: Worlds of sense and metaphor**. Toronto: University of Toronto Press, 1990
- RICOEUR, P. **Memória, História e Esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2008.
- ROCHA, C.; VENTURELLI, S. **Engenhando nosso futuro: arte e sociedade**. Ciência e Cultura, vol. 70, no. 2, São Paulo, Apr./June 2018. p. 41-46. Disponível em <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v70n2/v70n2a12.pdf>. Acesso em abril 2021.
- RODAWAY, P. **Sensuous Geographies: body, sense and place**. London, England; New York, USA: Routledge, 1994.
- SALLES, C.A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 2013.
- SEGAUD, M. **Antropologia do espaço: habitar, fundar, distribuir, transformar**. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2016.
- SETTON, M.G.J. **A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea**. Revista Brasileira de Educação, no. 20, Rio de Janeiro, May/Aug. 2002. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1413-24782002000200005>. Acesso em abr 2021.



ESPAÇOS, MEMÓRIAS E TRANSBORDAMENTOS

Agda Carvalho

A dinâmica social, cultural e política nos distintos contextos desperta a proliferação de uma variedade de histórias e a intensificação das transformações das práticas cotidianas. Como resultado desta reorganização contínua, moldam-se comportamentos, e consequentemente as tradições de um lugar, as crenças e as tonalidades emotivas que caracterizam as circunstâncias e subjetividades, e ainda, apresentam a essência de um povo e o modo de viver de um único indivíduo. Durante as conexões que são estabelecidas entre os diferentes espaços, ocorre a demarcação dos rastros de uma vivência, por meio de registros textuais e imagéticos, do exercício da oralidade e do acúmulo da memória.

O texto traz a discussão da potencialidade da deambulação motivada pela memória, disparada pela vivência espacial no encontro circunstancial e subjetivo de um determinado contexto social, cultural e político. Enfoca-se a emergência da experiência, estimulada pelas histórias e a essência de um viver, sinalizado pela poesia de Cora Coralina, que revela a existência de uma potência no espaço entre os becos da cidade de Goiás, assim como explicita a intensi-

dade das ausências, que ainda apresentam tantas histórias. O texto discorre sobre os espaços de Cora e o espaço como multiplicidade (MASSEY, 2008), já que o cotidiano está constantemente em processo e acolhe diferentes percursos e narrativas (CARERI, 2013). Este percurso trata das relações imagéticas e sonoras que são disparadas no cruzamento da memória e que estimulam a construção de narrativas durante a experiência.

Esta condição pode conformar uma história que se recompõe com variações e combinações dos dados sonoros, visuais e textuais que caracterizam os vestígios de um tempo e espaço, e ocorrem no transbordamento das histórias da história, conectadas com a experiência. A pesquisa *Deambulações: Vejo aquilo que escuto e escuto aquilo que vejo* traz a experiência inicialmente da deambulação e posteriormente da deriva conectada e articulada com os espaços, a memória, a vivência e a experimentação de questões circunstanciais e subjetivas de um contexto geográfico, social e cultural, no caso a cidade de Goiás, fundada em 1736, também conhecida como Goiás Velho, por meio da produção de Ana Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, a poetisa Cora Coralina (1889 – 1985). Este percurso dialoga inicialmente com sua primeira publicação: *Poemas dos becos de Goiás e estórias mais*, de 1965¹.

Um caminhar que tem início com a deambulação e se revela potente ao mergulhar em derivas que se desdobram em experiências práticas e teóricas. A abordagem parte da reflexão vejo aquilo que escuto e escuto aquilo que vejo, um comportamento que no decorrer da investigação se mostra um método, na condição de estar atento aos acontecimentos sociais e fenômenos geográficos e subjetivos, despertados com a experiência do caminhar. As histórias e acontecimentos que pareciam esquecidos estão entrelaçados na memória e nas particularidades de um lugar, sendo ativados, nesta jornada, por meio da percepção do espaço, da observação dos vestígios na cidade, dos relatos e tradições orais e a reflexão da vivência nas espacialidades, a experiência dos sentidos e das subjetividades.

A aproximação com os espaços de Cora e a reflexão do espaço como um processo aberto e múltiplo busca a experiência a partir

1. Estágio Pós doutoral em humanidades Digitais desenvolvida no MediaLab-UFG (2019-2020).

das palavras da poetisa. Ou seja, o sentido do que já passou entre-cruzado com o que está por vir, como um acontecimento perceptivo e vivencial. Para tanto, observam-se os rastros e a ausência como um ato de resistência, como aponta Benjamin (2012, p. 243), "A verdadeira imagem do passado passa voando. O passado só se deixa capturar como imagem que relampeja irreversivelmente no momento de sua conhecibilidade". E ainda, recombina estes elementos ao perseguir as origens, a memória e a essência dos espaços e o transbordamento dos sentidos durante a experiência.

Um percurso que desperta a provocação dos sentidos, por meio do inesperado encontro dos rastros. Para Careri (2013):

Com o termo 'percurso' indicam-se, ao mesmo tempo, o ato da travessia (o percurso como ação do caminhar), a linha que atravessa o espaço (o percurso como objeto arquitetônico) e o relato do espaço atravessado (o percurso como estrutura narrativa) (CARERI, 2013, p. 31, grifo do autor).

O mergulho no percurso narrativo de Cora estimula a vivência de possíveis mapeamentos sensoriais dos espaços da cidade de Goiás, das lembranças dos becos, que ainda exalam aromas desta existência adocicada. "Articular com o passado não significa conhecê-lo 'tal como ele de fato foi'. Significa apropriar-se de uma recordação como ela relampeja no momento de um perigo" (BENJAMIN, 2012, p. 243).

Um percurso que trata da aproximação com o universo de Cora Coralina e tem como intenção a compreensão das imagens e sons que emanam dos detalhes da cidade de Goiás. Rastros que ainda permanecem nos cantos, nas cores das casas, nos sussurros dos lugares, na insistência das mesmas histórias contadas, no rolar de uma pedra, no cheiro dos quintais, na irregularidade do calçamento, na experiência que se revela no encontro com o espaço.

Espaços de Cora

O envolvimento com as palavras de Cora Coralina inicia a aproximação com os becos de sua cidade natal. A narrativa de uma mu-

lher madura que enfrenta o sistema instalado nos espaços da sua juventude. Cora Coralina distancia-se das origens com o casamento e inicia a prática de outros lugares e o desenvolvimento de outras histórias, uma situação que estabelece um intervalo que se prolonga de 1911, ao seu retorno para a casa de Goiás, em 1956. Sozinha, sem a companhia dos filhos, netos e bisnetos, mas com a vontade de resgatar suas memórias (BRITO, 2011). Para Cora, é vital vivenciar a organização da cidade para a compreensão das relações que se estabeleceram entre as práticas cotidianas, as normas sociais e as manias de um tempo, e que no seu retorno aparecem emaranhadas entre as diferentes cores e sonoridades dos becos de Goiás.

Penetra dentro da meia ou do livro, com cuidado mas sem respeito exagerado, não para descobrir uma mensagem misteriosa e sagrada, mas para experimentar, para tocar de perto, para seguir com o dedo os contornos desta arquitetura íntima que une o fora e o dentro, o som e o sentido, o signifiante e o significado (GARBER, GAGNEBIN, 1998, p. 47).

Esta condição “entre” que promove o espaço, enfatiza a possibilidade de estimular a memória na relação com os detalhes e as minúcias que podem disparar o entendimento das ausências como uma epifania. Nesse sentido, a deriva estabelece conexões com o entorno ao construir narrativas com o caminhar.

Na articulação espacial, pode acontecer a vivência dos vestígios de uma existência e a manifestação do sentido de viver de um tempo. “Dito em outras palavras, sem a presença do vazio, sem a presença da ausência, não poderia ter esse jogo de significação que constitui a cultura” (Ibidem). Ou seja, as distintas situações se apresentam de forma peculiar para cada caminhante, pois estabelecem conexões particulares com o meio circundante e despertam reações subjetivas durante a deriva.

Conto a estória dos becos,
dos becos da minha terra,
suspeitos... mal afamados

onde família de conceito não passava.
"Lugar de gentinha" – diziam, virando a cara.
De gente do pote d'água.
De gente de pé no chão.
Becos de mulher perdida.
Becos de mulheres da vida.
Renegadas, confinadas
na sombra triste do beco. [...]

(CORALINA, 1993, p. 103–106)

Os espaços de Cora se encontram na ressonância das palavras que resgatam um tempo e provocam a possibilidade sensória do organismo, ao apresentar o entrecruzamento da pluralidade de acontecimentos do passado e o enfrentamento da imprevisibilidade do cenário cotidiano da cidade. Todos os fatos e histórias se misturam e, no relato da poetisa, traz a vida que pulsa nos becos da cidade de Goiás.

Espaços e transbordamentos

O espaço está continuamente em processo, pois sinaliza uma possível existência ao despertar um vir a ser com a experiência, ou ainda, intensificar o sentido de estar no mundo. Enfoca-se o sentido da ausência com a manifestação de subjetividades e os processos cognitivos de um viver. Entre as ausências do passado acontece o entrecruzamento das minúcias e dos detalhes circunstanciais; enquanto os rastros sinalizam as marcas da ocupação de um tempo passado, o presente reorganiza os diversos dados e o comportamento durante o acontecimento perceptivo.

A experiência expõe o sentido da subjetividade corpórea quando em colisão com a diversidade do sentir e do viver. Nesse processo, revelam-se as incertezas e complexidades de um espaço ao tratar da coexistência e das dinâmicas enquanto está em uso, ou seja, o espaço praticado (CERTEAU, 2013). A conexão com o espaço é o evento disparador, em que as condições sensório-cognitivas ocasionam a eclosão da interação, com a multiplicidade de possíveis interligações

com o espaço e a memória. Esta vivência, em parceria com o artista e arquiteto Edilson Ferri, resulta no transbordamento de ideias e sensações ativadas por conversas e encontros com moradores da cidade e perambulações na cidade e nos becos. Acontece a proposição *Compendium* (2019) com a captura de imagens e sons dos diferentes becos, com um caminhar ininterrupto que percorre estes espaços durante o dia e a noite.

(...) Conto a estória dos becos,
Dos becos da minha terra,
Suspeitos...mal afamados
Onde família de conceito não passava
"Lugar de gentinha" – diziam, virando a cara.
De gente do pote d'água.
De gente de pé no chão
Becos de mulher Perdida.
Becos de mulheres da vida.
Renegadas, confinadas
na sombra triste do beco.
Quarto de porta e janela.
Prostituta anemiada,
Solitaria, hética, engalicada,
Tossindo, escarrando sangue
na umidade suja do beco.

(CORALINA, 1993, p.93-94)

Os becos são espaços de confinamento para muitas histórias potentes. O registro das imagens dos becos durante uma caminhada provoca uma sensação de continuidade, conectando o dia e a noite, ou seja, a sobreposição de histórias em um espaço que se ressignifica. O som capturado resulta do caminhar apressado e da respiração ofegante durante o deslocamento. O caminho irregular dos becos apresenta a condição de instabilidade e de tensão da deriva (Figura 1).

O espaço é a esfera da possibilidade da existência da multiplicidade; é a esfera na qual distintas trajetórias coexistem; é a esfera da possibilidade da existência de mais de uma voz. Sem espaço não há multiplicidade; sem multiplicidade não há espaço. Se o espaço é indiscutivelmente produto de inter-relações, então isto deve implicar na existência da pluralidade: multiplicidade e espaço são co-constitutivos (MASSEY, KEINES, 2004, p. 8).

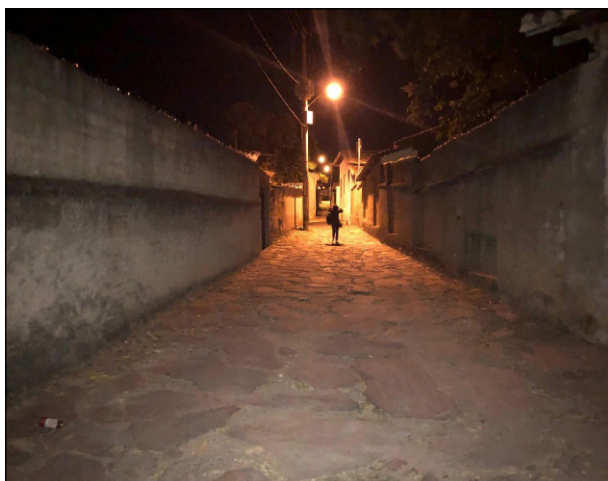


Figura 1. Beco Ouro Fino. Cidade de Goiás (GO). Agda Carvalho caminhando e capturando imagens e sons. Foto Edilson Ferri, 2019.

A edição revela a compilação dos trajetos apontados por Cora Coralina e vivenciados pelos artistas, as imagens sobrepostas apresentam a diversidade de histórias e a mutabilidade dos significados destes espaços. Entre muros e paredes estão os becos, e estes espaços estão impregnados de acontecimentos e histórias diversas. O andar apressado na captura das imagens está conectado com vestígios das histórias, já que os becos da cidade de Goiás, inicialmente, eram utilizados como passagens e acolheram ocupantes diversos que eram apartados da vida social, como o próprio espaço do beco (Figura 2).

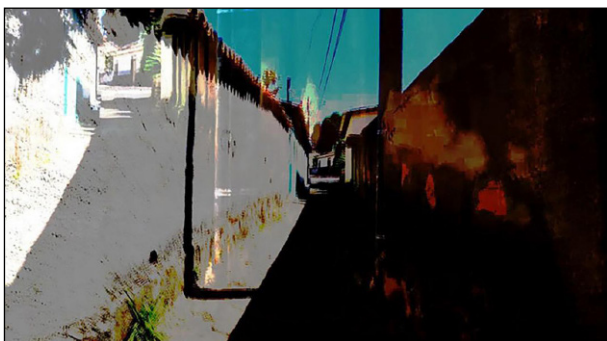


Figura 2. Agda Carvalho e Edilson Ferri, *Compendium*, 2019. Frame do vídeo

Fonte: Disponível em: <https://youtu.be/MsdaYNj6wP4> Acesso em 20 de julho de 2020

(...) Becos da minha terra...Becos de assombração.
 Românticos, pecaminosos...
 Têm poesia e têm drama.
 O drama da mulher da vida, antiga,
 humilhada, malsinada
 Meretriz venérea.
 Desprezada, mesentérica, enxague.
 Cabeça raspada à navalha,
 castigada a palmatória
 capinando o largo,
 chorando, Golgando sangue

(CORALINA, 1993, p. 95).

Compendium foi apresentado no Museu das Bandeiras e projetado na fachada do Museu de Arte Sacra da Boa Morte, na cidade de Goiás, em 2019. É importante destacar que estes conjuntos arquitetônicos foram tombados pela Unesco como Patrimônio Histórico da Humanidade. A experiência da projeção nestes espaços é potencializada na inter-relação com o dentro e fora. São resultados distintos da exposição da deriva em diálogo com a cidade. A primeira experiência de projeção foi no interior do Museu das Bandeiras, espaço da antiga Casa da Câmara e Cadeia da Província de Goiás até 1937, uma edificação construída entre 1761 e 1766 (DAÚDE, MARQUES, 2013). Nesse caso, os becos foram trazidos para dentro do espaço

do confinamento e dialogaram com a textura da parede de uma das celas, como mostra a visão panorâmica do espaço expositivo, no canto direito (Figura 3).



Figura 3: Agda Carvalho e Edilson Ferri, *Compendium*, 2019. Interior do espaço expositivo no Museu das Bandeiras. Cidade de Goiás. (GO). Foto: Agda Carvalho.

A projeção na área externa do Museu de Arte Sacra da Boa Morte permite a exposição e visualização dos becos de vários pontos da cidade. Com a deriva, os mesmos becos que, de certa forma, permanecem escondidos e camuflados na cidade estão evidenciados (Figura 4).



Figura 4: Agda Carvalho e Edilson Ferri. *Compendium*, 2019. Projeção na entrada principal do Museu de Arte Sacra da Boa Morte. Cidade de Goiás (GO). Foto: Agda Carvalho.

Finalmente, e precisamente porque o espaço é o produto de relações – entre, relações que são práticas materiais necessariamente embutidas que precisam ser efetivadas,

ele está sempre num processo de devir, está sempre sendo feito – nunca está finalizado, nunca se encontra fechado (MASSEY, KEINES, 2004, p. 8).

Nesse sentido, existe a conexão imagética entre os diálogos possíveis com os moradores, e/ou os transeuntes e suas caminhadas pelos becos, ou seja, a variedade de ruídos que nos rodeiam e que compõem as representações de um lugar. O acontecimento vivenciado é uma situação em que “a percepção não está simplesmente embutida e confinada no mundo ao redor; ela também contribui para a enação desse mundo ao redor” (VARELA, 2003, p. 80), em estar atento para o resgate da sonoridade que ecoa da relação com os objetos e com o lugar, dos ecos do passado que estão impregnados nas cores e texturas das paredes, conectados com os caminhos e suas imprevisibilidades e com os estímulos diversos que integram a deriva.

Direcionar-se ou orientar-se é mais do que compreender o que dizem os espaços e lugares do mundo. É também interpretar seus marcos – sejam estes simples placas sinalizadoras, monumentos arquitetônicos ou lugares sagrados – e descobrir o ‘para onde’ de seus caminhos (SARAMAGO, 2008, p. 101- 102).

A proposição artística está articulada com os diversos dados que proporcionam o vivenciar dos fragmentos das histórias de Cora Coralina que se misturam com as nossas histórias na e durante a experiência, já que o espaço se reorganiza e se amplia em significações com a interação. Um espaço que se abre como um evento para cada caminhante.

O mundo é não aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável (MERLEAU-PONTY, 1999, p.14).

Conta-se com o acaso e a imprevisibilidade da memória e das histórias de cada corpo em movimento, para a emergência da expe-

riência, durante as passagens pelos becos da cidade de Goiás, quando se revela o acontecimento com o ato de caminhar.

Considerações finais

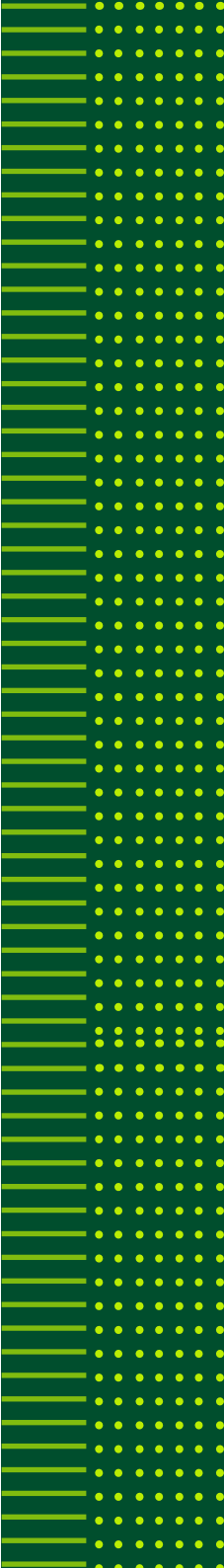
A pesquisa *Deambulações: vejo aquilo que escuto e escuto aquilo que vejo* propõe a articulação com os dados do passado e com o sentido da ausência nos lugares de Cora, ou seja, a não presença física, que apresenta uma potência nas histórias propagadas no tempo. O encontro com Cora dispara a recombinação dos sentidos corpóreos, pois trata daquilo que vejo com a deriva, que, ao mesmo tempo é potencializado pelas infinitas sonoridades de uma cidade.

A aproximação com os espaços de Cora, o envolvimento com a memória de um lugar e o transbordamento em situações/ações proporcionaram a experiência com o entrelaçamento dos ecos do passado, das ausências e das vivências atuais. O trabalho *Compendium* desvela as pulsações de um instante, para então ativar a provocação do que já foi vivido e, neste momento, conectar-se com o agora do caminhança ao elaborar a sobreposição de narrativas. Com *Compendium* acontece o transbordamento de uma multiplicidade de significados e subjetividades. Um processo em que a experiência está articulada com o percurso e suas narrativas, o resgate de elementos do passado no presente e o vislumbre de uma atitude relacional com o mundo e as coisas.

Referências

- BENJAMIM, Walter. **Magia e Técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e História da Cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.
- BRITO, Clovis Carvalho. Um teto todo seu: aspectos do itinerário poético-intelectual de Cora Coralina. **Cad. Esp. Fem.**, Uberlândia/MG, v. 24, n. 1, p. 185–205, Jan./Jun. 2011.
- CARERI, Francesco. **Walkscapes**. O caminhar como prática estética. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano** – artes do fazer. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

- CORALINA, Cora. **Poemas dos becos de Goiás e estórias mais**. São Paulo: Global, 1993.
- DAÚDE, Rodrigo Bastos; MARQUES, Juan Bernardino **O Museu das Bandeiras da Cidade de Goiás** – Brasil: Espaços não formais na educação em Ciências In: **Anais do IX CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE INVESTIGACIÓN EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS**, Girona, 2013. Disponível em: https://ddd.uab.cat/pub/edlc/edlc_a2013nExtra/edlc_a2013nExtrap957.pdf. Acesso em 14 jun. 2020.
- DELGADO, Andrea Ferreira. **A invenção de Cora Coralina na batalha das memórias**. 2003. 498p. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/279866>. Acesso em 3 mar. 2019.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. Verdade e Memória do passado. Projeto História. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**. São Paulo, n 17, 1998, p. 214–221. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/11147/8178>. Acesso em 8 fev. 2019.
- GARBER, Klaus; GAGNEBIN, Jeanne Marie. Porque o mundo todo nos detalhes do cotidiano? Walter Benjamin (Dossiê). **Revista Usp**, no 15, 1992. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25666>. Acesso em 7 mar. 2019.
- MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008. 312 p.
- MASSEY, Doreen; KEYNES, Milton. Filosofia e política da espacialidade: algumas considerações. **Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da UFF. Vol 6**, no. 12, 2004. Disponível em: <http://periodicos.uff.br/geographia/article/view/13477/8677>. Acesso em 5 mar. 2019.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- SARAMAGO, LIGIA. **A topologia do ser**: Lugar, espaço e linguagem no pensamento de Martin Heidegger. Rio de Janeiro: Editora Puc/Rio; São Paulo: Edições Loyola, 2008.
- VARELA, Francisco. O reencantamento do concreto. In: **O reencantamento do concreto**. Núcleo de Estudos da Subjetividade. Cadernos de Subjetividade. PUC/SP. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003.

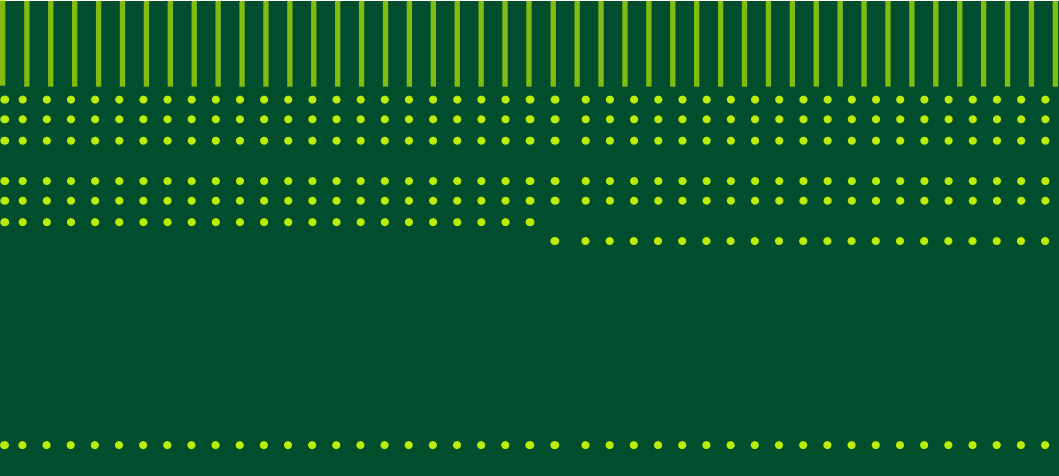


ENCONTROS EM DEVIRES



CLEOMAR
ROCHA

Pós-doutorando em Artes (ECA/USP), pós-doutor em Poéticas Interdisciplinares (UFRJ), Estudos Culturais (UFRJ), e em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP), doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA), Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem (UnB) e Licenciado em Letras (FECLIP). Professor do PPG em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG), Performances Culturais (FCS/UFG) e Artes (UnB). Coordenador do Media Lab/ BR. Pesquisador Produtividade do CNPq.



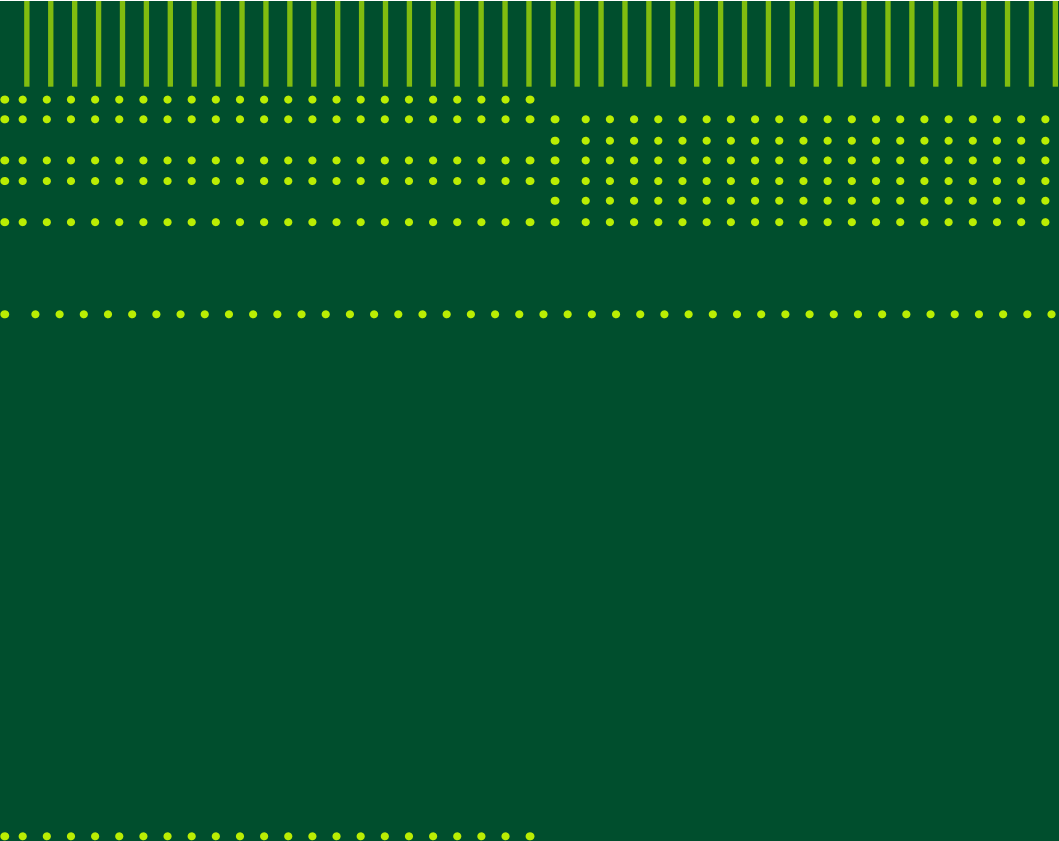
Cleomar é um inquieto. A primeira vez que o vi, num congresso de design em 2002, me causou uma impressão de alguém ainda muito preso a dogmatismos. Quando o encontrei novamente para participarmos juntos em uma banca de seleção de professores, revelou-se seu lado profissional e ético, e vi que o dogmatismo era mais próximo de um pragmatismo. Mas foi a partir de sua generosidade, ao nos tornarmos colegas de universidade, quando ele me convidou logo de imediato para compor seu núcleo de pesquisa ainda em fase de projeto, que conheci o Cleomar amigo. Tenho muita honra de ter sido seu orientando, quando pude me aprofundar seriamente na fenomenologia, conduzido por questionamentos francos e sagazes. E é com muito orgulho que apresento esse artigo, em que proponho a união desses dois temas tão caros em sua pesquisa: a fenomenologia e as interfaces gráficas. Como toda obra do aprendiz, ele traz um pouco dos traços de seu mestre, seja na construção das ideias, seja no uso de certos termos. Espero que os leitores absorvam uma parte dessa beleza intelectual que aprendi com Cleomar e que contribua um pouco mais para o campo da pesquisa em Design Gráfico.

Wagner Bandeira

Encontros em devires

Cleomar Rocha, um chefe, um orientador, um amigo, uma história que (con)funde-se com a minha trajetória acadêmica e pessoal. Já se vão praticamente 25 anos de uma história que agora materializa-se nessas linhas e que transborda em outras tantas entrelinhas. Um encontro tecido por obra do destino em uma pós-graduação, de onde saí especialista e professora. No tempo que trabalhamos juntos, aprendi com ele algo que escapa às palavras e, marcada por sua condução para a vida acadêmica – do mestrado ao doutorado –, mantive sempre em mente sua postura assertiva e humana frente aos desafios que fui encontrando. Nesse caminho partilhamos sobre um e o outro e, alicerçados na confiança mútua, construímos uma amizade capaz de abraçar amigos e familiares. Admiração imensa pelo profissional, amor intenso pelo humano que brinca e me faz gargalhar alto. Compartilhamos no tempo a profissão, a amizade e, sobretudo, valores, ideais, desejos. O passado? Para sempre na memória do coração. O futuro? Uma vida juntos pela frente. Meu Chefe, como chamo carinhosamente Cleomar, é pra mim exemplo de retidão, de homem de palavra e linda humanidade. Gratidão, Chefe, por tanto, por tudo.

Carina Flexor

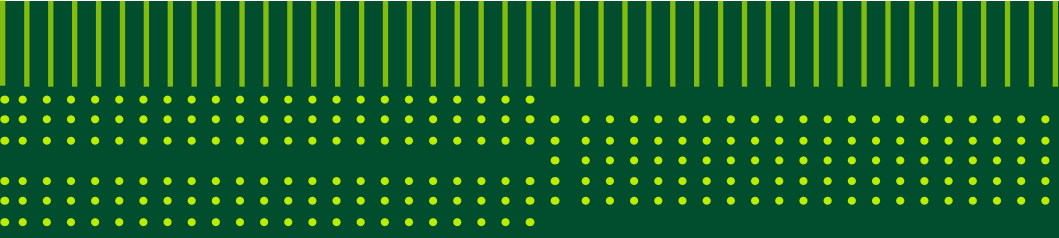


Para atingir os propósitos do doutorado em Arte e Cultura Visual da UFG, tive a oportunidade de uma qualificada interação com o professor doutor Cleomar Rocha, o que contribuiu para a sofisticação dos meus pensamentos e das minhas ideias sobre os aspectos da museologia e da arte na era das tecnologias digitais.

Pablo Lisboa

Cleomar é um ponto que marcou meu percurso de pesquisadora. Como sua revisora linguística em uma época de intensa escrita, tornei-me sua maior leitora, obtendo a primazia que antecedia a publicação. Tais leituras fizeram com que eu identificasse sua estilística, com densidade científica e leveza poética, concomitantemente. Todo esse processo de aproximação, impulsionou-me à continuidade, com ele, ao primeiro pós-doc. Desde então, trago-o comigo, nas tramas de seus textos em inúmeros contextos, que imprimiram em mim um entrelaçar de novos traços textuais. E mesmo com nossos estranhamentos (que não foram poucos, rs), meu carinho e admiração permanecem, por toda sua postura e genialidade. Em uma entrevista a mim, publicada no livro *Interloquções* (2021), Cleomar respondeu que deixar dúvidas seria seu legado à sociedade. Sim, ele cumpriu este propósito em mim, tornando-me mais questionadora, com “um par de asas” (expressão utilizada por ele na entrevista) para alçar sempre novos e instigantes voos.

Olivia Rodrigues



Cleomar Rocha é preciso ter poética para agradecer ao universo a sua presença em meu caminho. Nossas trilhas foram aproximadas por meio de um momento de crescimento. Contemplou a pesquisa como notas musicais e leveza científica. Apresentou espaços e lugares singulares em toda a sua pluralidade. Assim, me supervisionou no pós-doutorado e permanece como um grande amigo na vida em curso, percurso e transcurso. Nossa vida (e pesquisa) estão sempre em reticências, sempre em pensamentos flutuantes. A cultura digital e o conceito de tecnologia foram repensados em meus conceitos e as letras e pensamentos são materializados no ineditismo criado por você, a Coaprendizagem. Desejo sua amizade e seus ensinamentos sempre. **Somos sempre .COM**

Cláudia Araújo



Encontros em devires



Para falar sobre o pesquisador, artista e professor Cleomar Rocha desafiei distâncias e tempos para recuperar nossos lugares de encontros. Compreendi, então, que nestes momentos de fala, mas principalmente de escuta, exercitamos a intensidade da vida sempre que nos víamos, conversávamos, discutíamos, ríamos. E rimos, sempre e muito. Por conta destes encontros e nestes encontros constituindo-se no/com o outro, opera-se “no pensamento o próprio devir”, nas palavras de Altair Carneiro, pois “quando um corpo ‘encontra’ outro corpo, uma idéia, outra idéia, tanto acontece que as duas relações se compõem para formar um todo mais potente”, como disse Deleuze. Das ideias ventiladas pela nossa convivência, ecos da fala do outro, partilhamos conhecimento, construímos afeitos. Obrigada meu amigo.

Luiza Paraguai

Encontros em devires

Entre as minhas derivas encontro Cleomar Rocha e suas palavras potentes e provocativas. A aproximação desperta afetividades e projetos que se desdobram em narrativas profissionais e pessoais, a partir de vivências e da demarcação de experiências singulares. Em muitos momentos, navegamos juntos, com a pesquisa e um olhar poético para o entorno. Amigo presente, apesar da distância, sempre com palavras assertivas e um sorriso acolhedor como poucos. Cleomar tem vários braços pois atua em muitas frentes, mas sempre coerente com o seu objetivo. Um olhar atento para a condição humana e o vislumbre de possibilidades futuras de atuação. Uma energia que pulsa constantemente em produções e no envolvimento com os afetos.

Agda Carvalho

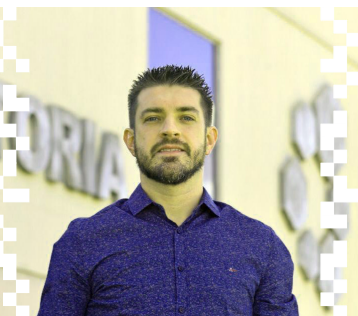
Organizadora



Lira Rodrigues possui pós-doutorado pelo Dep. de Ciências da Comunicação e da Informação da Faculdade de Letras da Universidade do Porto – Portugal. Pós-doutorado em Estudos Culturais pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Doutorado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Mestrado em Educação pela PU-C-Goiás. Graduação em Letras pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pesquisadora do Programa Avançado de Cultura Contemporânea – PACC/UFRJ e do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Formação de Professores de Línguas – GEFOPLE/UEG. Docente do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás (PPG-IELT/UEG).



Wagner Bandeira nasceu em Teresópolis, RJ. Possui graduação em Desenho Industrial pela Esdi.UERJ, mestrado em Design pela PUC.RJ e doutorado em Arte e Cultura Visual pela UFG. Atualmente é docente no Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás. Coordena a equipe de inovação no Centro Integrado de Aprendizagem em Rede (CIAR.UFG), Integra a equipe de pesquisadores do Laboratório de Inovação Pesquisa e Desenvolvimento de Mídias Interativas (Media Lab. UFG). Pesquisa e atua na área de Desenho Industrial, com ênfase em Programação Visual, se destacando principalmente nos seguintes temas: design de interface, design de experiência do usuário, design editorial, design acessível, tipografia, design para EaD, identidade visual e semiótica.



Pablo Lisboa é professor da Universidade Federal de Goiás (DE) lotado na Faculdade de Ciências Sociais, atuando na Graduação em Museologia. Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (2019). Mestre em Memória Social e Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Pelotas (2010). Graduado em Design Gráfico (2006) e Licenciado em Artes Visuais (2007) pela Universidade Federal de Pelotas.

Carina Flexor é docente da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB) e colaboradora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Doutorado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Pesquisadora do MediaLab – Grupo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (UFG); do LAVINT – Laboratório de Análise de Visualidades, Narrativas e Tecnologias (UFS); e do Grupo Espaço, Poética e Jogo (UnB). Desenvolve pesquisas no campo da cultura digital, livros digitais, experiência da leitura, cultura visual e letramento transmídia.



Cláudia Araújo é pós-doutora em Estudos Culturais pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Doutora e Mestre em Educação pela PUC – Goiás. Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás/UEG e especialista em Metodologia do Ensino Superior, pela mesma universidade. Associada à Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação/ANPEd. Docente do Instituto Federal de Goiás (IFG) e Pesquisadora. Atua no Programa de Pós-Graduação – Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do IFG. Membro do Kadjót-Grupo de Estudos e Pesquisas sobre as relações entre as tecnologias e a educação. Membro do PACC (UFRJ) e GETESPP. Vice-Líder e Membro do Núcleo de Pesquisas e Estudos na Formação Docente e Educação Ambiental.

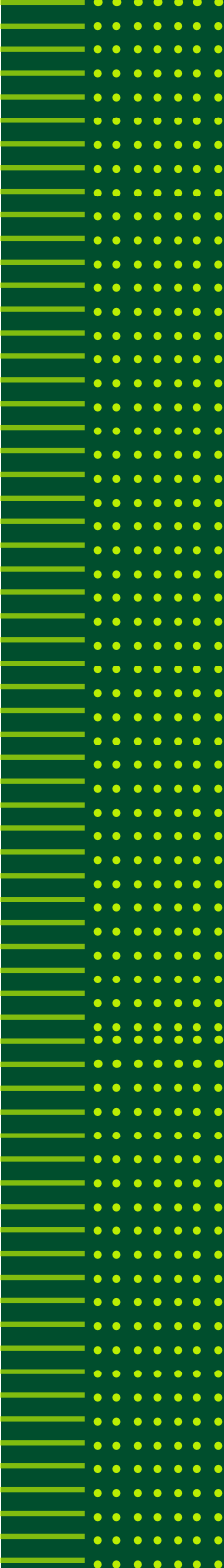




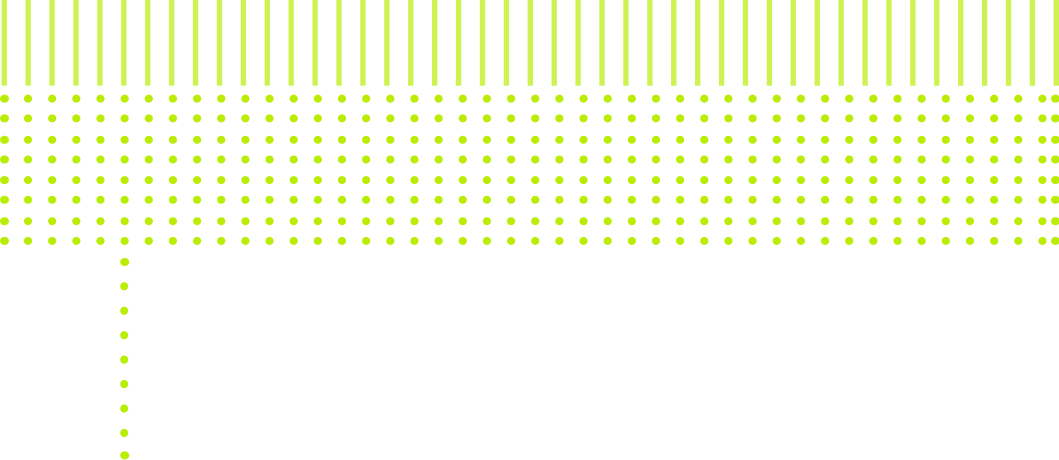
Luísa Paraguai é pesquisadora e Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 2. Consultora Ad Hoc da CAPES e FAPESP. Reviewer da Leonardo Digital. Vice-líder do Grupo de Pesquisa Produção e Pesquisa em Arte. Pesquisadora e artista nas interlocuções entre arte, design e tecnologia, investiga linguagens e materialidades, que operacionalizam tecnologias enquanto modos de ver e perceber o mundo. Possui graduação em Engenharia Civil na Universidade de São Paulo (USP), mestrado e doutorado em Multimeios, Instituto de Artes na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), e pós-doutorado no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milão e no MediaLab/BR, Universidade Federal de Goiás, Brasil.

Agda Carvalho é artista Visual e curadora. Pós-Doutora em Humanidades Digitais no Media Lab – UFC. Pós-Doutora em Artes – Instituto de Artes da UNESP. Doutora em Ciências da Comunicação – Escola de Comunicações e Artes da USP. Mestre em Artes Visuais – Instituto de Artes da UNESP. Docente e pesquisadora no Instituto Mauá de Tecnologia onde coordena o projeto: Entre Derivas: Design e Conectividade. Integra as publicações Design Contemporâneo (2005), Modos de Ver a Moda (2010), Sintonia da Moda (2010), Corpo e Vestimenta (2015), Moda e Historicidade (2018) e Dimensões: Design Arte e Tecnologia (2020). Participa do Grupo de Pesquisa GIIP- Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia do Unesp. Desenvolve pesquisas e projetos que tratam do Design/Arte/Cultura e Design/corpo/tecnologia. Participação de exposições nacionais e internacionais.





CONNECT CULTURE



THE CULTURE THAT CONNECTS US

The book *Connect Culture*, with a rhizomatic profile, consists of chapters by some researchers who developed research under the guidance and/or supervision of professor-researcher Cleomar Rocha. In the book, there are texts by four PhD and four Postdoc, in a sum of seven researchers, since there is a doctoral and post-doctoral case, whose investigation process was established from the same development. The work represents a tribute to the aforementioned professor, with themes related to culture, art and connectivity, without a specific belonging from the doctoral and post-doctoral research developed.

With a unique personality, in the face of an ineffable magistracy, Cleomar's trans(in)disciplinary theoretical alignment is supported by innumerable areas of knowledge, in national and international spaces, in the revelation of a mind in ignition, in constant restlessness. With a look ahead, in the what is yet to come, under narratives between past and present reconfigured in the future, he continues to challenge his advised and supervised students, other scholars and readers to dive into the sliding spaces of scientific research, as a way of seeing and deciphering science and culture human.

Borrowing the title of his work '*Pontes, janelas e peles*' (Bridges, windows and skins), metaphorically, I define Cleomar as a bridge, which unites us to a range of research networks and cultural contexts, intertwined with digital practices, in dialogue with the society in which we work on. Window, that presents us with a phenomenological world in reconfigurations for new ways of seeing, thinking

and being, which are opened to accessing and sharing; resizing the plurality of contemporary culture. And skin, facing the subtle and beautiful touch of the artistic eye to science, in provocative tones and sensitive to research in collaboration, participation and co-production, culminating in multiple sensory and synesthetic experiences.

Connect Culture is a bilingual work, with all chapters in the English and Portuguese version. As cultural connectors, the work implies an interweaving of researcher-professors, linked to several Higher Education Institutions (IES) – Faculty of Visual Arts of the Federal University of Goiás (UFG); Faculty of Communication in Department of Audiovisuals and Advertising at University of Brasília (UnB); Faculty of Social Sciences at Federal University of Goiás (UFG); Interdisciplinary Postgraduate Program in Education, Language and Technologies at the State University of Goiás (UEG); Postgraduate Program in Professional and Technological Education at the Federal Institute of Goiás (IFG); Postgraduate Program in Languages, Media and Art at the Center for Languages and Communication at the Pontifical Catholic University of Campinas (PUC–Campinas); and Design Course at the Technology Institute of Mauá (IMT-SP) – which weave analyzes and productions, share thoughts and knowledge in contemporary contexts.

Consequently, the work represents epistemic constructs that deal with a polyphonic potential in dialogue with this tangled academic-scientific universe. The verve of Connect Culture, which emerges from singular experiences in the community, symbolizes moving echoes and reflexes, the unfolding of the ideas of this book production and, even if they are territorially distant, we approach, in artistic-cultural connection.

Connect also in this work, which sets up the (path)way of an articulated web of implications, precisely because it expresses connectivity and its manifested desires to print revealed meanings of living and pulsating culture, in fluid spaces and temporal flows, as a way of subversion, like a beam of science light that flames before humanity.

Olira Rodriguez



A PHENOMENOLOGICAL VIEW OF THE USER EXPERIENCE IN COGNITIVE INTERFACES

Wagner Bandeira

In the work dedicated to guiding professionals to better design graphical interfaces aiming at the User Experience, Jesse James Garrett proposes a division of stages of the project in what he calls five “S” plans: Strategy, Scope, Structure, Skeleton, Surface. In the surface stage, the author wishes that, in its upper position, this plane is the one that has direct contact with the user. In this way, its characterization of the interface would serve the 5 senses of the human body: taste, smell, touch, hearing and vision. In fact, the author attests to the importance of the senses in this process of experience with the interface:

Every experience we have—not just with products and services, but with the world and with each other—fundamentally comes to us through our senses. In the design process, this is the last stop on the way to delivering an experience to our users: determining how everything

about our design will manifest to people's senses. we can employ depends on the type of product we are designing. (GARRETT, 2011, p.135)

The author goes on describing how the senses determine the experience of design products. In a hierarchical way, it reduces taste and smell to little more than accidental relationships between projects, never intended by the designer. Likewise, touch is restricted to three-dimensional pieces of design, where there is some space for experimenting with the textures of objects. Hearing gains a little more space, as sound activities are common in some graphic interface projects. And he concludes with the primacy of vision, where he will develop the entire chapter on the surface plane, and justifies his choice:

This is the area where user experience designers have the most sophistication, because visual design plays a role in virtually every kind of product there is. (GARRETT, 2011, p.136)

This understanding of the roles of the senses, and particularly of vision, in experience is characteristic of the way in which empirical and rationalist thinking, still prevalent in the field of design, understands the world. According to its premises, objects present themselves to the senses and build from their recomposition all the meaning for an empty mind, open to receive it. Logically, in an ocularcentrist society, which has learned to have in its vision its most refined and, in a way, sufficient sense, the eyes have a primary role in this contact with the world. However, such a presentation of the world would take place in a mediated way, since, apprehended by the senses, the objects are thrown into the reflection of an internal mind that interprets them as such. This way of perceiving the world ends up guiding several authors who work with the User Experience on the interfaces.

In order to "measure" the User Experience, Tullis and Albert (2008) describe the advantages of an objective proposal in the process of collecting user information through mental analysis tools:

User experience metrics show whether you're actually improving the user experience from one product to the next. An astute manager will want to know as close to certain as possible that the new product will actually be better than the current product. UX metrics are the only way to really know if the desired improvements have been realized. (TULLIS; ALBERT, 2008, p.33)

To carry out such metrics, his proposal goes beyond eye tracking, which observes the path taken by the eyes during the screen reading process, but also

Companies such as Affectiva combine data from sensors that measure skin conductance, along with facial recognition software that analyzes different facial expressions. Together, these two pieces of data tell the researcher something about not only the level of arousal, but the valence (whether it is a positive or negative emotion). (TULLIS; ALBERT, 2008, p.36)

There is no doubt that such equipment is effective in terms of recognizing certain emotional or cognitive outputs from users while manipulating an interface, but its use is definitely not about measuring experience. The most they can achieve is physiological responses to such experiences, which are objectively translated into emotions that may or may not correspond to the respective experiences. In a survey reported in the article "When Art Moves the Eyes: A Behavioral and Eye-Tracking Study" its authors sought "investigate, using eye-tracking technique, the influence of bottom-up¹ and top-down processes on visual behavior while subjects, naïve to art criticism, were presented with representational paintings." (MASSARO et al, 2012). In the process, when seeking greater

1. Bottom-up and top-down processes are studies of cognitive science that explain certain behaviors based on the way in which perception occurs. Bottom-up processes occur from stimuli external to the sensory systems and which determine emotional reactions. Top-down processes act in the opposite direction, in which innate emotions or thoughts determine reactions in the sensory-motor systems.

objectivity in the research, they looked for “naïve” people in relation to the paintings presented. Thus, its content domain would not interfere with how the top-down process, which corresponds to the content and context domain, would affect the reading of these works. What all this work disregards is that there is no reading of images out of context. Undoubtedly, the observation of a painting made by an artist’s appreciator will result in an experience quite different from that made by the “naïve reader”. But this naivete only happens in terms of the context known to the author, never in terms of its theme itself. A “boxer” will always raise particular emotions to the reader of the image, because, although he does not know the picture, he knows the subject in question. Therefore, your previous experience (Erfahrung) with the subject will determine a present experience (Erlebnis) in relation to the painting and will profoundly interfere with the way your eyes will move on the screen. What, in fact, causes this movement to happen, certainly goes beyond aspects such as the chromatic structure or the dynamism of the image, as proposed by the research authors.

There are two important aspects that are perceived in this assessment of perception. The first is that it ignores the fact that the perception of the world is not mediated, but is direct, as we are thrown into it. We experience the world as a full contextualized body, not as parts of an object-body that adds up to its various punctual impressions. Thus, this compartmentalization of the body in its five senses cannot be sustained. Another aspect is to disregard the conditions of intentionality in the process of perceiving the world, which goes beyond the sensitive apparatus, and not experiencing part of that world as a presence in absence. These deviations result, in terms of the experience at the interface, in preventing the possibility of cognitive interfaces putting themselves in the condition, not only of interfaces themselves, but, above all, of being able to provide experiences to the user.

A shift in the way of thinking about the user’s relationship with the interfaces, based on the characterization of their perception and, consequently, their experiences, occurs from a phenomenological point of view, so that it becomes possible to better understand the

methodologies of development of graphical interface designs. The following approach verifies how this can be done and what the consequences are for the design of these interfaces.

1. Cognitive Interfaces

In a search to propose a taxonomy of interfaces, the researcher Cleomar Rocha (2017) presents a categorization that will become one of the most complete in the literature on the subject. In the context of his book "Bridges, windows and skins", he compares an interface to a skin between the system and the user. The skin metaphor, borrowed from Pierre Lévy, comes in counterpoint to other definitions that place an interface as a crossing place to access the system, for which he proposes the window metaphor, or as an autonomous path that makes the link between user and system, to which it corresponds with bridges. For the author:

a interface se assemelha à pele: ela é a base de contato de nosso corpo próprio com o mundo natural. A pele pertence ao sistema corpo humano e traduz informações de temperatura, consistência, textura etc., para padrões de impulsos nervosos. De modo similar, traduz informações do corpo para o ambiente, seja por suor, temperatura ou mesmo arrepios e enrijecimento da pele. (ROCHA, 2017, p.11)²

His classification proposal, based on this definition, is structured based on the "modo de acionamento do sistema via exercício físico-motor, perceptivo-sensório ou por modelos de reconhecimento dos sistemas"³ (ROCHA, 2017, p.23), whereby he organizes a general triadic classification, naming them as "physical interfa-

2. the interface is similar to the skin: it is the base of contact between our own body and the natural world. The skin belongs to the human body system and translates information on temperature, consistency, texture etc., into patterns of nerve impulses. Similarly, it translates information from the body to the environment, whether through sweat, temperature or even chills and stiffening of the skin. (our translation)

3. mode of activation of the system via physical-motor, perceptual-sensory exercise or by models of system recognition

ces", "perceptual interfaces" and "cognitive interfaces". At first, he names the interfaces that are characterized by the "acionamento físico-motor realizado pelo usuário"⁴ (ibid, p. 23). Then there are interfaces such as mice, keyboards, switches, buttons etc., which are triggered by pressure, displacement, pushing or pressure from some part of the body, most of the time the hands⁵. Perceptual interfaces are characterized by allowing activation from sensory organs. Here, Rocha proposes a division into three subcategories, namely: 1. graphical interfaces; 2. sound interfaces; 3. marking interfaces. The first ones are activated by "windows, icons and menus". In this way, first activated by the mouse, the cursor is commonly perceived on the screen as an extension of it and, through it, makes the activation in the system. It's usual, due to this perceptual confusion, for users to say "take the mouse to the top of the page", when, in fact, it is taking the cursor, which is the perceptual triggering mechanism in this system. Likewise, blind people are often unable to access this interface. Although it's capable of activating the mouse, its sensory limitation does not allow it to correctly activate the cursor, as all its action is given by hearing perception. The sound interfaces, in turn, are generally related to system outputs, such as sound responses when clicking a button or when reading the screen made by applications to support people with some type of visual impairment. The marking interfaces are activated by touching sensitive interfaces that recognize the position of the fingers and activate the system. It is worth noting the difference that the author himself makes in terms of physical interfaces:

Ainda que físicas, mas definidas como uma película sensível a toques, as interfaces de marcação não são acionadas em processo físico-motor, mas apenas pelo contato direto do toque, usando para isso canetas ou similares, inclusive o próprio dedo. Seu acionamento continua sendo pelo contato físico, mas não há processo cinético envol-

4. physical-motor activation performed by the user

5. It's usual to activate it by other parts of the body, as in the case of assistive technology products such as mice that use the Sip-N-Puff system that activate the cursor with movements of a joystick in the mouth. There are also pedals in some electronic games that simulate the pedals of a car.

vido, tão somente as marcações definidas pelo ponto de contato em superfícies sensíveis. (ROCHA, 2017, p.31)⁶

Finally, the author presents his latest categorization, which he calls “cognitive interfaces”. In its own definition::

As interfaces computacionais vêm sendo projetadas, mais recentemente, de modo a serem acionadas com determinado nível de automatismo e reconhecimento de ações específicas, sem necessariamente acionamentos físico-motores por parte dos usuários, mas a partir de sua presença, deslocamento, comportamento, elementos ao redor dele, manipulação do aparelho físico etc. Tais recursos vão desde o reconhecimento de orientação espacial, como alguns aparelhos portáteis que alternam a visualização de imagens de vertical para horizontal a partir do posicionamento do próprio aparelho, até dispositivos de reconhecimento de presença, deslocamento e cor, via câmeras de vídeo e foto⁷. (ROCHA, 2017, p.32)

These are “invisible” interfaces, recognized by their responses to the sometimes “involuntary” actions of users. Recently, the Echo Dot device from the American company Amazon has been gaining space in homes. With software that answers by the name “Alexa”, the device triggered predominantly by voice performs tasks such as playing music, scheduling reminders, ringing alarms, presenting general information on the internet, offering games and even telling jokes.

6. “Although physical, but defined as a touch sensitive film, the marking interfaces are not activated in a physical-motor process, but only by direct contact of the touch, using pens or the like, including the finger itself. Its activation continues to be due to physical contact, but there is no kinetic process involved, only the markings defined by the contact point on sensitive surfaces.” (our translation)

7. “Computer interfaces have been designed, more recently, in order to be activated with a certain level of automation and recognition of specific actions, without necessarily physical-motor drives by users, but based on their presence, displacement, behavior, elements at the same time. around it, manipulation of the physical apparatus, etc. Such features range from the recognition of spatial orientation, such as some portable devices that switch the visualization of images from vertical to horizontal from the positioning of the device itself, to devices for recognizing presence, displacement and color, via video and photo cameras.” (our translation)

Although it has few buttons for limited actions, it is activated by an initial command calling its name and executing the order afterwards.

Unlike the previous interfaces, its activation is not due to a gestural physical-motor exercise, nor to a sensory perceptual action, but based on parameters identified as voice recognition. It is not uncommon, for example, the involuntary activation of the device when speaking "Alexa" next to him in an informal chat. In this context, the question remains about how to treat the user experience in the so-called "surface plane", as presented by Garrett, if its activation here does not happen through any of the five senses. Or are cognitive interfaces outside of User Experience studies?

2. Intentionality, perception, experience

Since the first moments when the subject seeks a reflection on his condition in the world in which he lives, the experience is the focus of intense investigation, since it lays the foundations for questioning these relations with the things of the world in their various shades. In one of its meanings in the philosophical realm, the concept of experience would, therefore, be linked to the result of a "participação pessoal em situações repetíveis"⁸ (ABBAGNANO, 2007, p.406), from which it would become known the things of the world. However, science has created, in its rationalist and empiricist bases, barriers in the experience of this being with the world. The first barrier occurs in the process of idealization of the world by the subject that precedes his perception and only in this way does the subject's contact with him become viable. An experience mediated by reason. The second says that there is only experience when the senses apprehend parts of the world in a segmented way and, after reflecting on this world, its segments join and it becomes known. An experience mediated by the senses. The phenomenological proposal presents another approach, in which the experience is not mediated, neither by reason nor by the senses, but happens in the direct relation of the self launching myself into the world. It does not deny the participation of the senses, by which we arrive at the world, nor of reason, which apprehends it, but it does not place them in the middle of the

8. "personal participation in repeatable situations"

process, but as the process itself. The experience, to that extent, is given by the subject's perception of the world.

Perception, therefore, is not a segmented apprehension of the world. It does not take place through a process of capturing parts of the world and merges those parts into a whole. It apprehends, in its own way, what is already all. As Merleau-Ponty would say:

Na atitude natural, não tenho percepções, não ponho este objeto ao lado deste outro objeto e suas relações objetivas, tenho um fluxo de experiências que se implicam e se explicam umas às outras tanto no simultâneo quanto na sucessão.⁹ (MERLEAU-PONTY, 2018, p.377)

To perceive a cat, I don't see its head, only then its trunk, its paws, its hair and then I add up for what can only be a cat. I already apprehend the animal in its entirety, including noticing its aroma, its texture, its purr all at once. In this way, the compartmentalization of the senses is no longer supported, as we perceive with the body as a whole and not as sensing mechanisms scattered by the robotic mechanism of an automaton:

A unidade da coisa permanece misteriosa enquanto considerarmos suas diferentes qualidades (sua cor, seu sabor, por exemplo) como dados que pertencem aos mundos rigorosamente distintos da visão, do olfato, do tato etc. Porém a psicologia moderna [Gestalt], seguindo nesse aspecto as indicações de Goethe, observou justamente que cada uma dessas qualidades, longe de ser rigorosamente isolada, tem uma significação afetiva que a coloca em correspondência com a dos outros sentidos. Por exemplo, como sabem muito bem aqueles que tiveram de escolher tapetes e papel de parede para um apartamento, cada cor configura uma espécie de atmosfera moral, toma-a triste ou alegre, deprimente ou re-

9. "In the natural attitude, I have no perceptions, I do not put this object next to this other object and its objective relations, I have a flow of experiences that are involved and explained to each other both simultaneously and in succession." (our translation)

gorante; e, como o mesmo ocorre com os sons ou com os dados táteis, pode-se dizer que cada uma equivale a um certo som ou a uma certa temperatura. E é isso que faz com que certos cegos, quando lhes descrevemos as cores, consigam imaginá-las por analogia, por exemplo, com um som.¹⁰ (MERLEAU-PONTY, 2004, p.20)

Even more recent studies in the field of neurosciences have already identified by brain scanning processes that such a synesthetic condition is fundamental in the mechanism of vision:

Our visual perception of objects in the real world implies a lot more than the mere activation of our visual brain. Vision is always a multimodal enterprise, encompassing the activation of sensori-motor, visceromotor and affect-related brain circuits. The discovery of mirror neurons, and of a variety of mirroring mechanisms in our brain demonstrated that the same neural structures activated by the actual execution of actions or by the subjective experience of emotions and sensations are also active when we see others acting or expressing the same emotions and sensations. (MASSARO et al, 2012)

More than that, this perception is not a mechanism that can be activated and deactivated. That is, the perceived world is the world itself lived, experienced. "Every thought is a thought about something", Franz Brentano told us. There are no pauses in perception, even when my senses seem to rest, my thoughts are perceiving the

10. The unity of the thing remains mysterious as long as we consider its different qualities (its color, its taste, for example) as data that belong to the worlds strictly distinct from sight, smell, touch, etc. However, modern [Gestalt] psychology, following Goethe's indications in this respect, rightly observed that each of these qualities, far from being strictly isolated, has an affective meaning that places it in correspondence with that of the other senses. For example, as are very well aware of those who had to choose carpets and wallpaper for an apartment, each color sets up a kind of moral atmosphere, makes it sad or joyful, depressing or invigorating; and, as is the case with sounds or tactile data, it can be said that each one is equivalent to a certain sound or a certain temperature. And that is what makes certain blind people, when we describe colors, to be able to imagine them by analogy, for example, with a sound. (our translation)

world. For this reason, called in phenomenology “intentionality”, we attribute the conditions for us to perceive an object, in all its parts, even before the senses apprehend it. The cat, even seen only on one side, is perceived as a three-dimensional being, which has the other side of the back ready, the other paws and the other intentional parts. There is an anticipation of perception, like what happens when we prepare to pick up an object. Even though we have not performed the action, it is already anticipated in our world, to the point of causing fright when, for some reason, this object escapes our reach. In the same way, after the cat changes sides, we still perceive the other that has hidden itself, for what is in our memory as an experience still present. In this sense, the past becomes not only a figure of speech, something that is no longer apprehended, but that also constitutes the world we experience.

O sentir é esta comunicação vital com o mundo que o torna presente para nós como lugar familiar de nossa vida.¹¹
(MERLEAU-PONTY, 2018, p.84)

The role of intentionality in the characterization of experience is vital for phenomenological thinking, as it is here that the Husserlian foundation of “back to the things themselves” happens. Suspending the empiricist reflection and the rationalist prejudices, the world starts to be apprehended as a phenomenological world that happens directly to the perception. This other conception of experience will be fundamental when it comes to understanding how it happens at interfaces in general, and particularly at the cognitive interface.

3. The experience in cognitive interfaces

The activation of cognitive interfaces does not necessarily take place through sensorimotor actions. When I pass through the building's corridor and the lamps lights on, I don't see the sensor, but only the system (lamps) that responded to its activation given by my presence.

11. Feeling is this vital communication with the world that makes it present to us as a familiar place in our life. (our translation)

If we follow Garrett's (2011) recipe, which characterizes his last plan for designing an interface from the perspective of User Experience as the "Surface", we would have to check how the interfaces interact with each of the senses and design for each one individually. From that reading, his conclusion is even quite consistent in stating that "Except for food, fragrance, or scented products, smell and taste are rarely considerations for user experience designers." (GARRETT, 2011, p.135). It would make sense, therefore, to believe that there is no User Experience in cognitive interface projects, since not even the vision, the sense of the senses, reaches their devices.

In a phenomenological view, however, this is not true. As we have seen, perception is not due to a compartmentalized activation of the senses. It is the body as a whole, launched into the world, which is the place of experience and intentionality, as a way of apprehending the world that explains how we do it beyond simple sensations. Thus, we perceive the cognitive interfaces even if we do not see them directly or touch their parts. The body "feels" it. Not as an esoteric feeling, in the sense of its first definition of the (portuguese) dictionary, as a premonition, but in the second meaning, that of "Perceiving or feeling in the distance or before seeing". In the same way that Husserl perceives a time *continuum*

é implícita à percepção da unidade material dos objetos, tendo em vista que "os objetos não são apenas unidades no tempo, mas contêm neles mesmos a extensão temporal". Nesse sentido, antes de nossa consciência de atos intencional – em algo dado – um objeto material, ela constitui o "objeto temporal" (*Zeitobjekt*) de que esse "dado" (*Datum*) é uma "impressão original" (*Urimpression*)¹². (MULLER, 2013, p.501)

In this way, the very perception of the space activated by the interface, makes me perceive it and establish an experience with it.

12. it is implicit in the perception of the material unity of objects, considering that "objects are not only units in time, but contain in themselves the temporal extension". In this sense, before our awareness of acts intends – in something given – a material object, it constitutes the "temporal object" (*Zeitobjekt*) of which this "data" (*Datum*) is an "original impression" (*Urimpression*). (our translation)

When the presence sensor in the corridor of my building takes time to activate, my body reacts by increasing its movements: I swing my arms, I walk from side to side, even without seeing where the sensor is, I know it is there and I feel my body acting on it.

When I call "Alexa", I do it by directing my voice aloft, because I know its presence in the space I am in and that the device will pick up that voice. With what intensity will the answer come? What will she understand from my question? These are questions pertinent to a User Experience designer. There are testimonials from users who are positively surprised when, speaking softly to the device, receive Alexa's voice whispering in response. Extrapolating this experience, there are episodes that show the personalization of these "humanized" interfaces where, when perceiving the interface, the user goes beyond his perception of an electronic device and builds a human imaginary from it, as represented in the film "HER" in which the protagonist (played by Joaquim Phoenix) falls in love with the operating system of his computer (played by Scarlett Johansson).

4. Unfoldings

This phenomenological approach to User Experience opens an important field for the development of interfaces, not only cognitive, but also physical and perceptual, when it is understood that there should be no compartmentalization of the senses. A physical interface is apprehended both by the hands, by the eyes and other parts of the body at the same time. To neglect this condition is to set aside important parts of the User Experience project that are able to respond to the demand of its creator when, defining its concept, it defines it:

A experiência da descoberta, quando você vê ele pela primeira vez em uma loja, quando você compra e não consegue colocar ele no carro porque a caixa é muito grande... E quando você finalmente chega em casa, abre a caixa e pensa "Ooh... Parece assustador. Eu não sei se me atreveria a montar esse computador". Tudo isso é experiência do usuário. É tudo relacionado a

sua experiência com o produto. E talvez você nem precise estar perto do produto, você pode estar falando sobre ele para alguém.¹³ (AGNI, 2017)

Thus, even a mouse does not resume its experiences at the touch of its buttons or its format, but at the very expectation of its functionality or the image of its position next to the desktop computer.

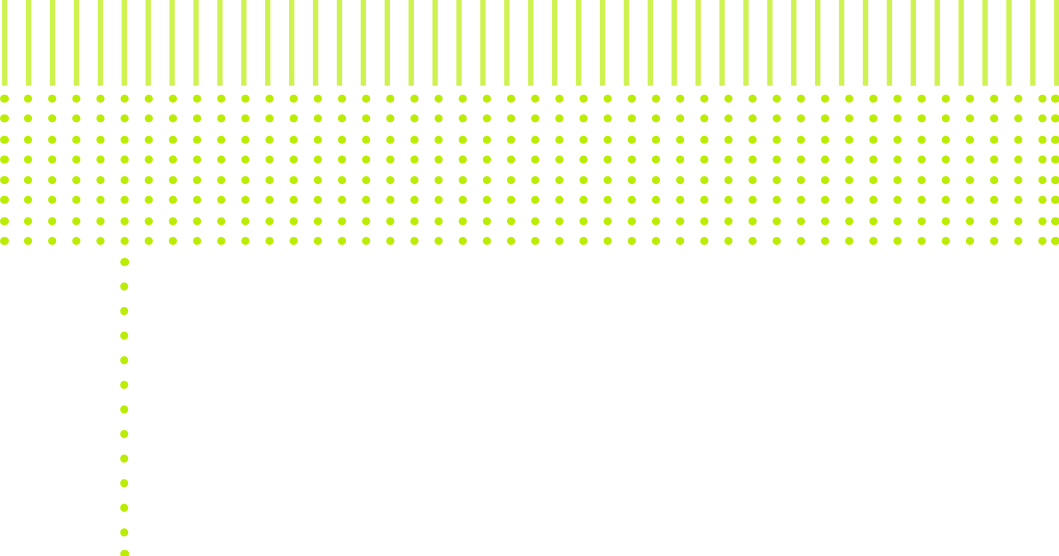
In addition, there is a field that will be greatly affected by this reading, which are accessibility studies, in which the direct senses (sight for the screen, hearing for sounds, etc.) are often disempowered and cannot be disregarded in the project. UX. If a blind person interacts with a graphical interface through screen readers, it is up to the designer to offer more than a “neutral” reading of the texts, but to understand the nuances of the parts accessed, the chromatic descriptions, textures and other characteristics that, although not seen, they are understood by the user. There is still a lot of work to be done, but it cannot be ignored.

References

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- AGNI, E. **Don Norman e o termo “UX”**. UX.BLOG. Joinville, 2016. Disponível em: <http://www.uxdesign.blog.br/user-experience/don-norman-e-o-termo-ux/> Acesso em: 15 mar 2021.
- GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. Berkeley: New Riders, 2011.
- MASSARO, D; SAVAZZI, F; DI DIO, C; FREEDBERG, D et al. When Art Moves the Eyes: A Behavioral and Eye-Tracking Study. **Plos One**, v.7, n.5, mai 2012. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0037285>. Acesso em 14 mar 2021.

13. “The discovery experience, when you see it for the first time in a store, when you buy it and can’t put it in the car because the box is too big ... And when you finally get home, you open the box and think “Ooh... It looks spooky. I don’t know if I would dare to set up that computer”. All of this is user experience. It’s all about your experience with the product. And you may not even need to be near the product, you may be talking about it to someone.” (our translation)

- MERLEAU-PONTY, M. **Conversas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (Trabalho original publicado em 1948).
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção** (C. A. R. de Moura, Trad). 5.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018. (Trabalho original publicado em 1945).
- MULLER, Marcos J. Merleau-Ponty e a leitura gestáltica da teoria husserliana do tempo. **Veritas**, v. 58, n. 3, set./dez. 2013, p. 499-527.
- ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles**: cultura poética e perspectivas das interfaces computacionais. 2.ed. – Dados eletrônicos. – Goiânia: Gráfica UFG, 2017. Ebook.
- TULLIS, T.; ALBERT, B. **Measuring the User Experience**: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics. Massachusetts: Morgan Kaufman, 2008. Ebook.



WHAT WE READ, WHAT READS US: THE READING EXPERIENCE MEDIATED BY THE SYSTEM-BOOK PROTOCOLS¹

Carina Flexor

Contemporary alterities

If in the book *What we see looks at us*², Didi-Huberman (2010) broadens horizons by challenging the iconological tradition that, in the scope of historiography, intended to account for the visible through a more scientific approach to the work of art, the expression analogous to '*what we read, what reads us*' raises questions about the traditional ways of investigating reading, wishing to emphasize that these studies, whose approaches disregard the nature

1. This text was initially presented at SIIMI 2019 – International Symposium on Innovation in Interactive Media –, an event organized by the Media Lab of the Federal University of Goiás (UFG). The present version presents numerous changes resulting from the natural maturation of any research. It is also noteworthy that the text is born as part/continuity of the research developed during the doctorate conducted at the aforementioned institution under the guidance of the Professor-Honored within this book, Prof. Dr. Cleomar de Sousa Rocha.

2. Free translation from the original title in Portuguese: "O que vemos, o que nos olha" (DIDI-HUBERMAN, 2010).

of the supports, become insufficient to understand the transformations undergone by reading practices in the current scenario.

The expression provokes – by shifting the attention from '*what we read to what reads us*' – the decentralization of the question of reading on the dimension of the subject, suggesting co-participation and machinic agency in face of reading practices, pointing to renewed relationships that are woven between reader-book in today's context. More than that, in the approximation with the '*(what) looks at us*'³, the wordplay leads to the reflection that the '*what reads us*' is not given to be seen, expanding the notion of reading that today does not end with what is seen or read, but it remains alive, including, from the software purchase and update policies, in addition to pointing to a marginal posture of the subject regarding the understanding of what is woven inside the black boxes of the multiple screens of the reading device.

These first provocative questions help to reflect on the centrality of the transformations of the digital media on the reading experience and, above all, illustrate the relevance of the studies that start from the comprehension of the particular nature of the book object in digital environment. If '*what we read*' has been the subject of countless discussions and research over time, it is of interest to the present work to weave a reasoning that elucidates the perspective of '*what reads us*'.

Thus, the discussions presented in this text start from a closer observation of the transformations undergone by the materiality of the book object in a digital environment, investigating the impacts promoted by the software-mediated book on the reading experience. In this sense, in addition to what can be observed through graphic interfaces – which point to book objects that swing between stages of transposition to transduction (FLEXOR, 2012) – the digital book reveals a constituent base quite different from the books of the past. Structured from the logic of computational pragmatics, the object

3. About 'what we see looks at us', it is worth mentioning that the expression, in this context, can be used to illustrate that what we see (the graphic interface of the reading device) illustrates the metonymic vision (FLEXOR, 2012) that we have about the book object in a digital environment and that, 'what looks at us', not only reads its readers, but also starts to see them from, for example, different sensors present in the reading hardware.

mediated by software signals to the algorithms and data structures as forming elements of book media in the digital environment.

If the algorithms say about the procedurality of computer systems – which act as reading protocols⁴ –, the databases, in turn, signal a way of retaining and storing an increasing volume of data that, in an overwhelming way, has been carrying out transformations about contemporary ways of reading.

Notably, the development of methods for collecting, storing and analyzing information that circulates on the network reminds us that the analogue way of dealing with this dimension has always represented high financial investments, including material and human resources, and, above all, time. If, before the advent of information and communication technologies and the network society, man developed techniques that made use of a minimum amount of information, but that, at the same time, were able to give the greatest possible precision in terms of results – as illustrates the research process that is based on sampling logic –, information and communication technologies and the process of media and language convergence expand the ability to work with information of the highest relevance, in less time and effort, and even more, in greater volume and accuracy. The phenomena of datafication (MAYER-SCHÖNBERGER; CUKIER, 2013) and softwarization (MANOVICH, 2013) then authorize the massive production of data through automated forms, which indicates not only changes in quantitative bias – with regard to the aspect massive of informational production – as well as qualitative, since they make it possible to capture data that is more and more particular for each interacting subject.

Further, considering that the different types of database – object-oriented model, hierarchical model, relational and non-relational model and network model –, roughly, indicate groupings or collections of pieces of information that have been conformed as

4. It makes reference to the protocols for reading the printed book proposed by Chartier (2011), since the author considers that the reading experience is crossed by traces demarcated in the book matter by authors and editors – protocols of the author/authorship and protocols of the editor/editing – as tracks capable of directing the reading postures. Flexor (2018), in turn, proposes a kind of updating of the aforementioned protocols in face of the specificities of the book in a digital environment, showing, in addition, the system protocols, protocols in reading and, finally, the protocols in space.

modes of managing the volume that is generated daily on the network, notably, it can be inferred that the organization of these data units has reverberated in a particular way on the reading experience. This is because the databases not only guide the performance of routine tasks in the computational environment, such as searching, copying, etc., but they are also impacting the way we see the world, especially with regard to the way in which we culturally deal with narratives, whether they are book-like, filmic or of any other nature. Otherwise, distinct from the sequential logic reinforced by the linearity of the verb, which, more than defining the form of the book, imposed a way of thinking that culturally reflected in narratives with a beginning, middle and end, the logic of the database establishes the notion of collectible and possible information to be glued to each other, weaving a thread, every so often, tenuous of meanings and/or hurried appropriations. As a reflection of this, it is possible to observe in narratives whose openings in the work allow the participation of different readers. The modes of appropriation and ways of seeing the world make the textual fabric rather private semantic units that, when grouped together, seek to establish themselves as a cohesive whole, which is not always possible.

Thus, if the world presents itself to the subject as an infinite and unstructured multimodal gallery, it seems clear that, just like the computational layer, the subjects are also guided – from the procedural logic (MURRAY, 2003) of the medium – to model this world similarly, based on the data correlation logic. These aspects have an impact on the ways of reading, fundamentally, by pointing out that inconstant and perennial, the information organized in a database foresees a model reader (ECO, 1988) willing to accept a reading pact that changes depending on the contribution of data from empirical readers (ECO, 1988) and foresees a user with competence to deal with the fragmentation that requires a logic of indexing data, apparently dispersed.

In addition to the network logic that is constituted by separate a priori elements – and, as said, capable of being interconnected from actions directed by the reader –, observing the notion of database, it is also possible to infer that mediated books by software, beyond contemplating narratives that can observe the traditional beginnin-

g-middle-end modes, they can also, based on the network's own anti-narrative logic⁵ present themselves to readers as a private database. Containing a collection of texts, images, videos that can be accessed in different ways, depending on the opening of a certain work and, also, on the content of the reader who participates in the networked book, the book product can present itself as a large collection in constant reconfiguration.

When observing the field, it is also possible to perceive that, in addition to the reading-writing relationship of the many readers in the data generation process, the role of the algorithms and metadata⁶ that are generated in the face of the use and consumption of multiple products belonging to the book universe – online stores, search engines, platforms and reading applications –, provide an endless amount of new data that, ultimately, can collaborate for the expansion of the narrative universe and, also, for the modeling of the modes of use and consumption, directing choices, including readings.

In view of the above, reflecting on '*what reads to us*' requires observing the implications of the computational and cultural layers (MANOVICH, 2001) of the book, visualizing that in addition to the procedures demarcated in the software, which allow specific tasks to be performed and are responsible by capturing data from its readers, the hardware also read its users, from devices that, together with the intelligence contained in the applications of the many books and servers, make it possible to cross collected data, producing information of a higher level of relevance, such as the number and location of readers of a book, the reading time, among many other information. Thus, from sensors such as Face ID, barometer, three-axis gyroscope, accelerometer, proximity and light sensors, OLED screen with 3D touch, A-GPS and GLONASS, in addition to Bluetooth interface, the platforms oriented to the reading task, in addition to leading the rea-

5. The anti-narrative logic (MANOVICH, 2015) refers to the constant updating of digital media products that, in the last instance, present themselves as collections and not as stories structured from the linear logic with beginning, middle and end. The author points to the fact that the database represents the world as a list of items, which contrasts with the logic of a narrative that, in turn, creates a trajectory of cause and effect, such as events.

6. Metadata refer to data that describe and categorize other data, allowing the ordering and hierarching of a large amount of information.

ding postures, ultimately they become readers of their readers, profoundly reconfiguring the subject's relationship with the materiality of the book object and, consequently, with the experience of reading in current contexts..

What reads us or the reading mediated by system-book protocols

If, on the one hand, reading hardware, as stated, is enabled by sensors to map the actions and displacements of readers, books mediated by software, in turn, present themselves to the readers from the cultural layer of the graphic interfaces of the devices of reading, covering the computational layer and its agency and implications on the experience of reading. Covered by the aforementioned interfaces, the algorithms and data structure signal to a constitutive basis that, guided by computational pragmatics, address reading protocols that are, before, demarcated from a reverse reading process, given by the system.

Reflecting on the particularity of the book media in current contexts, makes it clear that the reader-book interaction – suggested by the affordances present in the graphic interfaces –, notably, directs the extraction of data by the system-book, authorizing it to read its reader. This question attributes to reading the role of conforming itself as a space-time for the production of information and data – through the supply of content by the many readers and even of data that are extracted by the software-book – and, still, to make possible the machinic agency in the promotion of new information of interest to the reader.

Admitting, then, the two-way that is established there is, at the same time, recognizing the materiality of the book object as a promoter of transformations in the experience of reading in a digital environment. Furthermore, it is also necessary to agree that the agents who participate in the fabric of a given work input, in its material fabric, traces – such as reading protocols (CHARTIER, 2022) – capable of influencing or even conducting the experience that one has with a certain work. For the aforementioned author, the reading protocols refer to passwords, marks, traces demarcated in the matter by

agents that corroborate with the book context, which, ultimately, reverberates on the experience that the reader will have with a given book object.

In this horizon, if the printed book consolidated reading protocols (CHARTIER, 2011) circumscribed by authors and editors, the digital book, in its measure, when summoning other productive agents, also evokes other reading protocols, demarcated by these new agents in the field as programmers, interface designers, game developers and so many other professionals depending on the particularity of the object itself. Thus, the experience of reading the software-book – furthermore impacted by the author's and editor's protocols –, also incorporate reading protocols managed by the computational base – *system protocols*⁷ – and by the conformation given in the culture – *protocols in reading*⁸ and *protocols in space*⁹.

The aforementioned protocols are demarcated in the book fabric in their production – including of meaning when readers collaborate – and signal the procedural (MURRAY, 2003) and participatory (MURRAY, 2003) character of the medium, that, in turn, enables a reading which is first demarcated by the object's ability to execute a series of programmable rules, illustrating the so-called *system protocols*, which, in their own way, address traces to the reading experience.

In this way, it is precisely the procedural logic of the system-book that inscribes the modes of carrying out tasks, defining what can be operated in the interaction with the book object. It is the rules inscribed in the programming code in the computational layer that, before, address indexes that guide the reading experience through their verbalvocalvisual representations in the graphic interfaces of the reading artifacts. If these representations seem to make it possible to manipulate the information presented on the screens of these devices, it is the book-software itself that de-

7. The system protocols refer to the traces demarcated in the book matter by programmers and developers.

8. The protocols in reading refer to the traces circumscribed by the readers, as indexes that are deposited in the book matter during the experience of reading itself, thus encompassing the readers in their reading-weaving process.

9. The protocols in space refer to the traces demarcated in the book matter during the same experience and which are effected in the subjects' ordinary displacements when reading itself occurs.

termines how reading can be carried out and how the book can be experienced. The ways of accessing the book as software are, therefore, the result of choices defined by developers and/or companies that design the application.

The digital book, notably, incorporates reading protocols in its logics of production-consumption that are particular to the field in transformation which, considering that the process of convergence of languages has generated several kinds of media (MANOVICH, 2001), the vestiges incorporated into these multiple books dance to the tune of the participation of professionals from different backgrounds.

If the data collected during the reader-book interaction make it possible for algorithms to build patterns and organize content that will be presented to the subject through graphical interface metaphors, the algorithms themselves will now manage the book's modes of operation, as software, authorizing the grouping of data produced by the user, thus enabling anticipations based on profiles. The algorithms allow the personalization of the book, which, in this perspective, becomes capable of adapting, in its own agency, to the particular contexts of use of its readers.

Reflecting on these conductive vestiges of the reading experience, it is possible to affirm that the *system protocols* are presented as a continuous process of demarcation of conductive vestiges of reading that are directly linked to the *protocols in reading*. Unlike, then, the relationship between the reading protocols described by Chartier (2011), we see here an interdependence relationship that signals a process in constant feedback. That being said, because, the participatory property (MURRAY, 2003) of the digital book – with its levels of participation and degrees of openness of the work (PLAZA, 2000; FLEXOR, 2018) – is rather inscribed in the computational layer that authorizes the reader to collaborate according to pre-established inscriptions in the code. The inputs – active and passive – by the many readers nourish the system-book in order to feedback the participatory gaps in a continuous process, which makes the contents, habits and behaviors during the activity of reading raw material that can be mined for the production of new information. Therefore, it is inferred that the interaction is carried by machinic procedures that, when interpreted by processes interfaced in the

cultural layer, evoke indexes that lead to the experience of reading in a digital context. In spite of this question, Murray (2003, p. 127) shows that the narrative is designed to develop in the same way, highlighting that it does not “matter what the individual members of the audience do to enter the game”, complementing that the environments digital devices have their own rules for defining participation/collaboration, “executing a type of response to the call of the machine” (MURRAY, 2003, p. 128)¹⁰.

Therefore, reading in a digital environment – although the supposed freedom attributed to the reader in the dynamics of interaction with the bookish object – is parameterized by the programming language that, apart from the readers' perception, has been creating a kind of contemporary protocol modeling. This indicates that the binary pattern of cultural products, which supports their common base, has been expanding and strengthening the access metaphors that, little by little, have been forming a kind of today's encyclopedia. If, in analog modes, reading a book required to leaf through its pages and watching a movie implied turning or pressing buttons in the search for tuning, today reading a book or watching a movie on the screens of the many artifacts requires rules of access and knowledge of graphic metaphors that converge (FLEXOR, 2018). This reveals the fact that, if the repertoire acquired in the handling of the printed book previously served similar products such as booklets, manuals or related, today the repertoire accumulated with the use of digital artifacts, a priori, conforms itself to enabling the contemporary subject to consume almost all cultural products available.

This even indicates that the representation modes in the graphical interfaces – of what is inscribed in the computational layer – create access patterns through grammars that become common regardless of the cultural product. The protocols for editing the digital book, through work and traces demarcated by interface designers, start to standardize icons and gesture dictionaries, illustrating graphic patterns that guide the ways of accessing almost everything that is produced and made available in digital media di-

10. Translated from the original: “importa o que os membros individuais da audiência façam para entrar na brincadeira”; “executando um tipo de resposta ao chamado da máquina” (MURRAY, 2003, p. 128)

recting the aforementioned protocol modeling. Added to this perspective, also, the recognition of a kind of algorithmic modeling that has been crossing different cultural products, collaborating, in this way, with universal parameters that guide book production and consumption.

If these conventions create routines and ritualize repeated interactions – providing a familiar way of approaching new situations – the procedural property of the digital book, then, has been expanding and unifying a universal encyclopedia (ECO, 1991), independent of any linguistic barrier.

When the procedural property is well-designed, the actions are reflected in the graphical interfaces and perceived by the reader-interactor, suggesting to him the control of the parameters of interaction. Thus, when the book's participatory property makes the graphical interface transparent – giving the illusion of doing the same thing – (MURRAY, 2003; ROCHA, 2004) and the perceptible procedurality – pointing out the interaction paths –, the experience of agency¹¹. Otherwise, when the conventions become transparent from familiarity, allowing the reader to concentrate on information, it achieves what Murray (2003) calls aesthetic pleasure characteristic of digital environments, which results from the good articulation between procedural and participatory properties, between the expectation of reading and the response of the system or even reading protocols.

In addition, the digital book has built conventions that are particular to its surroundings, demarcating social reading practices that have their parameters crossed by so many other cultural products in a process of convergence. Gestating a myriad of media-book species that complex the publishing field and has been demanding different reading skills, different readers are constantly challenged when they

11. The notion of agency refers to aesthetic pleasure as an experience to be savored by itself (MURRAY, 2003, p. 129). The aforementioned author records that "When the things we do bring tangible results, we experience the second pleasure characteristic of electronic environments – the sense of agency" (MURRAY, 2003, p. 127 [translated from the original: Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência]). Thus, the author refers to the agency as the rewarding ability to take meaningful actions and see the results of our decisions and choices.

encounter software-books of different configurations such as gamebooks, audiobooks, ebooks, webbooks and many others neologisms that appear every day.

If from Chartier (2011) it can be inferred that different versions of the same story – with editions revised by the author and/or variations of graphic design – in themselves would signal for different consumptions and receptions, in the context of the digital book such question is asserted when faced not only with the aforementioned possibility of personalization of the bookish information given by the algorithms and data structure, as, mainly, by the control of visualization (MANOVICH, 2001) of the information and multiplicity of hardware that require responsive ways of conformation of the content. This implies to say, more broadly, that the book-media produces not only multiple kinds of media (MANOVICH, 2001), such as, above all, reading protocols that, although inscribed in the code, dance on the screens according to the choices of the readers, multiplying ways to experience the work.

Final remarks on reading in digital context

In the contemporary context, above all, the transformations resulting from the digital culture promoted paradigmatic changes with regard to the relationship between reader x object of reading. Unlike in the past, the process of reading the book-software takes place in a mutual way, implying that the book that is being read also reads its reader and, furthermore, what is read by the system directly impacts on the access to the graphics interfaces of multiple reading devices, often specializing the information that is present on the screens for the different readers. The reading that the systems do during the reading experience allows the information to be individualized, promoting, a priori, greater involvement with the narrative being enjoyed. More broadly, the database of a given book can also nurture new forms of manifestation of the narrative, furthermore impacting the experience of other readers belonging to the reading network.

If the *protocols in reading* mark traces addressed to reading and denote data that are managed by the system-book and, in turn, the *system protocols* capture data during the experience of reading it-

self, notably, it can be inferred then that the book-software *protocols in reading* are making it possible, in short, for the book-system to be able to read its reader.

If today's book conformation incorporates the aforementioned cultural and computational layers (MANOVICH, 2001) in its essence, the dialogue between these layers is noted, above all, based on the reading protocols managed by the computational base – *system protocols* – and by conformation given in culture – *protocols in reading* and *space*. In an interconnected and feedback process, the book manifestation nourishes data that generate traces and traces that generate data. In another way, the data are rather vestiges that impact on the reading experiences, as well as the vestiges left by the subjects in the system – in an active or passive way – are configured as data that feed the system, which, in turn, are capable of correlate this information in the promotion of more data that will revert in new vestiges that will lead the reader postures.

Thus, making the digital book seen from the characteristics of digital media is, rather, assuming that the hardware and their intelligent applications, as well as the openness given to the reader – from the software tools capable of instrumentalizing them to reconfigure the structure of the book –, at the same time, enable the book object to also reads its own reader. That said, it is inferred, then, that it is the very experience of many readers that, ultimately, allows the books themselves to be readers of their readers in a feedback process. Furthermore, the aforementioned need for recording and articulating data finds in digital technologies a fertile ground that stresses the relations between subject and information, making reverberate over the modes of production and cultural consumption and, not far from, the conception and the reading of the book.

Despite the vestiges addressed to contemporary readers, in particular, the author's protocols are transformed when the book opens up to multiple appropriations by readers who, in turn, overwrite data in the book material. Enriching or even particularizing the matter to be read, with its content contributions, the readers then participate in the fabric of the work, which, mutant, can span multiple paths. Thus, the notion of uniqueness of the work and the place of author-

ship are transmuted, since the protocols demarcated by an author go in parallel with the *protocols in reading* of the many readers who read a given book.

Still on the author's protocols, the cultural context and the possibilities arising from technology make it possible, in addition to phenomena such as fanfics, that the construction of the same narrative starts to observe the need for alignment with the social capital of the time. In another way, one can already see that the book narratives are impregnated with contemporary demands for informational consumption, giving rise to narrative structures that observe, among other aspects pertinent to the scenario, the logic of reduced content and offered in a serial and/or transmedia structure. In addition, the fact that, based on a computer system, the author can still redirect, expand or remodel the book content from the data captured by the systems.

Regarding the editing protocols, the logics of book design, henceforth based on graphic interfaces of multiple screens – and which require responsive logics –, expand the range of metaphors and graphic resources required, before, by the changing logics of consumption and encyclopedias created during its development. This fact points not only to the need to incorporate an interface designer in the book's production chain, but it also denotes, markedly, the performance of a subject who also marks traces that, a priori, impact on reading. Furthermore, the material basis of the book makes it possible to claim the collaboration, as highlighted, of programmers who, based on programming logics, instrumentalize the systems in the performance of specific tasks, such as reading, and, still, print traces that guide the modes of use, conforming to what is here called *system protocols*.

With the progressive processes of opening subjects to participation in the face of increasingly interactive cultural products, readers, through content contributions, imply traces that interfere with the ways of reading. This implies in recognizing that the different levels of openness of the book work allow the demarcation of traces, to a greater or lesser degree, that impact on the production of multiple model-readers (ECO, 1988), as many as the readers of a given book.

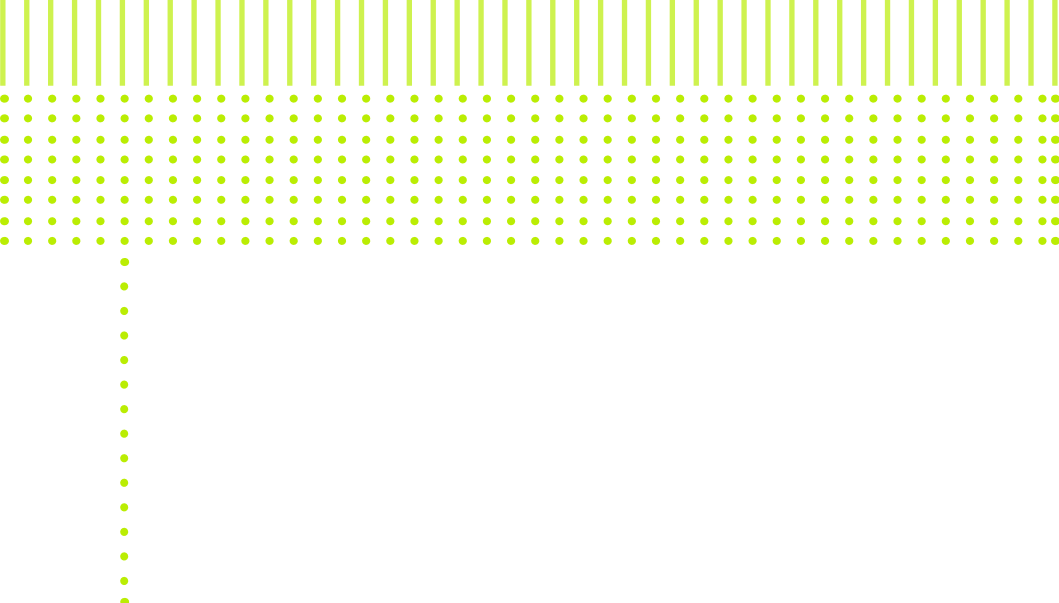
Notably, are those last vestiges, called *protocols in reading*, that effectively enable platforms and applications to read their readers, which points to the idea that data are, rather, raw material, merchandise and currency of the information society and that contemporary alterities indicate a process of interaction and interdependence that are narrowed between book and reader, production and consumption, protocols and experience, in short.

Finally, the issues raised here imply the perception that the digital media and, in particular, the entire book scenario points to a different way from the past of structuring the experience of oneself and the world, noting that "what we read" is rather the result of "what reads us".

References

- CHARTIER, Roger. **Práticas de leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.
- CHARTIER, Roger. **Cultura escrita, literatura e história**. Tradução de Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora UnB, 1994.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução de Giovanni Cutolo. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- FLEXOR, C. **Appbook Raízes**: bibliogênese e devir livro. 2012. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.
- FLEXOR, C. **Da ontologia livresca à experiência da leitura em contexto digital**: entre a consonância e o conflito. 216 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

- MANOVICH, Lev. O Banco de Dados. In Revista Eco Pós. V. 18. 18– 42. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015a. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4403037/mod_resource/content/1/O%20banco%20de%20dados.pdf. Acesso em 03.mar. 2021.
- MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor; CUKIER, Kenneth. **Big data**: a revolution that will transform how we live, work and think. Boston: John Murray Publisher, 2013.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.
- PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. Maio 2000. Disponível em: [http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.m\[18nov2003\]](http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.m[18nov2003]). Acesso em: abr. 2018.
- ROCHA, Cleomar. **Da imanência ao inacabado**: estéticas (Doutorado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.



APPROACHES TO ART HISTORY, AND VISUAL CULTURE AS A TACTIC

Pablo Lisboa

Introduction

Our world is increasingly composed by technologies capable of producing visualities that promote infinitely replicable code-based digital interfaces – a result from a society that interacts and connects through images. Nevertheless, the presence of image as a fundamental element in human communication is not recent. Archaeological research indicates that the production of the first visual expressions of rock art goes back to more than 40 thousand years ago. These expressions reveal a profound legacy in terms of the production of images as a tradition that overcomes sociocultural disruptions and History stages. Specifically, Art History is dedicated to explaining and determining the beginning of this kind of human visual expressiveness that would come to be conceptualized and categorized as art, even though it is evident that the meanings of such pictures went beyond this definition. According to the existing literature within this field, cave paintings made by early humans

were aimed at anticipating the slaughtering of the animals depicted in abstract images. Independently of the function of such pictures, we have seen the power infused into images as a constant in human experience for thousands of years. For its part, the Archaeology of Art became a well-established discipline. Through Art History books and other kinds of publication, we got used to absorb and reproduce the idea that, in caves around the world, people made something that in due time would reach the category of art, or at least were the seeds of what is currently called art.

Before we continue, I must highlight that the present essay is a remastered version of the ideas presented in my PhD thesis, termed "Museum 4.0 – a museological regard on contemporary technological museum practices", concluded in 2019.

Technologies and the crisis of the art images

We currently see a process of incorporation of technologies to the world of images, which amplifies the presence of everyday technologies in contemporary societies. Art permeated by bio and microelectronic technologies presents, in its many expressions, some configurations that put the art world in crisis. Thus, fruition processes and the "location of art" implode as concepts, even if the new forms still coexist with traditional circuits. As a result, art is busy to make adjustments and conceptual negotiations, in order to dialogue with this new Visual Culture paradigm.

Today, New Media Arts are in the post-historical context. These arts are in conflict with the most traditional contemporary art forms, and they are not always intended to be safeguarded in museums. The route of such an artistic object or artifact follows different ways in relation to the most traditional art, circulating on the internet, in festivals, in circuits and spaces that are not always called museums, but centers for art and technology. This phenomenon can be attested in the websites of some internet museums, such as Ars Electronica, located in the city of Linz, in Austria.

Within this complex context, based on considerations from different historical views in the field of Art History studies, we established different delimitations: circumscribing the presence of media in art;

circumscribing its post modern constitution; circumscribing its post historical condition, or even the certification of its "death" (DANTO, 2006). The highlight given to the "death of art" evokes Hegel's conception of "death of art", which is present in works by many authors. This conception presents hypotheses on the life of art after its end, such as the ones regarding the Aesthetic Regime of Art (RANCIÈRE, 2005), the end of the major hegemonic reports as a result of society's search for diversity (CANCLINI, 2012a) and the art after the end of art (DANTO, 2006).

As a strategy of action, we can currently count on a tactic originated from Visual Culture, which places the debate on art beyond the image studies. Revealing a relation beyond the simple analysis of art works, Visual Culture presents the idea that the image (be it a work of art or not) is autonomously contained within thinking circuits. That is, after its realization, image gains its own body and thinking, following a singular path that not always meets the projects idealized by their mentors (the artists). All historical approaches use methods and historiography aimed at identifying principles and paradigms from the analysis of facts. Resulting conclusions are always quite slippery, since there are no impartial reports. By affirming it, we admit to be dealing with a complex field, in which present perceptions can change past conclusions.

When we look back, that is, to the past through the lens of History, we see a series of given, defeated, finished and consolidated truths. However, with little effort put in the study of History, it is possible to conclude that nothing is definitely finished. As previously mentioned, perceptions of the present change our understanding on the past, setting a play of interpretations that will be fed up by conceptions from different times. When analyzing rock art from approximately 40 thousand years ago, for example, we must put an effort into trying to understand the perceptions from subjects of that time as a way of accessing specific world views, imaginaries and dreams from that space-time. The subject known by History as caveman, for example, believed that drawing images of animals would allow him to capture the soul of their hunting targets. In that sense, it is believed that this subject created, in his mind, a partial, anticipated success. The borders between the original (living animal) and its copy (the animal's

image) were quite fragile in pre civilized times, which left a profound legacy in our own relations towards images even today, even though we know that drawing an animal does not result in its capture. Even if we adopt the strategy of first trying to know the worldview from a certain time, and only after that we develop an understanding of its art, we will still be incapable of re-experiencing the cavemen processes of construction of images. The proposal of this hypothesis, that can be proved and is endorsed by archaeologists and art historians results from these observations.

Historical approaches to art

In 1950, Gombrich approached art history in a reference book, starting from the idea that “each work is related by imitation or contradiction to what has gone before” (GOMBRICH, 2011, p. 9). Nevertheless, as the author predicts, “we must realize that each gain or progress in one direction entails a loss in another, and that this subjective progress, in spite of its importance, does not correspond to an objective increase in artistic value” (ibidem). In that sense, to produce a more accurate analysis of the art of our times, it is good to observe its historical journey in order to understand its cycles and movements.

We could say, then, that the great instrumental melodic richness of music is not in one single note that says nothing or very little by itself, but in the passage between two or more different notes, in the passage between a “G” and an “A”, for example. Similarly, art, or more precisely, Art History does not exist until different reports are chained in a way that appears to be logical. This is the main question to the identification of approaches to Art History: observing how each historian abstracted some “chains” between works, a production and different times.

In order to understand the disagreements between more traditional contemporary art and New Media Arts, not only it will be necessary to establish their differences, but also to look at the past to identify similar disagreements between tradition and innovation, between disruptive technologies and the older technologies they overcome; in sum, it will be necessary to develop an in-depth study

on the notions of art across different times. In terms of traces to be followed, we remind Gombrich (2011), Aby Warburg (MICHAUD, 2013), Didi-Huberman (2013), Danton (2006), Wölfflin (2015) and Archer (2001), all of them being authors who applied different historiographic approaches, based on specific notions of Art History. Thus, we emphasize that the study of the field must be based on the comprehension of these and other views, encompassing a complexity of approaches, so that non-doctrinal and/or non-totalizing analyses will flourish. Having demonstrated a diversity of views on art, we proceed by detailing some of these views. Wölfflin (2015) prefers to speak about "forms of conception" instead of "forms of vision", in order to establish some guidelines that allow to determine historical transformations, the national types, more accurately, without suppressing the importance of artistic individuality. The forms and styles are the expression of their times. "In the drawing of a mere nostril, we have to recognise the essential character of a style", said Wölfflin (1950, p. 20). A triangulation between the style of an epoch, the national style and the individual style is the axiom sustained by this author in terms of the analysis of a scientific art history.

The mode of vision, or let us say, of imaginative beholding, is not from the outset and everywhere the same, but, like every manifestation of life, has its development. The historian has to reckon with stages of the imagination. (WÖLFFLIN, 1950, p. vii)..

Wölfflin (2015) makes a comparative examination between the art from sixteenth and seventeenth centuries, observing the passage from line to plane, as an effect of the "evolution" from classical to baroque art, which implies his assumption of a natural line of "evolution" in art. Wölfflin believes that the most important is not to show the difference between artists, but "how both [Raphael and Rembrandt], in different ways, produced the same thing—namely, great art" (WÖLFFLIN, 1950, p. 11).

Wölfflin (2015) found concepts that allowed to differentiate classical sixteenth century art from baroque seventeenth century art, by taking into account a certain evolution from closed to open work.

Such a finding was based on the construction of a kind of painting that, in classical art, arranged the parts of a whole on layered planes. In turn, baroque art created tridimensional depth through a pictorial perspective opposed to the classical art layers of planes. Wölfflin (2015) attributed to seventeenth century art the characteristic of working with "open forms," in comparison to the previous establishment of "closed forms." Clearly, the concept of "closed art" used to characterize classical art was created as a means of comparison after the conclusion that baroque art would adopt a more "open" kind of work as a fundament of form. This is a good example of how artistic events from the present modify artistic events from the past.

Following our approach, there is a line of opinion conceiving that it is possible to circumscribe the beginning, the development and the end of art history. The beginning, according to Flusser (2007), occurred in the passage of Prehistory to History, meaning Ancient Times, and the end would be the development of cameras and digital images. The invention of writing, this great innovation that changed the mode of sociability (originally for economic and commercial purposes) and, as a consequence, also changed the ways of recording, interpreting and perceiving the world, would be the beginning of History as a historiographic periodization category that has characteristics that cannot be found in Prehistory.

What leads some authors to assume we may have lived through the end of history is also the identification of singular characteristics that cannot be found throughout history. According to some art historians, the end of history would have started when the twentieth century avant-garde discontinued a tradition of centuries of sequential linear historical narrative. By then, what has conventionally been called post-historical art appeared, and historically overpowered art came to an end.

[...] the death of art subject appears in Philosophy, more precisely in Hegelian aesthetics, with posterior migration to art itself, when the artistic avant-garde from the beginning of the twentieth century started to break with traditionally inherited aesthetic values. Such a rupture was caused by many factors that originated a series of early

twentieth century art movements forming the basis of contemporary art that, in turn, includes the art production using digital media (ARANTES, 2012, p. 32)..

More than 60 years ago, Umberto Eco defended the Hegelian notion of death of art. This "death" emerged from the discovery of a contradiction between the classical "crafted-canonice-intellectualist" (ECO, 2016, p. 125) conception of art and the modern conception of art, "related to the notions of individual genius, sentiment, fantasy, invention of inedit rules" (ibidem)—one that dissolved the classical conception.

Let us see an example in which Umberto Eco verifies an important difference in regards to art, presenting the hypothesis of extension of life when referring to the "death of art" issue:

[...] and if instead it (art) should present itself as a concrete solution to a 'querelle' between 'form' (understood as the exterior garment of a psychological and cultural content) and 'content' (understood as a complex of cultural and emotional elements capable of replacement, even outside the work, in forms of logical reflections or psychological effusion) (... de substituir mesmo fora da obra, nas formas de reflexão lógica ou de efusão psicológica), now it is presented as a concrete solution to a 'querelle' between the 'problem of poetics' (understood as a formal model, elaborated and possible to be elaborated within cultural speech, which can even be there without being transformed into an embodied artistic object) and the 'physical body' (which, in many cases, is indeed reduced to serve only as a simple, transitory and inessential support showing the ingenious solution of a problem of poetics immediately re-translatable in terms of cultural speech) (ECO, 2016, p. 254)..

In that description of the passage of "form" to "physical body" and the passage of "content" to "poetical problem", the qualification of the inessentiality of supporting structures suggests that Eco might be conceiving the non material artistic poetry expressed in the content of a work as essential.

Visual Culture as tactic

Let us advance into another view: the tactic approach from Visual Culture, based on Mirzoeff (1999), indicating a field of studies seeing art in connection with other communication expressions. Thus, the image becomes the artifact to be analyzed. According to that author, representation of reality is side by side to the conception of art throughout art history. Maybe there is an emblematic querelle in the comparison between painting and photography. It is worth noting that Mirzoeff points to stages of representation of reality, empathizing that painting as an effective instrument died when photography was invented. "Since the invention of the oil painting in the fifteenth century, it had become accepted not only as the highest branch of the visual arts, but as the most faithful means of imitating the real" (MIRZOEFF, 1999, p. 63).

With the advent of photography, this acceptance was questioned, even if it did not determine the disappearance of painting as an artistic instrument. What occurred was a transformation in the ways of accepting painting, which passed from the register of reality to the construction of other reality in relation to the real. According to Mirzoeff (1999), painter Paul Delaroche, when he saw the daguerreotype, would have said: "From today, painting is dead!" (MIRZOEFF, 1999, p. 63). Similarly to the effect of the Hegelian idea of death of art, the announcement of the death of painting by Delaroche had a more philosophical effect than, indeed, represented the end of painting. Although daguerreotype became publicly known in the 1830s, and Delaroche possibly saw it for the first time in 1839, art movements still appeared after that, such as Impressionism, Post-impressionism, Cubism and Surrealism, among others. "When Delaroche spoke of the death of painting, he was not speaking of all painting so much as the particular style of painting that he practised and which had been dominant in France for fifty years" (MIRZOEFF, 1999, p. 63). The "problem" of the death of a means of language and art production being overcome by other more technological means also occurred with orality, which did not come to an end when writing was invented. It was, so to speak, a "partial death", a change, a different path through which "orality" and "writing" coexisted in the

same world. Rhetoric, still alive, is the proof that orality is not dead, it was only modified.

Going back to image:

pictures are defined not by some magical affinity to the real but by their ability to create what Roland Barthes called the 'reality effect.' Pictures use certain modes of representation that convince us that the picture is sufficiently life-like to us to suspend our disbelief (MIRZOEFF, 1999, p. 35).

A quite innovative approach has proposed to access art history through the montage of images. Didi-Huberman considers that images do not speak in isolation, and this is why we should establish relations between images, in order to identify differences and approximations through comparative work, in movement. In his work, three questions on images are highlighted:

The first: to know how to see more, look and look further, look again; to cross the exhaustion of the eye that is tired of the same image. The second: to understand the image not as a solution or an answer, but as a true set of problems, a veracious problem. The third: to relate images (CAMPOS, 2017, p. 269-270).

We can observe that the third recommendation, "to relate images", consists in the relational montage of images. But it is not only Didi-Huberman who understands art history through the montage of images. Campos (2017) stresses that, according to Didi-Huberman, Walter Benjamin, Aby Warburg and Serguei Eisenstein embrace the principle of montage of images, relating them in order to study art history.

Marc Bloch wrote, in his memorable *Apology of History* (2002), that the historian must sew the thread of history [...]. For Didi-Huberman, to make a montage of the thread of history is to be in line with its continuous course, with no

accidents, bifurcations or temporal discontinuities [...] Disassembling is fundamental to the historical montage procedure; thus, historiographic operation follows a dynamics of reassemblage (CAMPOS, 2017, p. 271).

That "thread of history" Marc Bloch speaks about was permeated by a notion of linearity that results from the notion of time established by science. However, it currently seems to be a force that disallows the interpretation of art history as a sequential relation of iconographies. If there are no great hegemonic narratives anymore (CANCLINI, 2012), nor a general rule to analyse art, then we have to agree that allegorical representations of the meaning of icons or artistic symbols will no longer result in the consideration of one worldview, but in as many worldviews as presented by contemporary art. Image seems to be the ideal rupture for an amplification of the notion of art, in accordance with the notion of Visual Culture. "Didi-Huberman [...] rethinks the excessive and totalizing way through which traditional iconology seeks to match images from the past with different expressions of a determinate cultural context" (ENTLER, 2012, p. 133). Thus, Art History is transformed and goes beyond what has been enshrined as the work of art, expanding its field through the study of image.

References

- ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**. Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CAMPOS, Daniela Queiroz. Um saber montado. Georges Didi-Huberman a montar imagem e tempo. In: **ANIKI: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento**. v. 4, nº 2, 2017.
- CANCLINI, Nestor. **A sociedade sem relato: Antropologia e Estética da Iminência**. tradução, Matia Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012
- DANTO, Arthur. **Após o fim da arte**. a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Edusp-Odyseus Editora, 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: ed. 34, 1998.

----- **Diante da Imagem**. São Paulo: Editora 34, 2013.

ECO, Umberto. **A definição de arte**. tradução de Eliana Aguiar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2016.

ENTLER, Ronaldo. Um pensamento de lacunas, sobreposições e silêncios. In: SAMAIN, Etienne. **Como pensam as imagens**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012. p. 133-150.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMBRICH, Ernst Hans. **História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

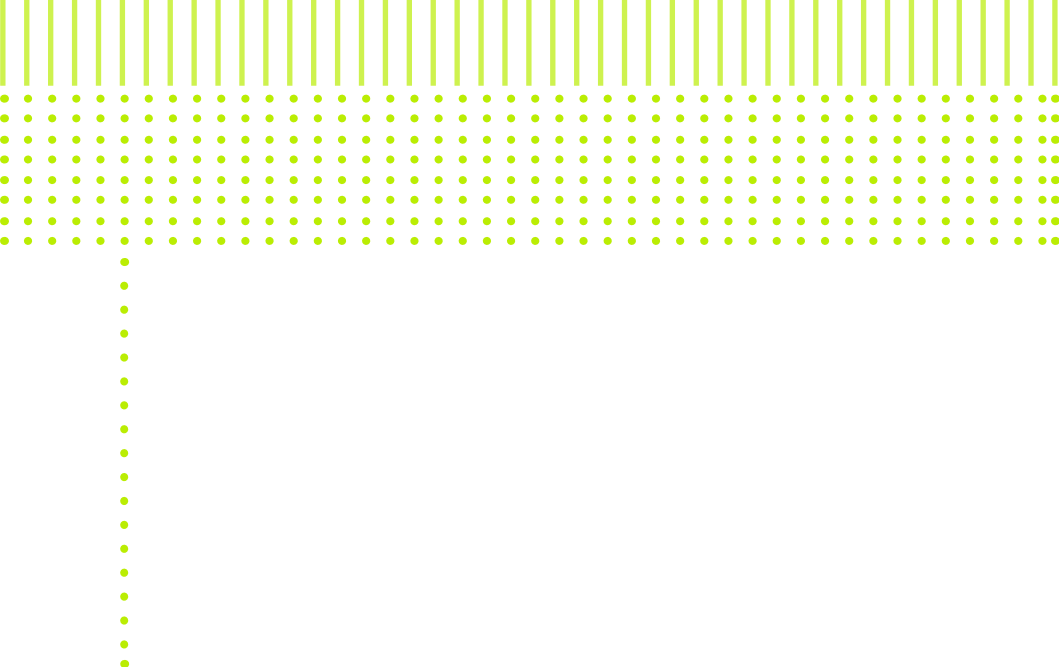
MENESES, Ulpiano Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares. In: **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 23, nº 45, pp. 11-36 -2003.

MICHAUD, Phillipe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. tradução Vera Ribeiro; prefácio de Georges Didi-Huberman. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MIRZOEFF, Nicholas. **Introducción a la cultura visual**. Buenos Aires: Paidós, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. São Paulo: Ed. 34, 2005.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.



MUTATIONS: CONNECTIVITY AND DIGITAL CULTURE

Olira Rodríguez

In this new century, the immense cultural diversity that emerges calls society to a juncture in constant reconfiguration. Although the reconfiguration is a social constant, today, this process is more dynamic and intense.

Every socio-cultural environment is formed by means of a plot, dashed by identity vortexes, which outline languages, structures and territories, propellers of becoming. To this uninterrupted situation of reconfiguration, understanding and apprehending the tendencies that operate in the contemporary recognizes and legitimizes the constitutive diversity of social behaviors.

In view of this situation, the study refers to a small framing in the face of mutations in the field of contemporary culture, not as a mere trend, but because of an emergence of non-circumscribed reality. Thus, it is accountable to the researchers of that culture to analyze, reflect, rethink and reposition their studies and practices, with a confrontation to the new and to the ideological mobility.

The word culture may assume countless axioms, from cultivation, civilization, ways of life, refinement, to forms of conflict. But, what will be punctuated here is its relationship with contemporaneity and the transformations entailed by this relationship, with specificity in the Digital Humanities.

Thus, adhering to the notion of culture is due, in order to analyze reconfigurations and restructurings in numerous contemporary social aspects. The human being is, in fact, a cultural being. Human nature itself, *verbi gratia*, is interpreted through culture. And, according to anthropologist Tylor (1871) (apud CUCHE, 1999) in the first definition, scientifically, of the term:

Cultura e civilização, tomadas em seu sentido etnológico mais vasto, são um conjunto complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e as outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade (1999, p. 35).¹

Thus, according to the author, culture is acquired and its dimension is collective and evolutionary, however, it presents, at the same time, individual aspects. Therefore, this comprehension refers to the understanding that cultural changes come essentially from the outside, through cultural contact and from the inside, through subjective formation.

Therefore, taking as a motto that all culture is constructed, deconstructed and reconstructed procedurally, corroborating with its dynamic dimension, it is possible to perceive it as a historical production, in direct relationship with the social.

And, striving for a frame, the most accurate analysis will deal, in contemporary times, under digital culture, from the material forms that mean it, with an analysis of the insertion of technological apparatus, reverberating in sociocultural warps.

However, in an interpretive way, in this chapter, when thinking about contemporary culture it will refer to digital culture, being there

1. Culture and civilization, taken in their broadest ethnological sense, are a complex set that includes knowledge, beliefs, art, morals, law, customs and other skills or habits acquired by man as a member of society (TYLOR, 1871 apud CUCHE, 1999, p. 35).

a tautology, as far as it is understood that contemporary culture, or 21st century culture, presents itself wrapped in digital, in its intrinsic sense.

1. Contemporary Culture: Digital Culture

The word culture might accept numerous meanings, when it comes to digital culture, its semantic bonding links it with technology, notably in the face of conflicts in the socio-ideological valuation bases.

In this context, it is necessary to seek answers to the role of the vehicles available in the 21st century to make manifest the coexistence between generations and the alternatives for an aging society. Likewise, one wonders what culture offers to show the question of man before time.

The technology, immersed in contemporary culture, is so relevant that it would be very complicated to sustain culture in its absence. From the simplest to the most complex activities, life is almost completely involved and resolved, directly or indirectly, by modern computer systems, in which the digital, in the *modus operandi* of society, has become elementary in the restructuring of the modes of relations, since interpersonal, until the access to information and to knowledge acquisition.

Notoriously, the models of assimilation, circulation and consumption of reading and research content are supported by technology in contemporary times. Therefore, in addition to the emphasis on equipment, devices, tools, instruments and technological devices, the importance of slithering the concept of digital culture, as social practices, is pointed out as a complex process that is established in the plots of social relations which are configured in everyday life.

The digital culture has caused significant changes, including, in the conceptions of space and time and in social connections, providing, precipitously, transformations in the relations of these contemporary subjects with new reading experiences. According to Martins (2018), such practices "demand new interactive technological supports that allow the manipulation of documents, multimedia objects, informational transformations, and the manipulation of highly flexible communication flows" (p. 16).

However, it is reiterated that such supports alone do not transform reading experiences. A reading as a dialogue with contemporary reading spaces reveals the sharing in the fight against all the locks and embarrassments of the simple guard. The meaning of this reading lies in guiding against the chronological time, which, in ostracism, decontextualizes, scans, limits and weakens knowledge, allowing each person to live their favorable time to be free and be freed, made of immanence and transcendence, situating in the world.

Reading in spaces of connectivity unveils a word that is free and inalienable, a word in flow and interaction. Thus, there is a reading that is not established in bookish materiality, but as a new practice, allowing the possibility of building meaning(s) in other perspectives of reading.

Por um lado, é impossível para um ator, mesmo que muito poderoso, dominar ou mesmo conhecer o conjunto dos fatores que contribuem para a emergência da tecnocultura contemporânea, até mesmo porque há novas ideias, novas práticas e novas técnicas que não param de surgir nos lugares menos esperados. Por outro lado, o devir da cibercultura simplesmente não é controlável porque, na maior parte do tempo, diversos atores, diversos projetos, diversas interpretações estão em conflito (LÉVY, 1999, p. 206).²

Lévy (1999) clarifies that the new cyberculture practices and techniques, nowadays, glimpsed in this writing from the spaces of reading connectivity, as a mode of social behavior, resize time and space with their own marks and characteristics.

For Belting (2006), language serves as a means to transmit images, with words stimulating our imagination, while imagination, in

2. On the one hand, it is impossible for an actor, even if very powerful, to dominate or even know the set of factors that contribute to the emergence of contemporary technoculture, not least because there are new ideas, new practices and new techniques that keep coming up in the least expected places. On the other hand, the future of cyberculture is simply not controllable because, most of the time, different actors, different projects, different interpretations are in conflict (LÉVY, 1999, p. 206).

turn, transforms words into the images they mean. Here again, images and narratives bring the field of communication and aesthetic experiences closer together. According to the author, the body, in this case the brain, is necessary to fill the images with personal experiences and meaning.

The study results from the idea that experience is an activity and always occurs in a space of relationships, of sharing, in possibilities of dialogues. Such statements are linked to the experience that becomes an image to be read, to be shared, in the dimension of the phenomena of the act of reading that goes from ordinary life to the aesthetic experience. Language, legitimately multisensory, is inclined in its constructions and meanings.

The participants, in the face of their contexts, exercise their connections and interpretive (im)precisions. Such communication-al processes are constituted in semantic networks, dissolvable and recombinable. In a similar way, the media have been experiencing very different conditions, emerging from contexts strained by culture, which converges in media becoming. According to Santaella (2003):

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sen-

sibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (p. 2)³.

Such conditions, understood as new meanings, result from scientific-technological changes, as diverse sources of communication processes and a practice based on flow and connection. There is a deeper involvement with digital culture, especially in the 21st century, when interests from different social spheres increasingly influence this medium.

With the advent of Digital Information and Communication Technologies – DICTs, different potentials and challenges emerge, both for managing and organizing, storing and retrieving information, providing contemporary clothing for access to knowledge.

The highlight, in recent times, has been for technology, which manages to singularize the experience, making it a founding experience. The modes of presentation of statements, via technological devices, which are already seductive, amplify the potential for experience, in clear dialogues with the contemporary context, characterized by technological connectivity. This experience is an increasingly manifesting vector and incorporates the technologies of our time, in line with contemporary brands. What is perceived is that the insertion of the practice of connectivity, with experiences of singular access, resizes not only the functions and their doing, but mainly the *modus operandi* that leads the multiple spaces of the 21st century, in the review of its own delimitation and demarcation of space-time. Such an experience goes beyond the spatiotemporal perception and the concept of visible and invisible, expanding our own limits.

3. To understand these passages from one culture to another, which I consider subtle, I have used a division of cultural eras into six types of training: oral culture, written culture, printed culture, mass culture, media culture, and digital culture. First of all, it must be stated that these divisions are based on the conviction that the means of communication, from the speaking apparatus to the current digital networks, are merely channels for the transmission of information. For this reason, we must not fall into the misconception that cultural changes are due only to the advent of new technologies and new means of communication and culture. Rather, they are the types of signs that circulate in these media, the types of messages and communication processes that are engendered in them, who are truly responsible not only for shaping the thinking and sensitivity of human beings, but also for promoting the emergence of new ones. socio-cultural environments (SANTAELLA, 2003, p. 2).

Cuando hablamos de Cultura Digital, estamos haciendo alusión a um conjunto de prácticas sociales y culturales (campo) que cruzan el mundo digital y de las tecnologías de la información y la comunicación. No estamos hablando sólo del universo de las redes sociales y del uso de las tecnologías al servicio de las comunicaciones, sino que hablamos de una perspectiva de derechos, de producción, de conexión, de acceso, de creación y relaciones sociales (WILSON, 2018, p. 74-75)⁴.

When Wilson (2018) refers to the digital culture that transcends the use of information technologies or social networks, the author establishes an understanding of new and intrinsic meanings involved in social life. Thus, it is necessary to free ourselves from the ingrained thought that digital culture is limited to the insertion of the use of digital technologies.

Following the reasoning, Saldarriaga (2018) discusses something punctual in digital culture. For her, culture manifests itself through learning and social relationships:

Hoy entendemos que la relación entre lo digital y la cultura no está determinada por la tecnología, por el contrario, promovemos el principio de que lo que tiene valor son los contenidos y las interacciones que ellos generan y no los dispositivos o tecnologías en que se consultan o producen. Esto ha requerido de una constante revisión, pues los fenómenos que resultan de esa simbiosis Comunicación + TIC + Cultura son dinámicos y permeables desde las relaciones sociales, la participación ciudadana y las tendencias del mercado. También lo son desde los aprendizajes que se gestan del desarrollo mismo de los

4. When we talk about Digital Culture, we are referring to a set of social and cultural practices (field) that cross the digital world and the information and communication technologies. We are not only talking about the universe of social networks and the use of technologies at the service of communications, but we are talking about a perspective of rights, production, connection, access, creation, and social relations (WILSON, 2018, p. 74-75).

proyectos con las comunidades y, muy importante, desde las conclusiones y los acuerdos que se comparten con los sectores académicos involucrados para la evaluación de las iniciativas institucionales (SALDARRIAGA, 2018, p. 65)⁵.

Thus, both Saldarriaga (2018) and Wilson (2018), as well as Santaella (2003) agree with the perspective that digital culture simply overcomes technological insertion, being a process, changes in behavior, with gradual effects, in line with social transformations.

There is no way to avoid digital culture in the 21st century. There are bridges, paths, dialogues and the understanding that digital culture is contained in contemporary culture, from a behavioral perspective. Therefore, inclining the concept of Digital Humanities is relevant because it is embedded in the definition of digital culture.

2. Digital Humanities

The term Digital Humanities, which belongs to contemporary culture, has been used in the face of an extensive polysemy. There are epistemological trends that designate it as a field of study, others as practices.

Certainly, learning about its integrated concept makes it closer in terms of deepening, not as pure research, but through the study of the application of digital technologies in the Humanities. According to Presner (2010)

Digital Humanities to be an umbrella term for a wide array of practices for creating, applying, interpreting, interrogat-

.....

5. Today we understand that the relationship between digital and culture is not determined by technology, on the contrary, we promote the principle that what has value are the content and the interactions that they generate and not the devices or technologies in which they are consulted or produce. This has required constant review, since the phenomena that result from this Communication + ICT + Culture symbiosis are dynamic and permeable from social relationships, citizen participation and market trends. They are also learned from the learning that is generated from the development of the projects with the communities and, very importantly, from the conclusions and agreements that are shared with the academic sectors involved for the evaluation of institutional initiatives (SALDARRIAGA, 2018, p. 65).

ing, and hacking both new and old information technologies. These practices – whether conservative, subversive, or somewhere in between – are not limited to conventional humanities departments and disciplines, but affect every humanistic field at the university and transform the ways in which humanistic knowledge reaches and engages with communities outside the university. Digital Humanities projects are, by definition, collaborative, engaging humanists, technologists, librarians, social scientists, artists, architects, information scientists, and computer scientists in conceptualizing and solving problems, which often tend to be high-impact, socially-engaged, and of broad scope and duration. At the same time, Digital Humanities is an outgrowth and expansion of the traditional scope of the Humanities, not a replacement or rejection of humanistic inquiry. I firmly believe that the role of the humanist is more critical at this historic moment than ever before, as our cultural legacy as a species migrates to digital formats and our relation to knowledge, cultural material, technology, and society is radically re-conceptualized (p.3).

Imbued in digital culture, the term Digital Humanities is an interdisciplinary exercise, amplified in potentialized uses. The digital culture is constantly incorporated into new relationships, established by the recognition of digital in culture and as social changes are established, a perennial threshold is destabilized. The restlessness swarming with instability drives culture to reshape itself in the face of a new sensitive reality.

Just over a decade ago, the concept of Digital Humanities was inserted internationally, at the confluence of Digital Technologies with Humanities. Metaphorically, it is the convergence of electrical current and blood flow.

If Digital Culture represents Contemporary Culture, in a related way the expression Digital Humanities should reflect Humanities today, in conformity with the digital concept homologous to the definition of contemporary, current. However, the DH are an effort to

insert technologies in the scope of Human and Social Applied Sciences, precisely because they are not yet characterized in this way.

The digital in society's *modus operandi* restructures modes of relationships, from interpersonal, access to information and knowledge acquisition.

With a sliding concept, Digital Humanities, fluidly, reveals disciplinary themes – as a condition of crossing, in knowledge about practices and not only about practices – and profuse and diffuse interdisciplinary themes. The digital context, influencing positions, compositions, decompositions and recompositions in the Humanities, influences a deeper involvement in Digital Culture, with new possibilities for knowledge production.

New directions to the technological context, with the Digital Humanities, enable the relations, once triggered, to spread in multiple forms – paying attention to the fact that DH do not apply in Biological and Exact, although they are culture too. Not only with the use of technological devices – taking into account the fields of action of DH –, but with its usefulness linked to perspectives of social changes, integrated with the concept of citizenship, in this case, digital.

After all, the Digital Humanities enable new scenarios for the production of knowledge, designing and sculpting contours to the contemporary learning process.

What distinguishes it, today, is not only the use of technological resources, but the contribution of the use of these resources in different areas, associated with the practices of interactions in people's lives, exploring the modes of appropriation and available alternatives. Challenges beyond the intellectual, through the use of a range of varieties of technological artifacts, with possibilities of perceived contributions in the human daily life, are created by the implantation of Digital Humanities.

From all that has been exposed, the term Digital Humanities can be conceived as a link with otherness capable of composing new practices and giving rise to new ways of experiencing social experiences. Cultural, political, aesthetic, economic practices would change with the re-reading and recomposition of communicative, democratic and interactive processes.

Technology, as an instrument, is not enough to guarantee new compositions, which reverberate in new social behaviors. Mutations capable of producing concrete social changes, with significant possibilities, are modeled, above all, with reticular procedures, through connectivity.

3. Connectivity and Digital Convergence

As a phenomenon, connectivity makes us rethink how the beacons between closed and open spaces are being distinguished distinctively. The look that examines the territorial frontier in interpretation with the insertion of the digital, produces spans of passages starting from the symbolic capital, from the identity territories, before anchors of belonging.

A aceleração das inovações tecnológicas demarca uma fase notória da sociedade, caracterizada pela conectividade, interatividade, e mesmo pelas discrepâncias entre aqueles que têm acesso a tais tecnologias e aqueles que não têm. Entre teorias e práticas sociais com a tecnologia, este texto se constrói no afã de fazer ver o estalo, a faísca de luz que anuncia o tempo. Trata-se de uma perspectiva de ignição, fundamentada nos estudos de uma era pós-digital, pós-biológica, pós-humana (ROCHA, 2017, p. 60).⁶

In this respect, Rocha (2017) points out that, with technology inserted in society, new perspectives for intervention are generated, changing and creating perspectives, reinventing new processes, methods, functions and scope.

The basis of digital culture is the digital environment. Connectivity is the foundation of contemporary society. Therefore, this culture,

6. The acceleration of technological innovations marks a notorious phase in society, characterized by connectivity, interactivity, and even the discrepancies between those who have access to such technologies and those who do not. Between theories and social practices with technology, this text is built in the eagerness to make visible the blip, the spark of light that announces the time. It is an ignition perspective, based on studies of a post-digital, post-biological, post-human era (ROCHA, 2017, p. 60).

changing due to its continuous dynamism, relaunches itself in a co-alescent way to connectivity, as a basis for sustaining contemporary culture so that the flows are established.

Thus, as an example, one can point to some technological innovation processes: More expressively in the 21st century, machines – technological devices – are designed as an extension of the human body and capacity, in the performance of activities that enhance the actions. Such phenomena can be perceived in concrete and sensory experiences.

Contemporary media and information technologies are not floating, but anchored in social, cultural and political systems in specific ways. Aspects such as educational level, emotional maturity, cognitive development, private experiences, sensitivities, exercise varying mediations.

Jenkins (2009) introduces us to the expression participatory culture and contextualizes it in contrast to the older notions about the passivity of media viewers. It is not possible to talk more about producers and consumers, but about participants interacting according to a new set of rules. "We are learning to use this power in our daily interactions within the culture of convergence" (JENKINS, 2009, p. 30).

Convergence requires media companies to rethink old assumptions about what it means to consume media, assumptions that shape both programming and marketing decisions, as current consumers are no longer passive, are not isolated, but are socially connected. "If the work of media consumers was once silent and invisible, new consumers are now noisy and public" (JENKINS, 2009, p. 47).

For the author, the convergence of the media is more than just a technological change, by changing the relationship between existing technologies, industries, markets, genres and audiences. It alters the logic by which the media industry operates and by which consumers process news and entertainment.

A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fanta-

sias e desejos também fluem pelos canais de mídia (JENKINS, 2009, p. 45)⁷.

Jenkins (2009) also stresses that convergence represents a paradigm shift, a displacement from specific media content towards content that flows through several channels, to a high interdependence of communication systems, to multiple modes of access to media content and the increasingly complex relationships between corporate media, from top to bottom, and participatory culture, from bottom to top.

It is what Santaella (2004) defines as interactivity. And she appropriates the words: action, agency, correlation, cooperation, contribution, synergy, symbiosis, to make it explicit. "In conversation, in dialogue, it finds its privileged form of manifestation" (SANTAELLA, 2004, p. 154). Interactive communication, explains Santaella (2004), presupposes that there is necessarily an exchange and mutual influence of the sender and receiver in the production of the messages transmitted, continually changing roles. In this new context, the sender no longer emits messages, but builds a system with navigation routes and connections. The receiver becomes a user and organizes his navigation as he wishes in a field of possibilities.

For minority groups, the media plays a role that goes beyond being a space (even the main one) where political struggle is fought, or that implies new formats, such as spectacularization. The media is the place par excellence of the minority struggle. Therefore, citizenship, for minorities, begins, first of all, with democratic access to the media.

With the globalization of communication, there was a break in the social isolation of marginalized groups and customs, traditions, gestures and behaviors, which started to circulate widely in the global village. In this sense, globalization allows us to glimpse the scenario of a multi-faceted and multicultural world.

7. Convergence also occurs when people take control of the media. Entertainment is not the only thing that flows across multiple media platforms. Our lives, our relationships, memories, fantasies and desires also flow through the media channels (JENKINS, 2009, p. 45).

Thus, one of the most significant social transformations today, and, as it materializes, it will also become more and more the epicenter of other changes, as in information and cultural production itself, in what would be a participatory culture.

4. Critical Comments

Through the path taken so far, with the association of concepts, fields of study, contexts and experiences, what is proposed is precisely to glimpse, in the insertion of contemporary daily life, the influence of digital in the Humanities. The habitual permeated by digital culture that transcends the ordinary.

Changes are, in fact, conjectures for people's way of life, not simply for access to technology. What causes the change is the dubious relationship of affecting and being affected in relation to the experiences lived in the world.

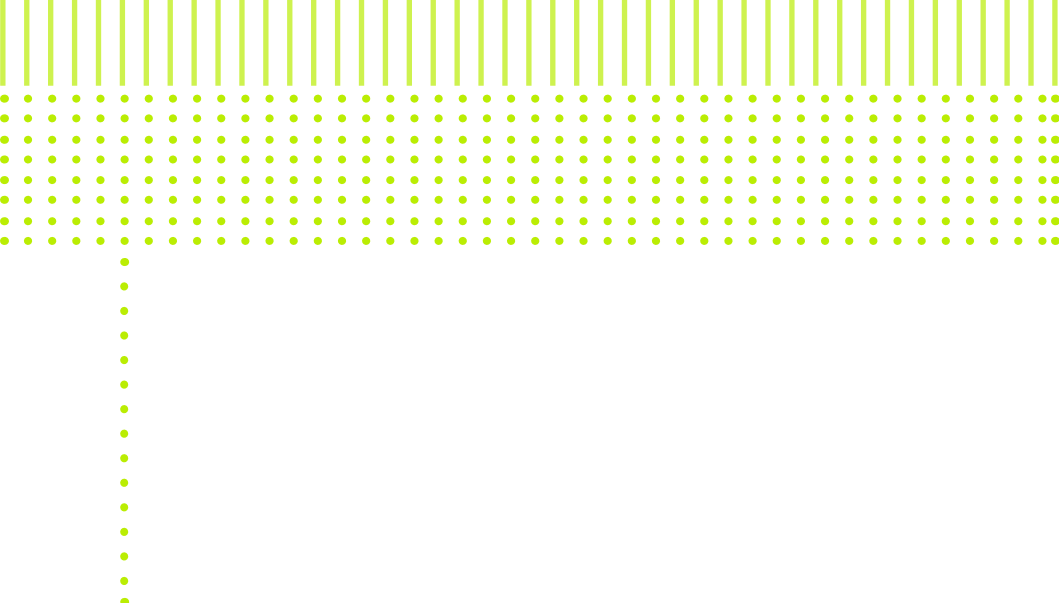
Understanding contemporary culture like a river – not at all serene, uninterrupted and continuous –, following the fluid, sprawling and unusual course in its essence, goes beyond the thought of connectivity in social experience with the intrinsic and inherent technology of modern human life.

The transformations now in progress, abundant and copious, spread torrents of becoming, so that researchers of contemporary culture can immerse themselves, recognizing new theoretical and practical affluences.

References

- BELTING, Hans. **Imagem, mídia e corpo**: uma nova abordagem à Iconologia. Tradução de Juliano Cappi. Ghreb. Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia. São Paulo, n. 08, p. 32-60, jul. 2006.
- CUCHE, Denys. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru: EDUSC, 1999.
- JENKINS, Henry. Venere no altar da convergência: um novo paradigma para entender a transformação midiática. In: **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009. pp.27-53.

- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- MARTINS, Dalton. As práticas da cultura digital. In: ROCHA, Cleomar; MAGELA, Magali Guedes (orgs.). **Cultura e Pensamento: Cultura Digital e Economia da Cultura**. Goiânia: Gráfica UFG, 2018. pp. 11-25.
- PRESNER, Todd. **Digital Humanities 2.0: a report on knowledge**. 2010. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.469.1435&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 15 dez. 2020.
- ROCHA, Cleomar. Ignição: a era da conectividade. In: ROCHA, Cleomar; SANTAELLA, Lúcia. (orgs.). **Ignições**. Goiânia: Gráfica UFG, 2017.
- SALDARRIAGA, Nathalia María Restrepo. Contenidos digitales que fortalecen las representaciones culturales. In: ROCHA, Cleomar; MAGELA, Magali Guedes (orgs.) **Cultura e Pensamento: Cultura Digital e Economia da Cultura**. Goiânia: Gráfica UFG, 2018. p. 61-71.
- SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós- humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 22, dezembro 2003. quadrimestral. Disponível em: <http://www.vaipav.xpg.com.br/Material/HUMANIDADES/Texto%20Lucia%20Santaella.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2020.
- SANTAELLA, Lúcia. A interatividade no Ciberespaço. In: **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004. pp. 151-172.
- WILSON, Simón Pérez. La Cultura Digital: Lecturas y formas de acción. In: ROCHA, Cleomar; MAGELA, Magali Guedes (orgs.). **Cultura e Pensamento: Cultura Digital e Economia da Cultura**. Goiânia: Gráfica UFG, 2018. p. 73-85.



TECHNOLOGIES, TEACHING, RESEARCH AND EXTENSION AT IFG

Cláudia Araújo

1. Introduction

The dialogue between technologies and education has a history of Brazilian public policies that reinforce the relevance of human training for the construction of scientific knowledge which integrates science, technology, culture and work as a possible path for national development (BRASIL, 2008)¹.

Such knowledge and technologies, according to the Coordination for the Improvement of Undergraduate Education Personnel (CAPES – *Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior*) and the Innovation Law (BRASIL, 2004), play an important role mainly in the economic and social context of the country, as they take place in the form of popularized and/or socialized innovative processes, products, techniques or services as a way of helping social demands.

1. Post-doctoral research in Cultural Studies carried out in the Advanced Program in Contemporary Culture (PACC) of the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ), under the supervision of Dr. Cleomar Rocha.

In this research about technologies in the triad Teaching, Research and Extension (EPE – *Ensino, Pesquisa e Extensão*) at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Goiás (IFG – *Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás*), the term “innovation” does not match the neoliberal conjuncture, but with the Brazilian social demands, with the intention of establishing an articulation between the education of a professional and technological axis with the development of technologies that contribute to the realization of social rights. Therefore, the Federal Institutes of Brazil – *IFs*, created by Law 11,892/2008, aim among other purposes and objectives, the professional and technological training of workers in Brazil, the inseparability between EPE, which prioritizes applied research, the development of social technologies and the integration between science, technology, culture, and work (BRASIL, 2008).

It is important to understand that the concept of applied research as a generator of processes, services, techniques and products, dealt with in the law for creating the Federal Institutes does not occur without the bases, that is, basic research.

It is observed that the Innovation Law in force since 2004 sought to achieve the same alignment of a public political project for Professional and Technological Education (EPT – *Educação Profissional e Tecnológica*), since understood in an integrated way with the bill for creating the Federal Chain, it expanded the role of the *IFs* to also define them as Institute of Science and Technology (*ICTs*), so that the *IFs* start to incorporate this name.

According to Pacheco (2011), the main characteristics of their *IFs* are their structure and management: verticality, which comes from the provision of basic education (secondary education integrated with technical education in the regular modality and in the modality Education of Youths and Adults and Subsequent Technical Education) until the *Stricto Sensu* Postgraduate Studies – Academic and Professional Masters and Doctorates, encouraging for the continuity of the studies by its students; the territoriality that is a consequence of its aptitude and its commitment to the sustainable development of the locality in which it finds itself and the transversality, through the dialogue between technologies and society as a transversal element.

This project with a political and pedagogical dimension encourages the insertion of technologies in the educational process, through the EPE triad, reinforcing the role of the *IFs* in Professional and Technological Education (EPT), also considering the production of scientific and technological knowledge that can be popularized and appropriated by the internal and external community.

Given these conceptions, the present research carries out the analytical description of the conceptions of technology in their relationship with society through the IFG's triad EPE. From the available and publicized institutional documents, an exploratory and documentary research was developed with analysis from the areas of CAPES and the axes of technology interpretation proposed by Andrew Feenberg (2017).

2. Technologies, knowledge and society

The reality presented above comes from a historical, political, economic and social process of technological development in the last decades permeated by some consequences: several changes in the world of work, the training of workers for manual and intellectual work and the development of a social utopia with a deterministic vision that culminated in a new social form of production characterized by the accumulation of wealth and maximum exploitation of the physical, emotional and intellectual integrity of the worker at the lowest cost.

Since the 1950s, several definitions have emerged for this model of society: "post-capitalist society", "post-industrial society", "network society", "computing society", "programmed society"; the most disseminated terms "knowledge society" and "information society" have become generalized in both academic and political literature (NEVES, 2008, p. 146-147).

In this reality, Brazil has as a challenge the integration of science, culture, work and technology in approximations with the systematic and historically accumulated knowledge that can occur through the country's technology, in real objective bases and conditions. Antunes (2009) affirms that this can happen from the elaboration

and execution of technologies that allow forms of cooperation with other countries in order to make possible the promotion of research and development in the country as well as transformations in the economic model aimed at serving the working class and equalizing social conditions for society.

Thus, the importance of the transversal character of technologies in the context of education in *FIs*, crossing the EPE triad, leads to reflections on the understanding of the meaning and sense of those with the contemporary world, permeated by work, ideas and their representations in digital culture, living and thinking beings as well as natural and artificial entities, in a critical-reflective look.

About this, Lévy (1999, p. 22) states that technologies are not autonomous beings that generate an impact on society and culture, but on the contrary, they are seen as 'techniques' that compose a global socio-technical system, "a point of view that emphasizes the material and artificial part of human phenomena, and not a real entity that would exist independent of the rest, that would have different effects and would act on its own²".

Technologies are the product of a society and culture in a continuous dynamic and reinvention relationship, considering that in the veiled context of techniques, ideas and social projects act and react, as well as "utopias, economic interests, power strategies and all the range of men's games in society. [...] The development of cyber technologies is encouraged by states that seek power and military supremacy³" (LÉVY, 1999, p. 23-24). The technology's relationship with man and society is not without purpose. Their relationship confirms an implicit interest in the attributions of the technology used and in the social and cultural demands on a given technical knowledge.

According to Peixoto and Araújo (2012), technologies are not the logical result of a scheme for the development of technical progress, but are social constructs resulting from orientations at a certain

2. All the citations in this paper were translated from the original in Portuguese language: "um ponto de vista que enfatiza a parte material e artificial dos fenômenos humanos, e não uma entidade real que existiria independente do resto, que teria efeitos distintos e agiria por conta própria" (LÉVY, 1999, p. 22).

3. "[...] utopias, interesses econômicos, estratégias de poder e toda a gama de jogos dos homens em sociedade. [...] O desenvolvimento das cibertecnologias é encorajado pelos Estados que buscam potência e supremacia militar" (LÉVY, 1999, p. 23-24).

moment in history and in particular contexts. There is a dynamic of constant reciprocity between technical objects.

In the process of teaching and learning, technologies act as cultural artifacts in order to assist the educational process and even as alternatives for work and life in communities. It is in this sense that the idea of socioflection, inflection, reflection and new socioflections is presented. As Araújo explains (2020, p.34.973):

It is an understanding of the teaching and learning processes. Socioflection as the initial moment of the educational process is the moment of 'social thinking' with other subjects, where the contents are presented. Inflection is the moment of presentation of scientific content and confronted with what the subject already understands. The reflection starts from the moment when the new content presented is internalized by the subject who understands and reflects on it in a critical way, relating to the content already learned. The new socioflections are the appropriations made by the subjects about the content, it is their return to 'social thinking' about what they have learned and what they will internalize from new learnings.⁴

In the school and academic reality, technology and education are integrated in a dialogical and transversal way, either in educational practices that permeate institutional management or in didactic-pedagogical actions, in which technologies are presented and used in formal, non-formal and informal education, converging so that an identity of educational practices and uses of technology is structured by students, teachers, technicians and society.

4. Trata-se de uma compreensão dos processos de ensino e aprendizagem. A socioflection como momento inicial do processo educativo é o instante do 'pensar social' com outros sujeitos, onde os conteúdos são apresentados. A inflexão é o momento de apresentação dos conteúdos científicos e confrontados com o que o sujeito já compreende do mesmo. A reflexão inicia a partir do momento em que os novos conteúdos apresentados são internalizados pelo sujeito que compreende e reflete sobre o mesmo de forma crítica, relacionando com os conteúdos já aprendidos. As novas socioflections são as apropriações realizadas pelos sujeitos sobre o conteúdo, é o seu retorno ao 'pensar social' sobre o que aprendeu e o que há de internalizar de novas aprendizagens (ARAÚJO, 2020, p. 34,973).

Regarding the identity issues of educational practices, it is relevant to mention the constant bills on intellectual property composed by copyright; computer programs; industrial property; protection of cultivars and topography of integrated circuits. In addition to the given legislation in the area of innovation such as the Innovation Law (BRASIL, 2004) and others dealing with technology transfer, taxation, and technical-scientific and commercial cooperation on technological goods.

In the scope of education, public policies for the adoption of educational technologies as part of the process of training and education with a technological and professional axis culminated in several actions implemented by the Ministry of Education (MEC) in basic education, such as the National Program for Informatics in Education (PRONINFE – *Programa Nacional de Informática na Educação*) in 1989, which was reformulated in 1994 and, in 1997, the Secretariat of Distance Education (SEED – *Secretaria de Educação a Distância*) in MEC changed the nomenclature of this action to the National Educational Technology Program (PROINFO – *Programa Nacional de Tecnologia Educacional*), restructuring the program to boost the use of information technology as a pedagogical resource.

In the meantime, the project One Computer per Student (UCA – *Um Computador por Aluno*) was implemented, with the distribution of laptops and the opening of a computer lab. Later, in 2007, the use of all technological information and communication media in public basic education networks was incorporated as a goal of PROINFO. In addition, there is Law 13.005/2014 (BRASIL, 2014) which approved the National Education Plan (PNE – *Plano Nacional de Educação*) for the period 2014–2024 for basic education and the Innovation Program Connected Education raised other issues for the use of technologies.

The question of technologies in the context of the EPE triad can transpose the walls of school institutions beyond the well-known classic model, bringing different perspectives on their use and appropriation that result from the integration of the documents that integrate it. In this context, the Federal Institutes have a complex web of responsibilities and attributions in face of the current laws added to the challenge of the different teaching scenarios and mo-

dalities, yet, it is shown as an educational and social space for reflection, action and overcoming the proposed model.

3. The EPE triad organization at IFG

TEACHING

The IFG is organized based on the EPE, with each element explained according to the institutional particularity. Based on the information management available on its website⁵, it presents teaching structured in an organizational structure; courses; documents; inclusion/ accessibility; projects and programs; services; public notices; events; academic calendar; teaching chamber; forums; data; annual report, among others.

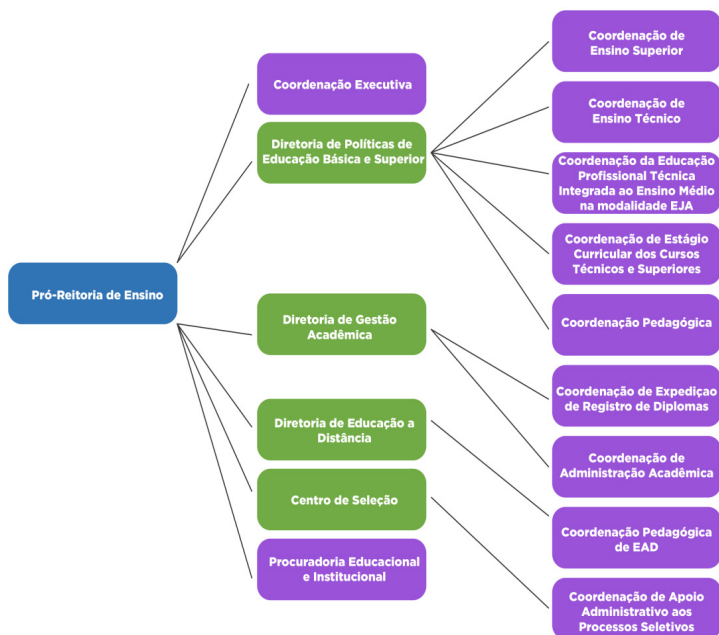
Thus, it presents the Dean for Education (PROEN – *Pró-Reitoria de Ensino*) as a body that governs teaching policies in the field of professional and scientific education at the secondary and higher level (undergraduate studies) in order to achieve the “fulfillment of the goals and commitments established in the Institutional Development Plan (PDI – *Plano de Desenvolvimento Institucional*) and the goals and commitments established within the scope of the entire IFG” (SITE IFG)⁶. Thus, it thinks about the proposition and coordination of institutional actions with regard to teaching actions. It is organized according to what is described in the organization chart in the Figure 01.

Regarding the courses, they offer the following types of courses: Integrated Technical Education to High School; Integrated Technical Education to High School – Modality Youth and Adult Education; Subsequent Technical Education (Post-Secondary); Technology (Undergraduate studies – Technology); Licentiate (Undergraduate – Licentiate); Bachelor (Undergraduate – Bachelor’s); Specialization, Academic and Professional Master’s and Professional Doctorate (*Scripto Sensu*).

5. Data available at www.ifg.edu.br

6. “cumprimento das metas e compromissos estabelecidos no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e das metas e compromissos estabelecidos no âmbito de todo o IFG” (SITE IFG)

Figure 01 – Teaching organizational structure at IFG⁷



Source: Elaborated by PROEN.

Teaching acts in accordance with IFG's internal and external documents that deal with education, specifically, Professional and Technological Education (EPT). In the desire to act within the scope of teaching, PROEN in(tends) to successfully maintain the IFG student body, developing projects and monitoring programs, Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships (PIDID – *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência*), Academic Mobility Program (PMIpes-GO – *Programa de Mobilidade Acadêmica*), and Tutorial Education Program (PET – *Programa de Educação Tutorial*).

One of the instances created by the Teaching, Research and Ex-

7. Level 1): Dean for Teaching. (Level 2): Executive Coordination; Directorate of Basic and Higher Education Policies; Directorate of Academic Management; Directorate of Distance Education; Selection Center; Educational and Institutional Attorneyship. (Level 3): Higher Education Coordination; Technical Education Coordination; Coordination of Professional and Technical Education Integrated to Secondary in the EJA Modality; Coordination of Higher and Technical Courses' Curricular Internship; Pedagogical Coordination; Coordination of Certificate Registering and Expedition; Academic Management Coordination; Pedagogical EAD Coordination; Support Coordination for Managing Entrance Processes.

tension Council (CONEPEX – *Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão*) is the Teaching Chamber with the objective of working in the field of Teaching on technical issues such as regulations, technical feedback, courses pedagogical projects, among others.

RESEARCH AND POSTGRADUATE STUDIES

Research at IFG acts as a way to develop science and technology to meet the demands of the internal community and society. It has as its instance the Dean for Research and Graduate Studies (PROPPG – *Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação*) that works on proposing, coordinating and evaluating institutional policies for research, innovation and graduate studies in all campuses. According to information available on the website, its organization foresees, in addition to the organizational structure: courses; projects and programs; services; research at IFG; events; guiding documents; public notices; committees and commissions, among others.

Thus, its organizational structure is: executive coordination; directorate of graduate studies; directorate of research and innovation; IFG publisher; Integrated Library System; Technological Innovation Center; and the Research Ethics Committee (CEP – *Comitê de Ética em Pesquisa*).

With regard to the courses offered to students, it is positioned as responsible for institutional programs for students through the Institutional Program for Scientific Initiation Scholarships (PIBICTI – *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica*), scholarships linked to CNPq and Institutional Qualification Program (PIQ-aluno – *Programa Institucional de Qualificação*), as well as for teaching and technical-administrative staff through IFG programs.

In this portrait of the performance in research at the IFG, the offer of services to the internal community, students and staff members, as well as to the external community, is reiterated: "The Dean for Research and Graduate Studies offers several services to the internal community, students and servants, and also to the external community" (SITE IFG)⁸. These services include the use of the

8. "A Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação oferece diversos serviços à comunidade interna, estudantes e servidores, e também para comunidade externa" (SITE IFG).

"Portal de Periódicos da Capes, free access for students and staff members to the ABNT database, Sophia library management software, publishing of journals and publications, and digital library, among others" (SITE IFG)⁹.

In this scenario presented at the IFG, there is the existence of Research at the IFG, coordinated by the Research and Innovation Directorate in order to enable the realization of research and innovation policies. Highlight is given to its research actions and its congruence with inquiry and entrepreneurship with a view to innovation and the solution of scientific and technological problems, "involving all levels and modalities of education, contemplating social development, human well-being and the preservation of nature" (SITE IFG)¹⁰. In addition to these actions, the Scientific and Technological Initiation Seminar (SICT – *Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica*) is held, where research carried out within the scope of the IFG is presented.

As portrayed in the information made available on the IFG website, there are policies for research, innovation and postgraduate studies. In the policy in question, it is observed that one of the objectives proposed by the IFG is "to transfer knowledge to society in order to meet social and economic demands, with a view to national, regional and local development" (MINUTA POLÍTICA DE PÓS-GRADUAÇÃO)¹¹.

Regarding the fulfillment of research to social and economic demands, according to the postgraduate policy, one of the purposes described is to expand the offer of *Stricto Sensu* Graduate studies, "using even methodologies, resources and technologies of education remotely" (MINUTA POLÍTICA DE PÓS-GRADUAÇÃO)¹². This is in line with the proposal of the Professional Master's Degree in Profes-

9. "Portal de Periódicos da Capes, o acesso gratuito para estudantes e servidores à base de dados da ABNT, software Sophia de gerenciamento de biblioteca, publicação de periódicos e revistas e biblioteca digital, dentre outros." (SITE IFG)

10. "envolvendo todos os níveis e modalidades de ensino, contemplando o desenvolvimento social, o bem-estar humano e a preservação da natureza" (SITE IFG)

11. "transferir conhecimento para a sociedade de forma a atender às demandas sociais e econômicas, com vistas ao desenvolvimento nacional, regional e local" (MINUTA POLÍTICA DE PÓS-GRADUAÇÃO).

12. "utilizando inclusive metodologias, recursos e tecnologias de educação à distância" (MINUTA POLÍTICA DE PÓS-GRADUAÇÃO).

sional and Technological Education (ProfEPT – *Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica*), which directs educational training based on hybrid education, in which mandatory subjects are in person and optional learning courses are remote, carried out on Moodle – Virtual Environment Learning platform. In this program, vacancies are offered, 10 for broad competition (society) and 10 for technical-administrative servers from the institute itself, supported by the preservation of quotas. It is important to highlight the correlation with society when launching vacancies for wide competition.

It also presents the promotion of scientific and technological partnerships with other teaching, research and extension institutions, where it is possible to highlight that at IFG campus Anápolis it is made possible the internalization of postgraduate studies and research through the established partnership with the University of Madrid.

One of the objectives posed by graduate studies at the IFG is the integration between the Deans for teaching, research and extension, and, thus, the promotion of inseparability. In this sense, it is possible to present the *Projeto Mãos e Sonhos* carried out at the IFG campus Anápolis, which is dedicated as a relationship between the triad and dialogue with society by literacy for the elderly, by providing organic food through the realization of an organic garden and sports for children and young people. In addition, it has also become a fertile field for research to carry out studies and research. However, activities occur beyond the locus of the institution, entering other physical spaces, going "beyond walls and concrete" of the institution, performing the triad in society and society in the triad from the conceptions of technologies.

With regard to research policy, social productive arrangements and local cultures are resumed, based on a mapping of the potential for socioeconomic and cultural development in the context of the IFG (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art. 2nd, letter B). It is possible to observe a dialogue between postgraduate studies and research that converges to the realization of local productive arrangements. In this sense, for observing the demands and local cultures of Anápolis/GO, there is the Observatory of the World of Work (OMT – *Observatório do Mundo do Trabalho*), a space that articulates and

conducts studies on the world of work, aiming at approximations between the Institute and the local territory where is located.

Still in order to observe a possibility of getting closer to society, where technology materializes in society as knowledge, it is observed that one of the assumptions of the IFG research draft is to become a reference center in Science education, promoting technical and pedagogical training for public school teachers.

Formerly in the field of research, it is perceived in its draft as "to stimulate and support educational processes that lead to the generation of work and income and to the emancipation of the citizen in the perspective of local and regional socioeconomic development" (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art. 2nd)¹³. However, it is necessary to ask: How does a public educational institution generate work and income for the public that does not surround it internally? Or is it that the thought is to observe the professional training of the students who attend it and who pass it on to the world of work? It is important to consider the educational institution and the need to talk with the different forms of education and culture. As a federal educational institution, it is relevant to highlight research projects that transit and dialogue in constant movement with society.

Still in terms of understanding technology as knowledge in conjunction with society, it is reported that one of the objectives proposed in the Research Draft (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art. 3rd, item XII) is about the implementation of actions that aim to reduce regional ethnic-racial inequalities to favor "access by rural populations and indigenous and *quilombola* communities to master's and doctoral programs"¹⁴. In other words, an advance instituted by the IFG in 2017 was the implementation of the quota policy for access to postgraduate *Stricto Sensu* courses (Master's and Doctorate).

One of the issues that scours and destabilizes the perspective of inseparability over teaching, research and extension is the issue of professor's workload. That is, in the *Relatório de Comissão de*

13. "estimular e apoiar processos educativos que levem à geração de trabalho e renda e à emancipação do cidadão na perspectiva do desenvolvimento socioeconômico local e regional" (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art. 2º).

14. "acesso das populações do campo e das comunidades indígenas e quilombolas a programas de mestrado e doutorado" (MINUTA DA POLÍTICA DE PESQUISA, art. 3º, item XII)

Alinhamento das Regulações das Câmaras de Ensino, Pesquisa e Extensão do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão do IFG (2017), the question of working hours is evaluated and documents that regulate research actions are presented as the *Regulamento Cadastramento de Projeto de Pesquisa* (Res. 026/2014). It is a document that provides for the registration of research projects at the IFG and that makes no mention of non-compliance with the workload imputed in the Work Plan, either by the teacher or technical-administrative servers. When mentioning the need for dialogue between teaching, research and extension, as well as being interlocutor with society, it states that the aim is "to enable the generation and transformation of knowledge, in order to meet the needs and interests of society" (Art. 4th, item II, 2014)¹⁵.

In other words, how this has been accomplished, whether in dialogue with society or in the generation and transformation of knowledge, is a subject of continuous investigation, mainly in its conversations with technology.

With regard to the Innovation Policy Draft, it is stated in its article 1st:

Instituting the IFG Innovation Policy, which provides for guidelines and instruments for organizing and managing activities focused on encouraging innovation, in interaction with society, aiming at development, training and technological autonomy to promote the development of the local, regional and national productive system, in line with the priorities of the national policies of science, technology and innovation, with the national industrial and technological policy, with the corresponding policies of the State of Goiás and with the specific rules of the IFG (2019)¹⁶.

15. "possibilitar a geração e a transformação do conhecimento, de forma a atender as necessidades e interesses da sociedade" (art. 40, item II, 2014)

16. Instituir a Política de Inovação do IFG, que dispõe sobre as diretrizes e instrumentos de organização e gestão das atividades voltadas para o incentivo à inovação, em interação com a sociedade, visando o desenvolvimento, a capacitação e a autonomia tecnológica para promover o desenvolvimento do sistema produtivo local, regional e nacional, em consonância com as prioridades das políticas nacionais de ciência, tecnologia e inovação, com a política industrial e tecnológica nacional, com as políticas correspondentes do Estado de Goiás e com as normas específicas do IFG. (2019)

In other words, the emphasis is on science and technology in interaction with society. However, it is necessary to review whether, in fact, this interaction occurs, how the teaching, research and extension projects use the knowledge generated and proposed in order to make a continuous movement between EPE – Society, including, in what has relevance to the use of technology as knowledge.

Still on the interaction with society on the technological basis of innovation, it is stated as an objective of the draft, implicitly on technology, society and knowledge in its items of article 3rd:

IX – To promote and to enable the establishment of partnerships for the development of technologies with independent inventors, associations, companies and other entities;

XII – To plan and to promote the implementation of favorable environments for creation and innovation, such as technological parks, innovation centers, public spaces for manufacturing and prototyping, among others;

XIII – To promote the expansion and strengthening of technological extension and the provision of technical services for productive and social inclusion;

XIV – To enable the participation of IFG staff members in technology-based companies, to act in the generation of innovation grounded on technologies generated by the IFG;

XV – To establish institutional mechanisms for the collection, management and application of own revenues resulting from the activities of science, technology and innovation;

XVI – To contribute to the organization and actions of associative entities, cooperatives, solidarity economy activities and social movements;

XVII – To foster and to promote the development, diffusion and implementation of social technologies;

XVIII – To ensure that the innovation process develops in line with the maintenance of historical, cultural, artistic, ethical and social heritage.¹⁷

In addition to unfolding the norms and regulations that involve everything from the production of research until scientific dissemination, the offer of scholarships for postgraduate studies and incentives for students, teachers and technical-administrative staff members, the research at IFG carries out agreements and partnerships with other institutions such as research funding institutions, universities and other public institutions offering services in sectorial areas. Moreover, there are the internal and external committees and commissions of the PIBICTI; research ethics; Manager of PIQs; PIPECT; Editorial by IFG Publishing and advisory on intellectual property and innovation (CAPII).

EXTENSION

The extension of the IFG represented by the Dean for Extension (PROEX) takes on the development of attitudes that enable the relationship between extension, research and teaching, as well as the direction of policies. As stated in its description available on the

.....
17. IX – promover e viabilizar o estabelecimento de parcerias para o desenvolvimento de tecnologias com inventores independentes, associações, empresas e outras entidades; XII – planejar e promover a implementação de ambientes propícios para a criação e inovação, tais como, parques tecnológicos, polo de inovação, espaços públicos de fabricação e prototipagem, entre outros; XIII – promover a expansão e o fortalecimento da extensão tecnológica e a prestação de serviços técnicos para a inclusão produtiva e social; XIV – viabilizar a participação de servidores do quadro do IFG em empresas de base tecnológica, para atuação na geração de inovação fundamentada em tecnologias geradas pelo IFG; XV – estabelecer mecanismos institucionais para a captação, gestão e aplicação das receitas próprias decorrentes das atividades de ciência, tecnologia e inovação; XVI – contribuir com a organização e ações de entidades associativas, cooperativas, atividades de economia solidária e movimentos sociais; XVII – fomentar e promover o desenvolvimento, a difusão e a implementação de tecnologias sociais; XVIII – assegurar que o processo de inovação se dê em consonância com a manutenção do patrimônio histórico, cultural, artístico, ético e social.

IFG website, "Its action is based on deepening relations with the community, through civil society organizations, as well as in partnership with institutions, especially public ones" (SITE IFG)¹⁸.

Its organizational structure is distributed in the Directorate of Professional and Technological Actions; Coordination of Internship and Work; Coordination of Agreements; Directorate of Social Actions; General Coordination of Student Assistance; Coordination of Sports Actions for Events; Extension Coordination; Food and Nutrition; Extension on Campuses and Extension Chamber.

The IFG allows in person or remote-learning extension courses to be offered in an educational, social, cultural, scientific, sporting and technological nature. Courses are published through a public notice and can be Initial and Continuing Education (FIC – *Formação Inicial e Continuada*) or *free-demand* courses. The FIC is characterized as courses with a minimum workload of 160 hours that allows the individual to continue with their studies or professional performance.

Continuing education courses take place either as a continuance of the continuing education course, following of studies carried out in another training space; from the technological axes of the IFG and as initial and continuing training for teachers. It is still needed to talk about free courses offered from external demands. The follow-up of the extension actions is the responsibility of PROEX in the institutional context and the Research, Graduate and Extension Management (GEPEX – *Gerência de Pesquisa, Pós-graduação e Extensão*), at the IFG campus.

Based on a survey published on the IFG website, the continuous flow extension actions, developed in 2017 and 2018¹⁹ at IFG campus, located in the city of Anápolis, are presented.

It is worth mentioning the realization of four extension actions of continuous flow carried out between 2017 and 2018 in five areas of CAPES, namely: Chemistry; Education; Health Sciences; History and Teaching.

18. "Sua ação se pauta no aprofundamento das relações com a comunidade, por meio das organizações da sociedade civil, bem como na parceria com instituições, sobretudo públicas" (SITE IFG)

19. The names of the coordinators of the extension courses were extracted for reasons of anonymity in the ethics of this research.

From the notice 010/2017, it was possible to map the extension actions for the year 2017, being developed only one project related to the area of Arts and focused on the visual arts and literature. Still with regard to the continuous flow actions for the year 2018, 05 actions stand out, being 04 extensions linked to the Human Sciences area (01 Teaching; 01 Letters; and 02 Education) and one action linked to Health Sciences.

The six extension actions related to the year 2018, according to the notice 004/2018 are characterized by the idea of circulation of local cultural production, in the city of Anápolis; social literacy actions for the elderly in vulnerable conditions regarding the local community of the IFG campus Anápolis; training actions for the solidarity economy; training in the area of music and information technology. Two actions were systematized in the following areas of CAPES: Art (02); Education (02); Natural Sciences (01); Teaching (01).

From the mapping developed, it is possible to observe the cartography of the extension scenario in the IFG as well as a historical-cultural portrait of the empirical field with an approach and distance from society.

Considerations

It is a necessary theme for the understanding of technology and knowledge relations in approximations and distances with society from the tripod present in school institutions: Teaching, Research and Extension (EPE).

One of the problems that can generate distance from society and the lack of understanding that technology is knowledge may be the issue of the teaching workload as an indication of the non-relationship between the EPE triad and its borders with society. As a consequence: the teacher is unable to develop teaching, research and extension projects that dialogue with their elements in society.

In view of the scenario presented in the IFG campus Anápolis research, it is affirmed the predominance of attempts to approximate and the certainty of distancing between technology and knowledge with society, as well as it is the prevalence of the vision of the IFG school institution and others as a concrete setting of knowledge.

The classroom still represents a privileged locus of knowledge. They are opposed to this scenario, presenting the projection by Rocha (2011) in sight of a classroom as a concept and the idea of Learning Management Environments (AGA – *Ambientes de Gestão de Aprendizagem*).

Instrumentalism as a main characteristic in the way of conceiving technology applies to society as forms of utilitarianism and the center of the process of knowledge and technocentric society. "The central institutions of modern societies are, therefore, taking risks with technological development" (NEDER, 2010, p.199)²⁰.

The distances in these relationships emerge from the denial of innovation and technologies due to the lack of knowledge of what they really represent. Innovation is invoked, but the conception for a critical theory of technology that considers the interaction between social considerations and technical codes (specifications) is what becomes urgent. Another scenario projected in this research is the division of society as a social society and an academic society. Social nuclei are generated which prevent the realization of knowledge in different educational spaces and in a society marked by digital culture and by the convergence of networks.

The EPE projects presented in the different time (2017 – 2020) and historical periods, as well as the analyzed documents reflect phenomena of separation and dissociated thoughts to think about technology. The conceptions of technologies in the EPE triad were systematized by institutional programs (*CPP*; *PIBIC*, *PIBIC EM*, *PIBIC Af*, *PIBITI*, *PROAPP*), by CAPES knowledge areas and IFG's scientific and technological axes.

Nevertheless, the Human Sciences – Education area is the tutor of most of the projects developed, as well as the Educational and Social Development axis. The Engineering area has an increasing number of researches, although it has shown a modest production in the years 2019 and 2020. However, this increase is important if we consider that the dialogue between the areas indicates a peculiar totality of education, science and technology as a path presented in this research to approach society in the criteria of technology and

20. "As instituições centrais das sociedades modernas estão, dessa maneira, correndo riscos com o desenvolvimento tecnológico" (NEDER, 2010, p.199)

knowledge. In the meantime, progress in EPE actions in the area of Sociology and other areas was also evidenced. This proves to be significant if it aims at the knowledge historically accumulated as interdisciplinary with dialogues that not only start in society, but are also materialized there.

In addition, it is possible to apprehend that this identification needs to (pre)occupy itself with an understanding of education, technology and society in order to 'break with the walls and borders', organized in formal education. It is not the intention to reduce the importance of institutionalized formal education in educational institutions, but to bring clarifications that allow the understanding of fluid knowledge in times and spaces, of the global in juxtaposition with the local, of a society connected by technology and knowledge in directions of the concrete to the abstract; from generalizations to abstractions of scientific knowledge.

One of the considerations carried out by this research is to present the distances, but also to present projections so that we are able to make the present and the future better in the relationships between technology, knowledge and society.

In this sense, socioflexion, inflection, reflection and new socio-flections are presented as paths of education for a modeling of learning that considers interaction from the social point of view.

The instrumentalist and deterministic conception proved the distancing of the object of study of this research with society, since society is used as a source of natural data collection in the developed projects, but it is not extended to the spaces of knowledge.

Feenberg (2017) presents suggestions for ways to establish a critical theory that can support the theme of this research "Technology is knowledge" as dialectical approaches, symmetries and asymmetries that are far from naive political-educational contexts and the contextualized rationality with cultural aspects (convergence of networks).

Thus, the desire is to present the technological emergence as a propellant of new sociocultural orders and, thus, it is presented as a research perspective the realization of a new model of learning: CO-LEARNING or COLLABORATIVE LEARNING. It is a model that transversally cuts across education through multiple channels (formal,

non-formal and informal) in a contemporary society that presents a scenario of convergence of networks and connectivity, observing the consolidated tripod in educational institutions: Teaching, Research and Extension.

And so, in view of the developments and contributions of this research, it is possible to continue *dreaming about the port*.

The dream is to see the invisible shapes
Of the distance still imprecise, and with sensitive
Movements born of hope and a strong will,
Search out over yon horizon's icy rim
the tree, the beach, the flower, the bird, the fountain
The deserving kisses of Truth

Fernando Pessoa (2011)²¹

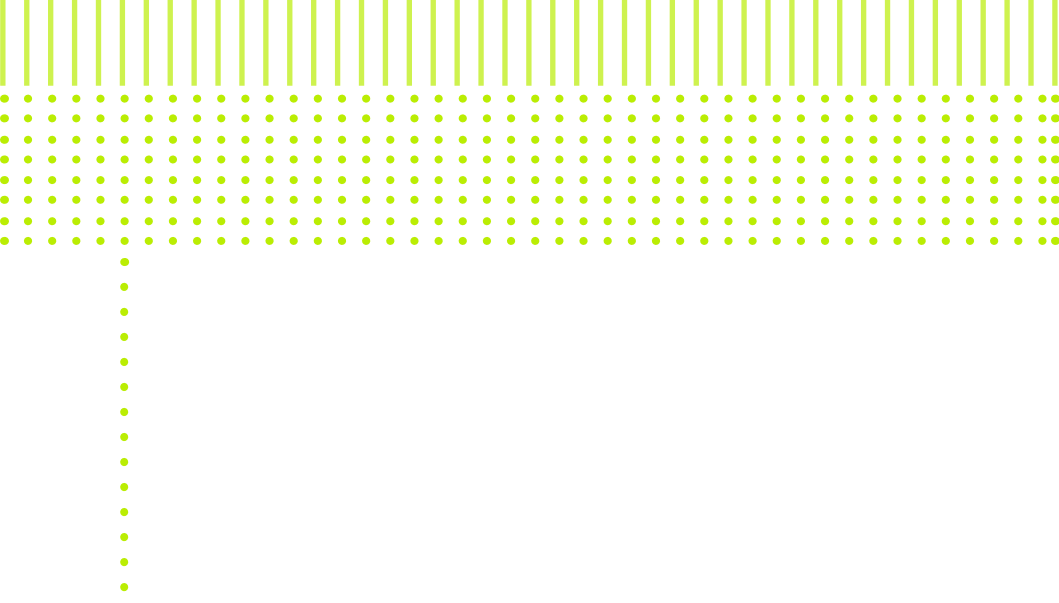
Referências

- ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: Ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. São Paulo: Boitempo, 2.ed., 10.reimpr. rev. e ampl., 2009.
- ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. Dos sentidos da tecnologia à convergência com a educação. **Braz. J. of Develop.**, Curitiba, v. 6, n. 6, p. 34970–34979, jun. 2020. Disponível em <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/11227/9399>. Acesso: 08 jul 2020.
- BRASIL. Lei nº 13.005/2014, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional da Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 17 jan. 2021.

21. O sonho é ver as formas invisíveis / Da distância imprecisa, e, com sensíveis / Movimentos da esperança e da vontade. / Buscar na linha fria do horizonte / A árvore, a praia, a flor, a ave, a fonte – Os beijos merecidos da Verdade. (Fernando Pessoa, 2011)

- BRASIL. Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 29 dez. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm. Acesso em: 22 jan. 2020.
- BRASIL. Lei nº 13.005/2014, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional da Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 17 abr. 2019.
- FEENBERG, Andrew. **A critical theory of technology. Handbook of Science and Technology Studies**. MIT Press, 2017. Disponível em https://drive.google.com/file/d/1Zw5JHr5_fNsV3kRu875kAGdCD-TOxP-6W/view?ts=5e13e428. Acesso em 30 jun. 2020.
- NEVES, Lúcia Maria Wanderley; PRONKO, Marcela Alejandra. **O mercado do conhecimento e o conhecimento para o mercado: da formação para o trabalho complexo no Brasil contemporâneo**. Rio de Janeiro: EPSJV, 2008. 204 p.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- PACHECO, Eliezer. **Os Institutos Federais: uma revolução na educação profissional e tecnológica**. Eliezer Pacheco (Org). Moderna: Brasília, 2008–2011. ISBN 978-85-16-07375-6. Disponível em: <https://www.moderna.com.br/lumis/portal/file/fileDownload.jsp?fileId=8A7A83CB34572A4A01345BC3D5404120>. Acesso em: 28 nov. 2018.
- PEIXOTO, Joana; ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. Tecnologia e Educação: Algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. *In: Educ. Soc.*, Campinas, v. 33, n. 118, p. 253–268, jan.–mar. 2012. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 28 nov. 2018.
- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS (IFG). Observatório do mundo do trabalho e da Educação Profissional e Tecnológica. **Estudo de Implantação do Câmpus Anápolis**. Goiânia, 2009. Disponível em: http://www.ifg.edu.br/attachments/article/486/Relatorio_ANAPOLIS_FINAL.pdf. Acesso em 09 mar. 2020.

- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS (IFG). **Plano de Desenvolvimento Institucional 2019–2023**, 2019. Disponível em: https://www.ifg.edu.br/attachments/article/11546/PDI_IFG_2019_2023.pdf.
- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS. Ata da 27ª Reunião do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. **Debate e aprovação do Relatório da Comissão de Alinhamento das Regulações das Câmaras de Ensino; Pesquisa e Pós-Graduação e Extensão do IFG 2017**. Disponível em: <https://www.ifg.edu.br/attachments/article/210/27.PDF>. Acesso em: 07 de marc. 2019.
- ROCHA, Cleomar de Sousa. De prisões e aprendizagens em rede: AVA e o conceito H. **VII Conferência Internacional de TIC na Educação Challenges**, Perspectivas de Inovação, 2011. Disponível em <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/15981/1/Squeak.pdf>. Acesso em 25 jun. 2020.
- PESSOA, Fernando. **Mensagem**. Portugal: editora tugaland, 2011.
- NEDER, Ricardo T. **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina., 2010.



THE SMELLS OF THINGS, THE THINGS OF SMELLS

Luisa Paraguai

This text addresses the sense of smell as an articulator and mediator of/in the process of installing a narrative at the *Casa de Cora Coralina* Museum. From the poems of Cora, the museum space is assumed as a place of experience constituted by the artistic intervention entitled "*Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros*" (2019, The smells of things, the things of smells)¹, which recovers the quotidian of objects (BAUDRILLARD, 2002) as an exercise of dwelling. This artistic practice is reported through the documents of the creation process (SALLES, 2013), which shift the functionalist description of the domestic objects of the collection to privilege the poetic dimension in the constitution of the place: Cora Coralina's house. To refer to the spaces to inhabit, we quote Bachelard (2000) and Segaud (2016), understanding that artistic appropriation, as a practice of singularization, occurs

1. This artistic production results from the Postdoctoral project "Paisagens olfativas no Museu Casa de Cora Coralina" carried out during the 2019-2020 period at the Media Lab/UFG, under the supervision of Prof. Dr. Cleomar Rocha, and was installed during the 28th National Meeting of ANPAP, from 16 to 20 September, 2019.

in this production by the establishment of an olfactory landscape, as approached by Porteous (1990) and Classen et al. (1994), to the extent that smells evoke images from memory – worlds of flavors and odors by Cora Coralina.

Understanding the research in Arts as an exercise of praxis, constituted on the plane of experience, and therefore ordered in/by the ways of doing, we are interested in thinking firstly that the interventionist attitudes of the researcher-artist promote situations of resistance and define transversal movements of redirections, capable of constituting inventive tactics in view of the established and instituted forces (PARAGUAI; ROCHA, 2016). So it was at the *Casa de Cora Coralina* Museum, when in 2016, members of MediaLab/UFG, under the coordination of Prof. Dr. Cleomar Rocha², redesigned the expography of five spaces: waiting room, kitchen, waterspout, writing/documentation room and exit room. The objective was to prioritize the multimodal experience for visitors, projecting poetry on the walls, in the trees in the backyard, in the waterspout, in the smoke from the stove, where Cora used to make her sweets. In this exercise with different supports and materialities, the written text becomes spatialized and gains other properties – organicity, liquidity, and contours in the constitution of sonority and image to emphasize the sensitive dimension of the poems.

From this encounter with the poetry installed in the museum, a poetic process was formulated – a project-event, which first involved a research divided into two distinct moments: the reading of the records of the objects of the collection, described according to the materiality and their physical dimensions (image 1), and Cora's poems, symbolic narratives, lyrical arrangements, reports of personal stories and the places where she lived. The *Casa Cora Coralina* Museum organizes the poetess' daily life, using domestic and personal objects, furniture, documents, photographs, in the context of her intimate environment – a lived in space, a place of affection when she resided there for 29 years. And that, as a Museum – custo-

2. Participating in this Project are Cleomar Rocha (coordinator and responsible for the design), Hugo Nascimento, Ravi Passos, Lina Lopes, Luma Oliveira, Mateus Sperandio, Hugo Camargo, Renato Mesquita, Kaiky Fernandez, Evandro P. Braga and Wilder Fioramonte (ROCHA e VENTURELLI, 2018, p. 43).

dian institution, it guarantees “effective museological practices, such as exhibition, conservation, education, documentation, among many other actions and, above all, are open to the public” (AFONSO and SERRES, 2016, p. 2).

Classe: INTERIORES	Nº 05.16.153
Subclasse: UTENSÍLIO DE COZINHA / HIGIENE	Localização: ESCRITA
Denominação: TALHA AZUL	
Título: "PARTE AZUL POMBINHA"	
Autor:	
Procedência:	
Modo de Aquisição: ☒ Doação ☐ Compra ☐ Coleta	Data: 05/12/2010
Fabricante: WARRANT STAFFORDSHIRE	Marca:
Material / Técnica: PORCELANA	
Estado de Conservação: ☒ Regular ☐ Bom	
Medidas: 21 cm x 11 cm	
Cora Coralina	

Image 1: Collection card describing the “blue pigeon dish”. Photo: Luisa Paraguai.

The musealization of Cora's daily life allows the encounter with her poems in the writing room, the jam jars in the glass cabinet, the copper pans on the wood stove, the fruit trees at the bottom of the yard, among many other events, which transport the visitor to his/her own childhood or specific periods of his/her life. As Ricoeur points out (2008, p. 441) “To recognize a memory is to find it again. To find it again is to assume it is mainly available, if not accessible”³. This availability depends on an event to take us out of the waiting state and to effectuate the recognition that is given by the affective dimension. Thus, we understand that the space of Cora's house causes us to recover lived experiences, evoking memories, mobilizing remembrance.

With this documentary research, I make appointments and glimpse interests, in order to, in a second moment, identify the objects and rooms of the house to infer qualities, trying to combine the

3. The citations in the chapter are translated from the original in Portuguese: “Reconhecer uma lembrança é reencontrá-la. Reencontrá-la é presumi-la principalmente disponível, se não acessível” (RICOEUR, 2008, p 441)

functionalities of things with the smells described by Cora, as in the poem "Papeis de Circunstância", which left by relatives, kept in the baskets suggested to hide secrets (image 2). According to Segaud (2016, p. 103) "the meanings and locations of objects and furniture in rooms, or the simplest domestic activities, such as the preparation and consumption of food"⁴ go beyond the functional perspective of the house as a shelter to constitute it as a living with its cultural dimensions.

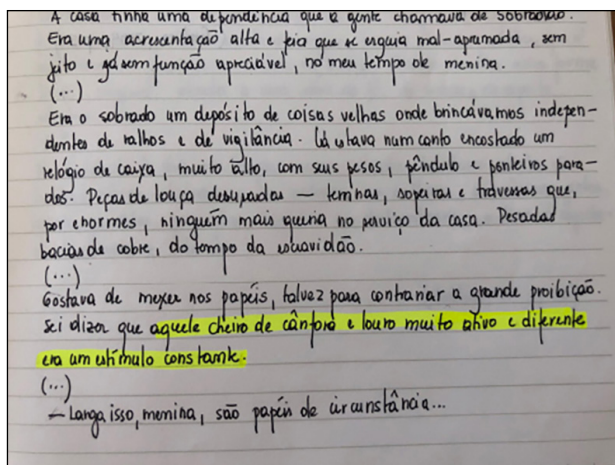


Image 2: Poem "Papeis de Circunstância" (CORALINA, 2006, p. 87-98).

In this process of describing and archiving the elements of the research, little by little, another logic emerges, which implies choices and unique disposition of documents, starting to "play two major roles throughout the creative process: storage and experimentation (SALLES, 2007, p. 18). I rewrite, take notes, underline and cut words to record ideas – stories and memories. As a non-linear, juxtaposed and cumulative operation, I assume the memory "not a transcription of the past in the present, but a decontextualization of the past within the present" (NASCIMENTO, 2005, p. 58).⁵

From this I continue identifying, naming and hierarchizing attri-

4. "as significações e localizações dos objetos e móveis nos cômodos, ou as mais simples atividades domésticas, como o preparo e o consumo de alimentos" (SEGAUD, 2016, p. 103)

5. "não uma transcrição do passado no presente, mas uma descontextualização do passado no seio do presente" (NASCIMENTO, 2005, p. 58)

butes, while concomitant other relations of meaning and consequent semantic networks are being plotted to constitute narratives, which are juxtaposed to those told by the poet. I define a personal file, taken from the historical collection of the Casa Museum and reordered, without any intention of completeness, as it is known about the uncertainties and inconsistencies when organizing vestiges of the past (image 3). This kind of file, a "set of documents, whatever their forms or material support, whose growth took place in an organic, automatic way, in the exercise of a person's activities" (ANDRÉ, 1986, apud FARGE, 2017, p 12)⁶ is an index of what the poetess is experiencing, when she reorganizes the permanence of objects (flasks, travel case, suitcase) in symbolic arrangements, which count and carry a notion of the present and presence.

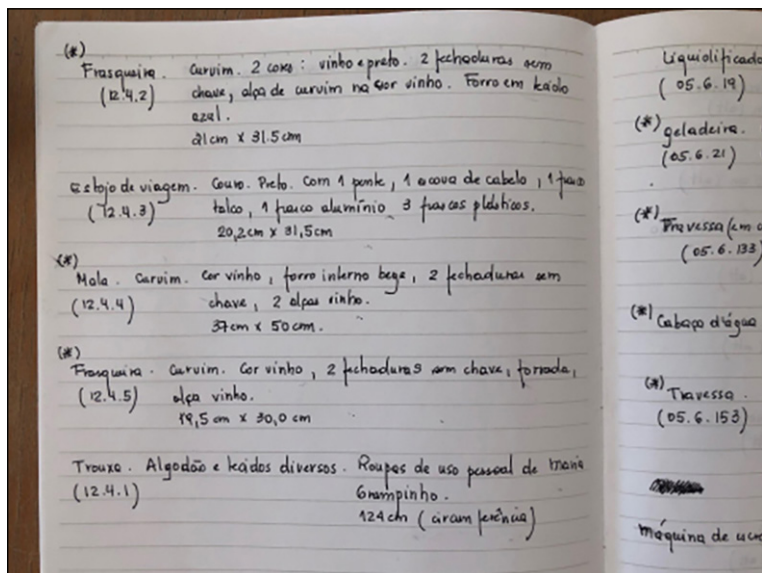


Image 3: Archiving notes. Photo: Luisa Paraguai.

Thus, artistic practice presents itself as a modality of action: collecting, which is gradually formulated from the regularity of gestures and situations of daily use while negotiating an unstable condition

6. "conjunto de documentos, quaisquer que sejam suas formas ou seu suporte material, cujo crescimento se deu de maneira orgânica, automática, no exercício das atividades de uma pessoa" (ANDRÉ, 1986, apud FARGE, 2017, p. 12)

of another nature – a subjective movement of transfiguration of the object. The concept of collection, which “differs from that of accumulation. [...] As much as for its cultural complexity, and for the lack, for the unfinished that the collection separates itself from pure accumulation” (BAUDRILLARD, 2002, p. 111-112).⁷ In this process, the artist chooses and hierarchizes, configuring a dialectical tension between dispersing and organizing, in a cyclical and repeated way, and as Benjamin (2009) describes,

the object being disconnected from all its primitive functions, in order to lock in the most intimate relationship imaginable with what is similar to it. This relationship is diametrically opposed to utility. It is a great attempt to overcome the totally irrational character of its mere existence by integrating it into a new historical system, created especially for this purpose: the collection (BENJAMIN, 2009, p. 239).⁸

This inseparability between knowledge and transformation at the level of experience, as pointed out by Passos and Barros (2009, p. 25), it contextualizes the artistic creation exercises in the construction of reality effects, insofar as “to intervene, then, is make this dive into the implicational level in which the positions of those who know and what is known, of those who analyze and what is analyzed are dissolved in the dynamics of the propagation of the instituting forces that are characteristic of institutionalization processes”.⁹ From these processes it is established a collective meaning for exchanges, dialogues between artists and the public.

7. “distingue-se do de acumulação. [...] Tanto quanto por sua complexidade cultural, e pela falta, pelo inacabado que a coleção se separa da pura acumulação” (BAUDRILLARD, 2002, p. 111-112).

8. “o objeto seja desligado de todas as suas funções primitivas, a fim de travar a relação mais íntima que se pode imaginar com aquilo que lhe é semelhante. Esta relação é diametralmente oposta à utilidade. É uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua mera existência através da integração em um sistema histórico novo, criado especialmente para este fim: a coleção” (BENJAMIN, 2009, p. 239).

9. “intervir, então, é fazer esse mergulho no plano implicacional em que as posições de quem conhece e do que é conhecido, de quem analisa e do que é analisado se dissolvem na dinâmica de propagação das forças instituintes característica dos processos de institucionalização” (PASSOS; BARROS, 2009, p. 25)

The smell of things and the things of smells

When naming the smell as the operator of the dialogue with Cora Coralina in the constitution of encounters with/between objects, memories and spaces, I situate the artistic installation "*Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros*" (2019, The smells of things, the things of smells), briefly highlighting two characteristics about the sense of smell: our ability to adapt and the almost impossibility of containing odors, as demarcated and under control situations (PARAGUAI, 2019).

Once the smell is detected and identified by our sense, there is a decrease in the intensity perceived by the fatigue of the nasal receptors once exposed for some time. This physiological characteristic dynamically and cyclically reconfigures our perception, placing the recognized smell in the background, to free our attention for others not perceived. This condition can change with stimuli, but it is not a definitive change, as the organ is still able to capture and respond to them after a few minutes. So "The concept of adaptation is vital. The perceived intensity of a smell declines rapidly after one has been exposed to it for some time. Not that the smell disappears, but the perceivers becomes habituated to it" (PORTEOUS, 1990, p. 23).

The olfactory sensation is thus caused by the dispersion of volatile molecules, which in a free collision with other substances in the air promote a delay in their trajectories, which in zigzag favor the perception of smells by our olfactory cells. These physical-chemical conditions become a contingency to be explored artistically, because in each place, with its climatic conditions – wind patterns and seasonality, air temperature, odors "escape and cross boundaries, blending different entities in olfactory wholes. Such a sensory model can be seen to be opposed to our modern, linear worldview, with its emphasis on privacy, discrete divisions, and superficial interactions" (CLASSEN et al., 1994, p. 4-5).¹⁰ For example, this impermanence of odorous records evokes imprecise temporal and spatial limits, such as the olfactory composition that was established at lunch and dinner times,

10. "escapam e ultrapassam fronteiras, compondo diferentes entidades em totalidades olfativas. Tal modelo sensorial pode ser visto como oposto a nossa perspectiva linear moderna, com sua ênfase na privacidade, divisões discretas e interações superficiais" (CLASSEN et al., 1994, p.4-5)

when the neighbor of Cora's house started to prepare the meal and the smells of spices, roasts and fried foods, integrated the expographic space, even without intention or control, mixing with the projected. Thus, smells do not act as a stable composition, but as odorous situations that signal, they remain and disappear in varying degrees of intensity and composition (RODAWAY, 1994), and when infiltrated in the exhibition space, they demand attitudes from the visitor.

The smells are evocative, placing us in a particular time and space, and were installed in the Casa Museum to formalize domestic spaces as perceptive constructions. "From sniff to spin, the nose and the brain constantly reshape our awareness of the smellscape" (GILBERT, 2008, p. 90), which appears episodic and dissipates in space. In this way, the use of the concept "smellscape", by Porteous (1990), is validated to suggest that, like visual impressions, odors can qualify and designate spatialities, constituting the notion of place, when activated also singularly by people who pass through there.

Thus, the house is taken as a space practiced by Cora's poems, which is combined with smells, materializing a certain family universe – fruits, herbs, flowers, sweets and making even a certain strangeness about the ways of appropriating the spaces, insofar as the singularization and attribution of meanings occurs through the "material and symbolic development of practices" (SEGAUD, 2016, p. 102).¹¹ As when Cora, returning alone to the city of Goiás in 1956, widowed and without children, describes in the poem "Casa Velha da Ponte" her memories of the backyard of the family house, "stranded in Rio Vermelho", building a landscape olfactory presented in image 4, which we can define as "non-continuous, fragmentary in space and episodic in time" (PORTEOUS, 1990, p. 25). The temporal dimension of living, mobilized by memories: writing and cooking practices, is reaffirmed in Bachelard (2000, p. 25) when he writes "[...] every space really inhabited brings the essence of the notion of home".¹² It is recognized in Cora's daily life the lived force that shapes, orders and singularizes objects, spaces, affective bonds – a lexicon of forms and senses.

11. "desenvolvimento material e simbólico de práticas" (SEGAUD, 2016, p. 102)

12. "[...] todo espaço realmente habitado traz a essência da noção de casa". (BACHELARD, 2000, p. 25)

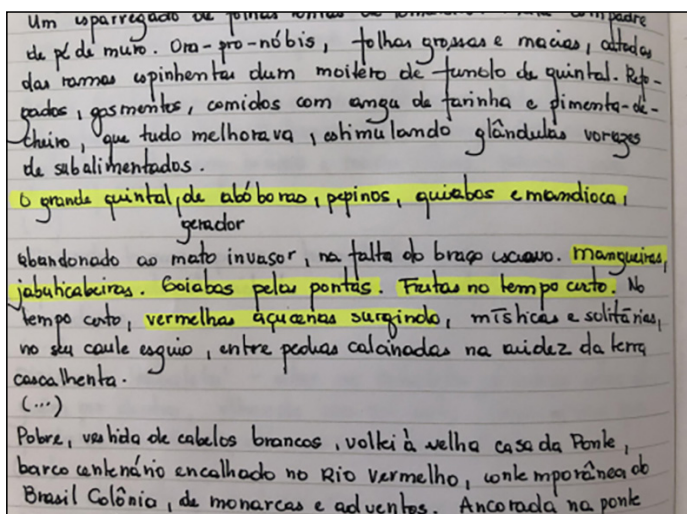


Image 4: Poem "Casa velha da Ponte" (CORALINA, 2006, p. 7-12).

In the research carried out in the collection of the Casa Museum, categories of objects were identified, which, intending to escape from the ambience – functionality, naturalness, culturality – sought to answer a purpose of another order: testimony, remembrance, nostalgia, evasion (BAUDRILLARD, 2002). Thus, the travel case (image 5) and the candy glass bowl (image 6) were chosen as qualifying elements of Cora's daily life, constituting the material and concrete existence of the objects they inform – formulating narratives while exercising the temporary possibilities of containing smells. The travel case, with the 'smell of something kept', indicates distant travel times and when composed with the sweetness of jasmine and lavender, it is transformed by the recovery of an affective memory. It is worth pointing out that on hot afternoons in Goiás Velho, Cora's room becomes very warm, highlighting the perception of this olfactory mixture, since the volatility of the components with the increase in temperature implies greater uptake by the olfactory chemoreceptors, invading the visitors' intimate perceptual space.



Image 5: Travel case with flasks. Photo: Luisa Paraguai.

And the candy glass bowl (image 6), due to its materiality, acts as a diffuser even though it is empty to the eyes of the visitors. Unlike the chemical exchanges made by leather, which is marked by smells, the transparency of the glass enhances the ability to contain them, while suggesting to the visitor to uncap them and only then absorb the smell of the green fig jam. This object, which reigns in the cupboard of the room, among many others, constitutes a place of memory, remembrances of making sweets, which tells about Cora, a confectioner and cook, whose sale of jams, candies, liqueurs and cakes was her source of income. To address this relationship between objects and everyday habits, I return to Baudrillard (2002, p. 101) when he affirms "each object is halfway between a practical specificity, its function, which is like its manifest discourse, and absorption in a series/collection, where it becomes the end of a latent, repetitive discourse, the most elementary and the most tenacious of the discourses".¹³

13. "cada objeto está a meio caminho entre uma especificidade prática, sua função, que é como seu discurso manifesto, e a absorção em uma série/colecção, onde se torna termo de um discurso latente, repetitivo, o mais elementar e o mais tenaz dos discursos" (BAUDRILLARD, 2002, p. 101).



Image 6: Candy glass bowl. Photo: Luisa Paraguai.

This discursive context implies assuming objects as supports of repeated practices, which resort to ordering, marking, appropriating, being necessarily variable over time, as they formalize the concept of "*Habitus*" (BOURDIEU, 2007), clarified by Setton (2002), because "although it is seen as a system engendered in the past and orienting towards action in the present, it is still a system in constant reformulation. *Habitus* is not destiny"¹⁴. From this understanding of a constant and reciprocal exchange between the objective world of things and the subjective world of individualities, Baudrillard (2002, p. 102), places the routine exercise of "our 'habitual' schemes" to solve "what may have to distressing its continuity and the absolute singularity of the events"¹⁵ that govern the spatial arrangements.

14. "embora seja visto como um sistema engendrado no passado e orientando para uma ação no presente, ainda é um sistema em constante reformulação. *Habitus* não é destino" (SETTON, 2002)

15. "nossos esquemas 'habituais' para solucionar "o que pode ter de angustiante sua continuidade e a singularidade absoluta dos eventos" (BAUDRILLARD, 2002, p. 102)

Final remarks

The smell, as an invisible form but present in our daily life, gains materiality and volume, and subjectively appears in this text as a formulating principle of poetics, which exercises an invasive condition in people's personal space, insofar as it imposes itself on the noses without possibility of resistance and is more "subjective than objective" (KANT, 2006, p. 53). In this way, the artistic intervention "*Os cheiros das coisas, as coisas de cheiros*" (2019, The smells of things, the things of smells) potentially calls into question the functional logics of spaces and the determinists of objects, to recover the personal experiences lived, memories kept. In this sense, the poetic operation is established as a process of singularization, because by instituting olfactory attributes and characteristics for spaces and domestic objects, it enhances other connections and consequent semantic networks. An enunciation that oscillated distinctively between a smelling and a seeing while visitors toured the *Casa Cora Coralina* Museum.

Acknowledgments

Acknowledgments for the Research Support of the São Paulo State Research Support Foundation (process no. 2018/05363-8), and for the CNPq Research Productivity Scholarship - Level 2.

References

- AFONSO, M.M.; SERRES, J.C.P. Casa-Museu, Museu-Casa ou Casa Histórica? Uma controversa tipologia museal. **Vox Musei Arte e Patrimônio**, vol. 1, n. 1, jan-jun. 2016. p. 39-47. Disponível em <<https://revistas.ufpi.br/index.php/voxmusei/article/view/6748/3939>>. Acesso em abril 2021.
- BACHELARD, G. **A poética do espaço**. Tradução Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- BENJAMIN, W. O colecionador. In:.... **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2009. p. 238-246.

- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. 5a ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CLASSEN, C.; HOWES, D.; SYNNOT, A. **Aroma**: The cultural history of smell. New York, NY: Routledge, 1994.
- CORALINA, C. **Estórias da casa velha da ponte**. 13a. ed. São Paulo: Global, 2006.
- FARGE, A. **O sabor do arquivo**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2017.
- GILBERT, A.N. **What the nose knows**: the science of scent in everyday life. Crown Publishers, 2008.
- HOWES, D. (editor). **Empire of the Senses**, the sensual cultural reader. Oxford and New York: Berg, 2005.
- KANT, I. **Antropologia de um ponto de vista pragmático**. São Paulo: Iluminuras, 2006.
- NASCIMENTO, R.A. do. Charles Baudelaire e a arte da memória. **Alea**: Estudos Neolatinos. Rio de Janeiro, vol. 7, n. 1, jan./jun 2005, p. 49-63. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/S1517-106X2005000100004>. Acesso em: abr. 2021.
- PARAGUAI, L. Sensescape: narrativas flutuantes. **ARS** (São Paulo), vol.17, no.35, Jan./Apr. 2019. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152455>. Acesso em abr 2021.
- PARAGUAI, L.; ROCHA, C. Pesquisa-intervenção: traçados dos planos de experiências. In: **Anais do 25o Encontro Nacional da ANPAP**, Porto Alegre: ANPAP, 2016. p. 2862-2874. Disponível em http://anpap.org.br/anais/2016/simposios/s5/luisa_paraguai-cleomar_rocha.pdf. Acesso em abril 2021.
- PASSOS, E.; BARROS, R.B. de. A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCOSSIA, L. da (org.). **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 17- 31.
- PORTEOUS, J.D. **Landscapes of the mind**: Worlds of sense and metaphor. Toronto: University of Toronto Press, 1990
- RICOEUR, P. **Memória, História e Esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2008.
- ROCHA, C.; VENTURELLI, S. **Engenhando nosso futuro**: arte e sociedade. Ciência e Cultura, vol. 70, no. 2, São Paulo, Apr./June 2018.

p. 41-46. Disponível em <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v70n2/v70n2a12.pdf>. Acesso em abril 2021.

RODAWAY, P. **Sensuous Geographies**: body, sense and place. London, England; New York, USA: Routledge, 1994.

SALLES, C.A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2013.

SEGAUD, M. **Antropologia do espaço**: habitar, fundar, distribuir, transformar. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2016.

SETTON, M.G.J. **A teoria do *Habitus* em Pierre Bourdieu**: uma leitura contemporânea. Revista Brasileira de Educação, no. 20, Rio de Janeiro, May/Aug. 2002. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1413-24782002000200005>. Acesso em abr 2021.



SPACES, MEMORIES AND OVERFLOWS

Agda Carvalho

The social, cultural and political dynamic in the different contexts awakens the proliferation of a variety of stories and the intensification of transformations in daily practices. As a result of this continuous reorganization behaviors are molded, and consequently are the traditions of a place, the beliefs, and emotional tones that characterize the circumstances and subjectivities, and yet, present the essence of a people, and the way of living of a single individual. During the connections that are established between the different spaces, the traits of experiences are demarcated, through the textual and imagery records, the exercise of orality, and the accumulation of memory.

The text discusses the potential of ambulation motivated by memory, triggered by the spatial experience in the circumstantial and subjective encounter of a determined social, cultural and political context. It focuses on the emergence of experience, stimulated by stories and the essence of a living, signaled by the poetry of Cora Coralina, which reveals the existence of a power in the space between the alleys of the city of Goiás, as well as explains the intensity of absences, that still have so many stories. The text discusses the spaces of Cora and the space as multiplicity (MASSEY, 2008), since

the daily life is constantly in process and welcomes different paths and narratives (CARERI, 2013). This route deals with the imagery and sound relations that are triggered at the intersection of memory and that stimulate the construction of narratives during the experience.

This condition can conform a story that is recomposed with variations and combinations of sound, visual and textual data that characterize the traces of time and space, and occur in the overflow of the stories of the story, connected with the experience. The research *Deambulações: Vejo aquilo que escuto e escuto aquilo que vejo*¹ brings the experience initially of ambulation and later of the drift connected and articulated with the spaces, the memory, the experience and the experimentation of circumstantial and subjective issues of a geographical, social and cultural, in this case the city of Goiás, founded in 1736, also known as Goiás Velho, through the production of Ana Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, the poetess Cora Coralina (1889 – 1985). This path dialogues initially with its first publication: *Poemas dos becos de Goiás e estórias mais*, from 1965.

A walk that begins with ambulation and reveals to be potent by diving into drifts that unfold themselves into practical and theoretical experiences. The approach starts from reflection *I see what I hear and I hear what I see*, a behavior that in the course of the investigation proves to be a method, on condition of being attentive to social events and geographical and subjective phenomena, awakened by the experience of walking. The stories and events that seemed to be forgotten are intertwined in the memory and the particularities of a place, as they are activated, in this journey, through the perception of space, the observation of traces in the city, of the reports and oral traditions and the reflection of the living in spatialities, the experience of the senses and subjectivities.

The approximation to the spaces of Cora and the reflection of the space as an open and multiple process, seeks the experience from the words of the poetess. That is, the meaning of what has already passed intertwined with what is to come, as a perceptual and experiential event. To this end, traces and absence are observed as an act of resistance, as asserted by Benjamin (2007 [1968], p. 255),

1. Postdoctoral Internship in Digital Humanities developed at MediaLab-UFG (2019-2020).

"The true image of the past flies by. The past only allows itself to be captured as an image that flashes irreversibly at the moment of its knowledge". And yet, to recombine these elements by pursuing the origins, the memory, and the essence of spaces and the overflow of the senses during the experience.

A journey that awakens the provocation of the senses, through the unexpected encounter of the tracks. For Careri (2013):

The term 'route' indicates, at the same time, the act of crossing (the route as the action of walking), the line that crosses the space (the route as an architectural object) and the account of the space crossed (the route as narrative structure) (CARERI, 2013, p. 31).²

The dive into Cora's narrative route stimulates the experience of possible sensory mappings of spaces in the city of Goiás, of the memories of the alleys, which still exhale scents of this sweet existence. "To articulate the past does not mean to recognize it 'the way it really was' (Ranke). It means to seize hold of a memory as it flashes up at a moment of danger" (BENJAMIN, 2007 [1968], p. 255).

A route that deals with the approximation with the universe of Cora Coralina and intends to understand the images and sounds that emanate from the details of the city of Goiás. Traces that still remain in the corners, in the colors of the houses, in the whispers of the places, in the insistence of the same stories told, in the rolling of a stone, in the smell of the backyards, in the irregularity of the pavement, in the experience that is revealed in the encounter with the space.

Spaces of Cora

The involvement with the words of Cora Coralina initiates the approach to the alleys of her hometown. The narrative of a mature woman who faces the system installed in the spaces of her youth. Cora Cora-

2. Translated from the original: "Com o termo 'percurso' indicam-se, ao mesmo tempo, o ato da travessia (o percurso como ação do caminhar), a linha que atravessa o espaço (o percurso como objeto arquitetônico) e o relato do espaço atravessado (o percurso como estrutura narrativa)" (CARERI, 2013, p. 31).

lina distances herself from her origins with marriage and begins the practice of other places and the development of other stories, a situation that establishes an intermission that extends from 1911, to her return to the home of Goiás, in 1956. Alone, without the company of children, grandchildren and great-grandchildren, but with the desire to rescue her memories (BRITO, 2011). For Cora, it is vital to experience the organization of the city in order to understand the relationships that have been established between everyday practices, social norms and the fads of a time, and which in her return appear entangled between the different colors and sounds of the alleys of Goiás.

Penetrates inside the sock or book, carefully but without exaggerated respect, not to discover a mysterious and sacred message, but to experiment, to touch closely, to follow with the finger the contours of this intimate architecture that unites the outside and the inside, the sound and the sense, the signifier and the signified (GARBER, GAGNEBIN, 1998, p. 47).³

This “in between” condition that promotes the space emphasizes the possibility of stimulating memory in relation to details and details that can trigger the understanding of absences as an epiphany. In this sense, the drift establishes connections with the surroundings when building narratives with walking.

In the spatial articulation might happen the experience of the vestiges of an existence and the manifestation of the meaning of living of a time. “In other words, without the presence of emptiness, without the presence of absence, there could be no meaningful game that constitutes culture” (Ibid.)⁴. In other words, the different situations present themselves in a peculiar way for each walker, as

3. Translated from the original: Penetra dentro da meia ou do livro, com cuidado mas sem respeito exagerado, não para descobrir uma mensagem misteriosa e sagrada, mas para experimentar, para tocar de perto, para seguir com o dedo os contornos desta arquitetura íntima que une o fora e o dentro, o som e o sentido, o significante e o significado (GARBER, GAGNEBIN, 1998, p. 47).

4. “Dito em outras palavras, sem a presença do vazio, sem a presença da ausência, não poderia ter esse jogo de significação que constitui a cultura” (GARBER, GAGNEBIN, 1998, p. 47)

they establish particular connections with the surrounding environment and arouse subjective reactions during the drift.

I tell the story of the alleys,
from the alleys of my land,
suspects... ill-famed
where the conceptual family didn't pass.
"Riffraff place" – they said, turning away.
Of people from the water pot.
Of people barefooted.
Alleys of lost woman.
Alleys of women of the street.
Renegades, confined
in the sad shadow of the alley. [...]

(CORALINA, 1993, p. 103–106)⁵

Cora's spaces are found in the resonance of words that rescue time and provoke the sensory possibility of the organism, by presenting the intersection of the plurality of events from the past and facing the unpredictability of the daily scenario of the city. All the facts and stories are mixed and, in the poetess' account, brings the life that pulsates in the alleys of the city of Goiás.

Spaces and overflows

Space is continually in process, as it signals a possible existence by awakening a coming to be with experience, or even, intensifying the sense of being in the world. It focuses on the sense of absence with the manifestation of subjectivities and the cognitive processes of a living. Among the absences of the past there is the intertwining of minutiae and circumstantial details; while the tracks signal the marks of the occupation of a past time, the present reorganizes the various data and behavior during the perceptual event.

5. Translated from the original: Conto a estória dos becos, / dos becos da minha terra, / suspeitos... mal afamados / onde família de conceito não passava. / "Lugar de gentinha" – diziam, virando a cara. / De gente do pote d'água. / De gente de pé no chão. / Becos de mulher perdida. / Becos de mulheres da vida. / Renegadas, confinadas / na sombra triste do beco. [...] (CORALINA, 1993, p. 103–106)

The experience exposes the sense of corporeal subjectivity when in collision with the diversity of feeling and living. In this process, uncertainties and complexities of a space are revealed when dealing with coexistence and dynamics while it is in use, that is, the practiced space (CERTEAU, 2013). The connection with space is the triggering event, in which the sensory-cognitive conditions cause the outbreak of the interaction, with the multiplicity of possible interconnections with space and memory. This experience, in partnership with the artist and architect Edilson Ferri, results in the overflow of ideas and sensations activated by conversations and meetings with city residents and wanderings in the city and in the alleys. The *Compendium* (2019) proposition takes place with the capture of images and sounds from different alleys, with an uninterrupted walk that traverses these spaces during the day and night.

(...) I tell the story of the alleys,
 From the alleys of my land,
 Suspects... ill-famed
 Where conceptual family did not pass
 "Riffraff place" – they said, turning away.
 Of people from the water pot.
 Of people barefooted.
 Alleys of Lost woman.
 Alleys of women of the street.
 Renegades, confined
 in the sad shadow of the alley.
 Door and window room.
 Anemic prostitute,
 Lonely, hectic, deceitful,
 Coughing, spitting blood
 in the dirty humidity of the alley.

(CORALINA, 1993, p. 103–106)⁶

6. Translated from the original: (...) Conto a estória dos becos, / Dos becos da minha terra, / Suspeitos...mal afamados / Onde família de conceito não passava / "Lugar de gentinha" – diziam, virando a cara. / De gente do pote d'água. / De gente de pé no chão / Becos de mulher Perdida. / Becos de mulheres da vida. / Renegadas, confinadas / na sombra triste do beco. / Quarto de porta e janela. / Prostituta anemiada, / Solitária, hética, engalicada. / Tossindo, escarrando sangue / na umidade suja do beco. (CORALINA, 1993, p.93–94

The alleys are confinement spaces for many powerful stories. The recording of the images of the alleys during a walk causes a sensation of continuity, connecting the day and the night, that is, the overlapping of stories in a space that resignifies itself. The captured sound results from hurried walking and wheezing during movement. The irregular path of the alleys presents the condition of instability and tension of the drift (Image 1).

Space is the sphere of the possibility of the existence of multiplicity; it is the sphere in which distinct trajectories coexist; it is the sphere of the possibility of the existence of more than one voice. Without space, no multiplicity, without multiplicity no space. If space is indeed the product of interrelations, then this must predicated the existence of plurality: multiplicity and space are co-constitutive (MASSEY, KEINES, 2004, p. 8).⁷



Image 1. *Ouro Fino* Alley. City of Goiás (GO). Agda Carvalho walking and capturing images and sounds. Picture Edilson Ferri, 2019.

7. Translated from the original: O espaço é a esfera da possibilidade da existência da multiplicidade; é a esfera na qual distintas trajetórias coexistem; é a esfera da possibilidade da existência de mais de uma voz. Sem espaço não há multiplicidade; sem multiplicidade não há espaço. Se o espaço é indiscutivelmente produto de inter-relações, então isto deve implicar na existência da pluralidade: multiplicidade e espaço são co-constitutivos (MASSEY, KEINES, 2004, p. 8)

The edition reveals the compilation of the paths pointed out by Cora Coralina and experienced by the artists, the superimposed images present the diversity of stories and the mutability of the meanings of these spaces. Between walls and walls are alleys, and these spaces are steeped in different events and stories. The hurried walk in capturing images is connected with vestiges of the stories, since the alleys of the city of Goiás were initially used as passages and welcomed diverse occupants who were separated from social life, such as the space of the alley (Image 2).

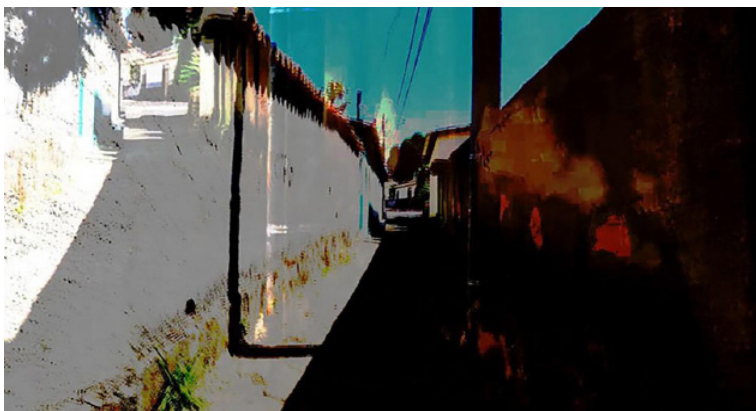


Image 2. *Compendium* Source: Carvalho, Ferri (2019)

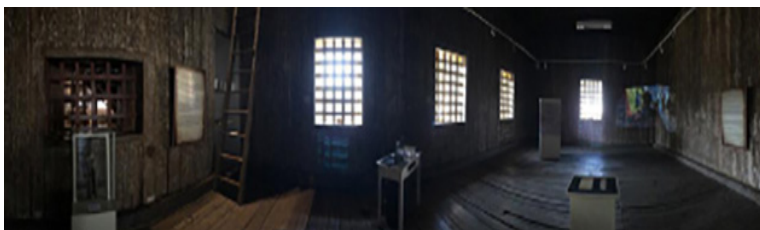


Image 3: Agda Carvalho and Edilson Ferri, *Compendium*, 2019. Interior of the exhibition space at Museu das Bandeiras. City of Goiás. (GO). Picture: Agda Carvalho..

(...) Alleys of my land...
 Haunting alleys.
 Romantic, sinful ...
 They have poetry and drama.
 The drama of the woman of the street, ancient,
 humiliated, unhealthy
 Venereal harlot.
 Scorned, mesenteric, rinse.
 Shaved head with razor,
 punished with the paddle
 weeding the wide,
 crying, Striking blood.
 (CORALINA, 1993, p.95).⁸

Compendium was presented at the *Museu das Bandeiras* and projected on the facade of the *Museu de Arte Sacra da Boa Morte*, in the city of Goiás, in 2019. It is important to highlight that these architectural sets were listed by UNESCO as a World Heritage Site. The experience of projection in these spaces is enhanced in the interrelation with the inside and outside. These are different results from the exposure of the drift in dialogue with the city. The first projection experience was inside *Museu das Bandeiras*, a space of the old *Casa da Câmara e Cadeia da Província de Goiás* until 1937, a building built between 1761 and 1766 (DAÚDE, MARQUES, 2013). In this case, the alleys were brought into the confinement space and dialogued with the texture of the wall of one of the cells, as shown by the panoramic view of the exhibition space, in the right corner (Image 3, previous page).

The projection in the external area of the *Museu de Arte Sacra da Boa Morte* allows the exhibition and visualization of the alleys of several points in the city. With the drift, the same alleys that, in a way, remain hidden and camouflaged in the city are highlighted (Image 4).

8. Translated from the original: (...) Becos da minha terra.../ Becos de assombração. / Românticos, pecaminosos... / Têm poesia e têm drama. / O drama da mulher da vida, antiga, / humilhada, malsinada / Meretriz venérea. / Desprezada, mesentérica, enxague. / Cabeça raspada à navalha. / castigada a palmatoria / capinando o largo, / chorando, Golgando sangue. (CORALINA, 1993, p. 95)



Image 4: Agda Carvalho and Edilson Ferri. *Compendium*, 2019. Projection at the main entry of the Museu de Arte Sacra da Boa Morte. City of Goiás (GO). Picture: Agda Carvalho.

Finally, and precisely because the space is the product of relationships – between, relationships that are necessarily embedded material practices that need to be carried out, it is always in a process of becoming, it is always being done – it is never finished, it is never closed. (MASSEY, KEINES, 2004, p.8)⁹

In this sense, there is an imaginary connection between the possible dialogues with the residents, and/or passers-by and their walks through the alleys, that is, the variety of noises that surround us and that make up the representations of a place. The experienced event is a situation in which “perception is not simply embedded and confined in the world around; it also contributes to enacting this world around” (VARELA, 2003, p.80), by being attentive to the rescue of the sonority that echoes from the relationship with the objects and the

9. Translated from the original: Finalmente, e precisamente porque o espaço é o produto de relações – entre, relações que são práticas materiais necessariamente embutidas que precisam ser efetivadas, ele está sempre num processo de devir, está sempre sendo feito – nunca está finalizado, nunca se encontra fechado. (MASSEY, KEINES, 2004, p.8)

place, from the echoes of the past that are impregnated in the colors and textures of the walls, connected with the paths and their unpredictability and with the different stimuli that integrate the drift.

Directing or orienting yourself is more than understanding what the spaces and places of the world say. It is also about interpreting your landmarks – be they simple signposts, architectural monuments or sacred places – and discovering the 'where to' of your paths (SARAMAGO, 2008, p. 101– 102).¹⁰

The artistic proposition is articulated with the various data that provide the experience of the fragments of Cora Coralina's stories that mix with our stories in and during the experience, once the space is reorganized and expanded in meanings with the interaction. A space that opens up as an event for each walker.

The world is not what I think, but what I live; I am open to the world, I undoubtedly communicate with it, but I do not own it, it is inexhaustible (MERLEAU-PONTY, 1999, p.14).¹¹

We count on the chance and unpredictability of the memory and stories of each body in motion, for the emergence of the experience, during the passages through the alleys of the city of Goiás, when the event with the act of walking is revealed.

Final remarks

The research *Deambulações: vejo aquilo que escuto e escuto aquilo que vejo*, proposes the articulation with the data of the past and the sense of absence in Cora's places, that is, the physical non-presen-

10. Translated from the original: Direcionar-se ou orientar-se é mais do que compreender o que dizem os espaços e lugares do mundo. É também interpretar seus marcos – sejam estes simples placas sinalizadoras, monumentos arquitetônicos ou lugares sagrados – e descobrir o 'para onde' de seus caminhos (SARAMAGO, 2008, p. 101– 102)

11. O mundo é não aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável. (MERLEAU-PONTY, 1999, p.14)

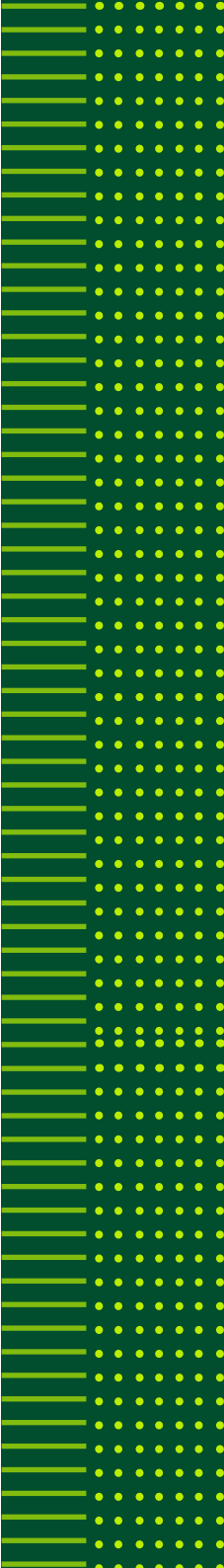
ce, which presents a power in the stories propagated in time. The encounter with Cora triggers the recombination of bodily senses, as it deals with what I see with the drift, which, at the same time, is enhanced by the infinite sounds of a city.

The approximation with Cora's spaces, the involvement with the memory of a place and the overflow in situations/actions provided the experience with the intertwining of the echoes of the past, absences and current experiences. The work *Compendium* unveils the pulsations of an instant, then activating the provocation of what has already been experienced, and at this moment, connecting with the walker's now when elaborating the overlapping of narratives. *Compendium* overflows with a multiplicity of meanings and subjectivities. A process in which the experience is articulated with the route and its narratives, the rescue of elements from the past in the present and the glimpse of a relational attitude towards the world and things.

Referências

- BENJAMIM, Walter. **Magia e Técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e História da Cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.
- BRITO, Clovis Carvalho. Um teto todo seu: aspectos do itinerário poético-intelectual de Cora Coralina. **Cad. Esp. Fem.**, Uberlândia/MG, v. 24, n. 1, p. 185-205, Jan./Jun. 2011.
- CARERI, Francesco. **Walkscapes**. O caminhar como prática estética. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano** – artes do fazer. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.
- CORALINA, Cora. **Poemas dos becos de Goiás e estórias mais**. São Paulo: Global, 1993.
- DAÚDE, Rodrigo Bastos; MARQUES, Juan Bernardino **O Museu das Bandeiras da Cidade de Goiás** – Brasil: Espaços não formais na educação em Ciências In: **Anais** do IX CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE INVESTIGACIÓN EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS, Girona, 2013. Disponível em: https://ddd.uab.cat/pub/edlc/edlc_a2013nExtra/edlc_a2013nExtrap957.pdf. Acesso em 14 jun. 2020.

- DELGADO, Andrea Ferreira. **A invenção de Cora Coralina na batalha das memórias**. 2003. 498p. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/279866>. Acesso em 3 mar. 2019.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. Verdade e Memória do passado. Projeto História. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**. São Paulo, n 17, 1998, p. 214–221. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/11147/8178>. Acesso em 8 fev. 2019.
- GARBER, Klaus; GAGNEBIN, Jeanne Marie. Porque o mundo todo nos detalhes do cotidiano? Walter Benjamin (Dossiê). **Revista Usp**, no 15, 1992. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25666>. Acesso em 7 mar. 2019.
- MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008. 312 p.
- MASSEY, Doreen; KEYNES, Milton. Filosofia e política da espacia

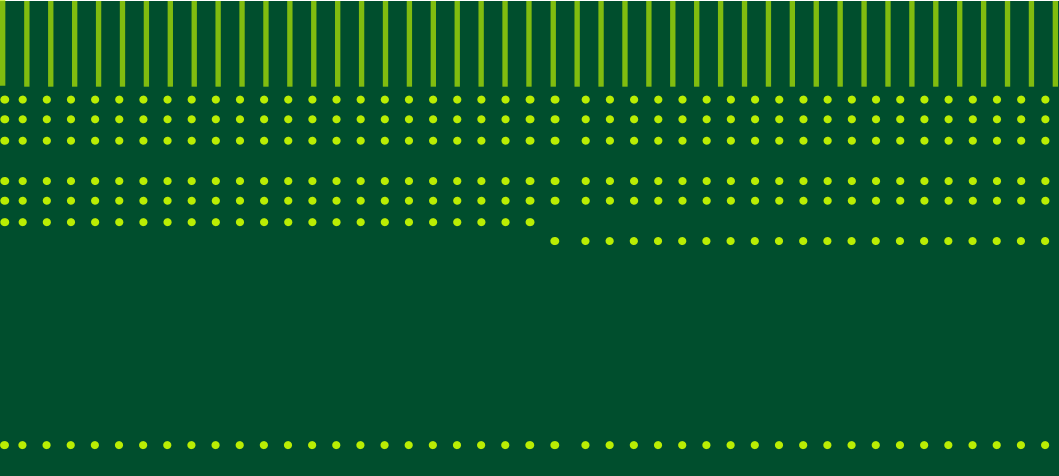


ENCOUNTERS IN BECOMING



CLEOMAR
ROCHA

Post-doctorate student in Arts (ECA/USP), Post-doctorate in Interdisciplinary Poetics (UFRJ), Cultural Studies (UFRJ), and in Intelligence Technologies and Digital Design (PUC-SP), PhD in Contemporary Communication and Culture (UFBA), Master in Art and Image Technology (UnB) and Licentiate in Letters (FECLIP). Professor at PPG in Art and Visual Culture (FAV/UFG), Cultural Performances (FCS/UFG) and Arts (UnB). Coordinator of Media Lab/ BR. Productivity Researcher at CNPq.

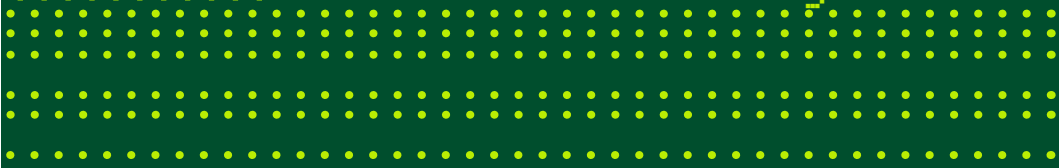


Cleomar is restless. The first time I saw him, at a design congress in 2002, he made an impression of someone still very much attached to dogmatisms. When I met him again to participate in a teacher selection board, his professional and ethical side was revealed, and I saw that dogmatism was closer to pragmatism. But it was out of his generosity, when we became university colleagues, when he immediately invited me to compose his research nucleus, still in the project phase, that I met Cleomar friend. I am very honored to have been his adviser, when I was able to seriously delve into phenomenology, driven by frank and sagacious questions. And I am very proud to present this article, in which I propose the union of these two themes that are so expensive in your research: phenomenology and graphical interfaces. Like every apprentice's work, he brings a little of his master's traits, either in the construction of ideas, or in the use of certain terms. I hope that readers will absorb part of that intellectual beauty that I learned from Cleomar and that it will contribute a little more to the field of research in Graphic Design.

Wagner Bandeira

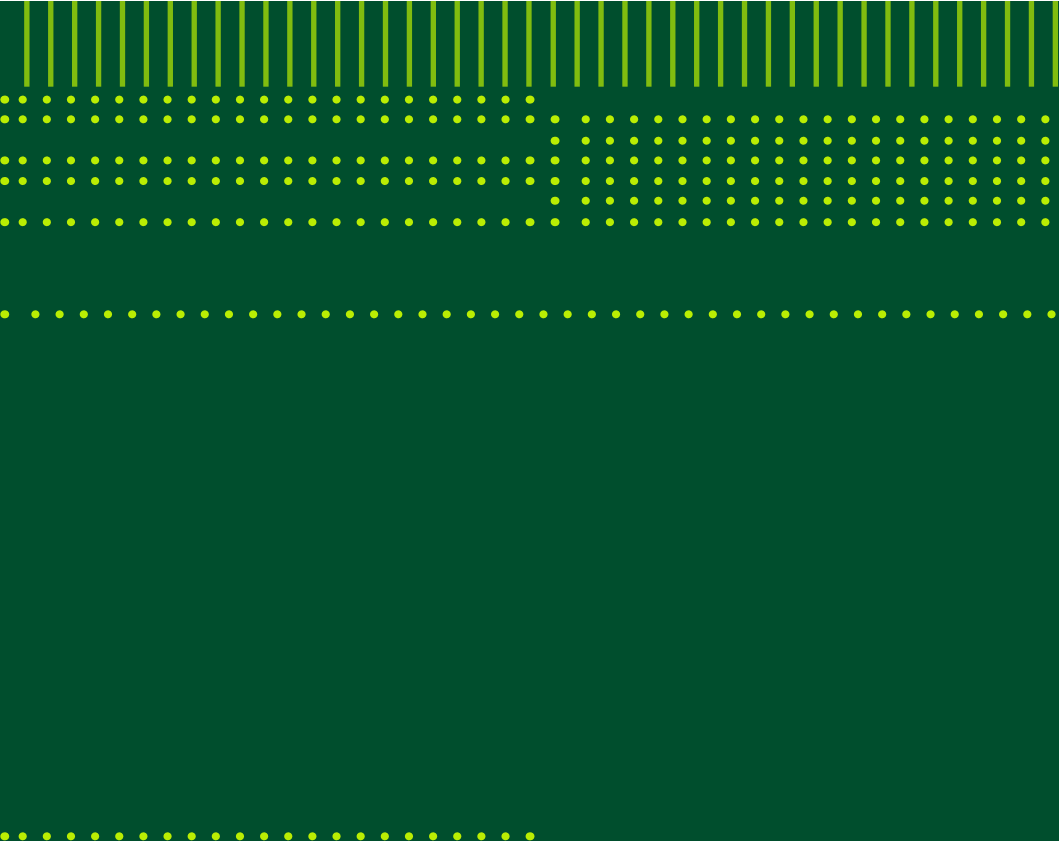


Encounters in becoming



Cleomar Rocha, a boss, an advisor, a friend, a story that (mis)takes my trajectory in academic and personal. Almost 25 years have passed since a history that now materializes in these lines and overflows in so many other lines. A meeting woven by the work of destiny in a postgraduate course, from where I became specialist and professor. During the time we worked together, I learned from him something that goes beyond words and, marked by his driving towards academic life – from masters to doctorate –, I have always kept in mind his assertive and human posture when facing challenges that I encountered. In this path we share about each other and, based on mutual trust, we build a friendship capable of embracing friends and family. Immense admiration for the professional, intense love for the human who plays and makes me laugh out loud. We share in time the profession, the friendship and, above all, values, ideals, desires. The past? Forever in the heart's memory. The future? A life together ahead. My boss, as I affectionately call Cleomar, is for me an example of righteousness, a man of his word and beautiful humanity. Gratitude, boss, for so much, for everything.

Carina Flexor



In order to achieve the purposes of the Art and Visual Culture PhD programme at the Federal University of Goiás, I had the opportunity of enjoying a qualified interaction with PhD Professor Cleomar Rocha, who contributed to refine my thinking and ideas on aspects of Museum Studies and the art in the age of digital technologies.

Pablo Lisboa

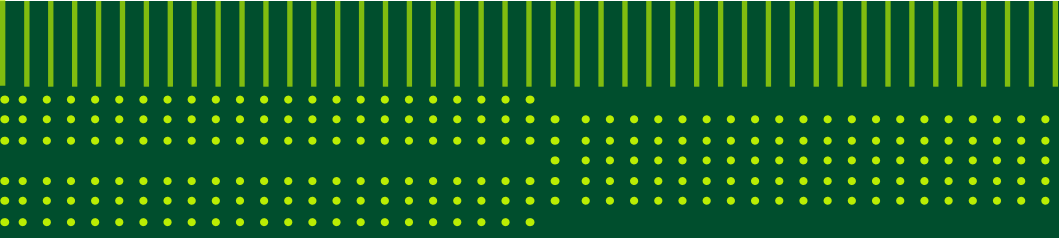


Encounters in becoming



Cleomar is a point that marked my career as a researcher. As its linguistic proofreader in a time of intense writing, I became its greatest reader, obtaining the primacy that preceded its publication. Such readings made me identify her stylistic, with scientific density and poetic lightness, at the same time. This whole process of approximation pushed me to continue, with him, the first post-doc. Since then, I have brought it with me, in the fabrics of her texts in countless contexts, which have impressed on me an intertwining of new textual features. And even with our strangeness (which were not few, lol), my affection and admiration remain, for all his posture and genius. In an interview with me, published in the book *Interlocuções* (2021), Cleomar replied that leaving doubts would be her legacy to society. Yes, he fulfilled this purpose in me, making me more questioning, with "a pair of wings" (expression used by him in the interview) to always take new and exciting flights.

Olira Rodrigues



Cleomar Rocha is needed poetics to thank the universe for his presence on my path. Our trails were brought together through a time of growth. He contemplated the research as musical notes and scientific lightness. He presented spaces and singular places in all its plurality. Thus, he supervised me in the post-doctorate and remains a great friend in life on going, in course and en route. Our lives (and research) are always in reticence, always in floating thoughts. The digital culture and the concept of technology were rethought in my concepts and the lyrics and thoughts are materialized in the originality created by you, the Co-Learning. I wish your friendship and your teachings always. **We are always .COM**

Cláudia Araújo



Encounters in becoming



When talking about the researcher, artist and professor Cleomar Rocha, I challenged distances and times to recover our meeting places, and I understood, then, that in these moments of speech, but mainly of listening, we exercise the intensity of life whenever we saw each other, talked, we discussed, we laughed. And we laughed a lot and always. Because of these encounters and in these encounters constituting themselves in/with the other, operates "in thought the becoming itself", in the words of Altair Carneiro, because "when a body 'finds' another body, an idea, another idea, so much so that the two relationships are combined to form a more powerful whole", as said Deleuze. From ideas fanned by our coexistence, echoes of the other's speech, we build affections, we share knowledge. Thank you my friend.

Luisa Paraguai

Encounters in becoming

Among my drifts, I find Cleomar Rocha and his powerful and provocative words. The approaching awakens affection and projects that unfold into professional and personal narratives, based on living and the demarcation of singular experiences. In many moments, we sail together, with research and a poetic look at the surroundings. Present friend, despite the distance, always with assertive words and a welcoming smile like few others. Cleomar has several arms as he works on many fronts, but always consistent with his goal. An attentive look at the human condition and a glimpse of future possibilities for action. An energy that pulsates constantly in productions and in the involvement with affections.

Agda Carvalho

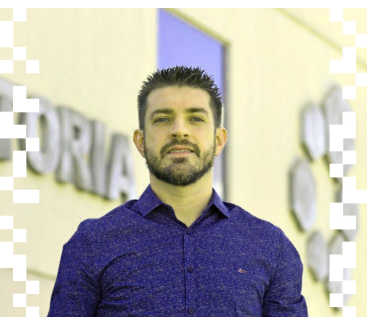
Organizer



Lira Rodrigues has a Post-doctorate by the Department of Communication and Information Sciences, Faculty of Arts, University of Porto – Portugal. Post-doctorate in Cultural Studies by the Advanced Program of Contemporary Culture at the Faculty of Letters of the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). PhD in Visual Art and Culture from the Federal University of Goiás (UFG). Master in Education from the Pontifical Catholic University of Goiás (PUC-Goiás). Graduation in Letters from the State University of Goiás (UEG). Member of the research body of the Advanced Program of Contemporary Culture – PACC/UFRJ and of the Study and Research Group on Language Teacher Education – GE-FOPLE/UEG. Professor of the Interdisciplinary Graduate Program in Education, Language and Technologies at the State University of Goiás (PPG-IELT/UEG).



Wagner Bandeira was born in Teresópolis, RJ. Holds a degree in Industrial Design from Esdi.UERJ, a master's degree in Design from PUC.RJ and a doctorate in Art and Visual Culture from UFG. He is currently professor in the Graphic Design Course at the Federal University of Goiás. He coordinates the innovation team at the Integrated Network Learning Center (CIAR.UFG), and integrates the team of researchers at the Laboratory for Innovation, Research and Development of Interactive Media (Media Lab. UFG). Researches and works in the Industrial Design area, with an emphasis on Visual Programming, standing out mainly in the following themes: interface design, user experience design, publishing design, universal design, typography, design for distance learning, branding and semiotics.



Pablo Lisboa is Professor at Federal University of Goiás (DE), Brazil, in the Faculty of Social Sciences undergraduate course on Museum Studies. PhD in Art and Visual Culture at Federal University of Goiás (2019), with a master's degree in Social Memory and Cultural Heritage at Pelotas Federal University (2010). Graduated in Graphic Design (2006), with a BA in Visual Arts (2007) at Pelotas Federal University.

Carina Flexor is professor at the Faculty of Communication at the University of Brasília (UnB) and a collaborator in the Postgraduate Program in Communication at the Federal University of Sergipe (UFS). PhD in Visual Art and Culture at the Federal University of Goiás (UFG). Researcher at MediaLab – Research, Development and Innovation Group in Interactive Media (UFG); at the LAVINT – Laboratory of Analysis of Visualities, Narratives and Technologies (UFS); and at Group Space, Poetics and Game (UnB). She develops research in the field of digital culture, digital books, reading experience, visual culture and transmedia literacy.



Láudia Araújo developed Post-doctoral studies in Cultural Studies by the Advanced Program of Contemporary Culture in the Faculdade de Letras at Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). Concluded PhD and Master's studies in Education at PUC – Goiás. Graduated in Pedagogy at the State University of Goiás/UEG and specialized in Higher Education Methodology, at the same university. Associated to the National Association of Graduate Studies and Research in Education/ANPED. Professor and Researcher at the Federal Institute of Goiás (IFG). Works in the Postgraduate Program – Master's in Professional and Technological Education (ProfEPT) of IFG. Member of Kadjót – Study and Research Group on the relationship between technologies and education. Member of PACC (UFRJ) and GETESPP. Vice-Leader and Member of the Research and Study Center for Teacher Education and Environmental Education.





Luisa Paraguai is researcher and permanent professor at the Postgraduate Program in Languages, Media and Art at the Pontifícia Universidade Católica de Campinas. CNPq Research Productivity Scholarship - Level 2. Ad Hoc Consultant at CAPES and FAPESP. Reviewer at Leonardo Digital. Vice-leader of the Production Research and Art Research Group. Researcher and artist in the interlocations between art, design and technology, she investigates languages and materialities, which operationalize technologies as ways of viewing and perceiving the world. Graduated in Civil Engineering at the University of São Paulo (USP), master's and doctorate in Multimedia, Institute of Arts at the State University of Campinas (UNICAMP), and post-doctorate at the Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milan and in the MediaLab/BR, at Federal University of Goiás, Brazil.

Bio

Agda Carvalho is visual artist and curator. Post Doctorate in Digital Humanities at Media Lab – UFG. Post-Doctorate in Arts – UNESP Arts Institute. PhD in Communication Sciences – School of Communications and Arts at USP. Master in Visual Arts – UNESP Arts Institute. Professor and researcher at Instituto Mauá de Tecnologia, where she coordinates the project: Entre Derivas: Design e Conectividade. Integrates the publications Design Contemporâneo (2005), Modos de Ver a Moda (2010), Sintonia da Moda (2010), Corpo e Vestimenta (2015), Moda e Historicidade (2018) and Dimensões: Design Arte e Tecnologia (2020). Participates in the GIIP Research Group – International and Interinstitutional Research Group on Convergences between Art, Science and Technology at UNESP. Develops research and projects that deal with Design/Art/Culture and Design/body/technology. Participation in national and international exhibitions.



Este livro foi produzido no outono de 2021.

Para o miolo usou as fontes "Quatro", 9/14pt, de Mark Caneso para a fundidora ps.Type.lab no corpo de texto e "Unibody 8", 10pt, da Fundidora Underware.nos títulos e subtítulos. Para a capa, usou a fonte "Verdana" de Matthew Carter para a MS Corp.

Possui 140 x 210 mm de dimensão e mancha gráfica de 284 x 518 pt.

O livro Conecta Cultura é composto por capítulos de alguns pesquisadores que desenvolveram uma pesquisa sob a orientação e/ou supervisão do professor pesquisador Cleomar Rocha.

Conecta Cultura configura o (per)curso de uma teia articulada de implicações, justamente por exprimir a conectividade e seus desejos manifestos de imprimir sentidos revelados da cultura viva e pulsante, por meio de interfaces cognitivas, protocolos do sistema-livro, história da arte, cultura visual e digital, ensino, pesquisa, extensão, espaços museais, intervenção artística e muitas memórias.

A obra é bilíngue, com todos os capítulos na versão em inglês e português, que representa constructos epistêmicos que versam um potencial polifônico, em diálogo com a cientificidade.

The book Conecta Cultura consists of chapters by some researchers who developed research under the guidance and/or supervision of professor-researcher Cleomar Rocha.

Conecta Cultura sets up the (path)way of an articulated web of implications, precisely because it expresses connectivity and its manifested desires to print revealed meanings of living and pulsating culture, through cognitive interfaces, book-system protocols, art history, visual and digital culture, teaching, research, extension, museum spaces, artistic intervention and many memories.

The work is bilingual, with all chapters in the English and Portuguese version, that represents epistemic constructs that deal with a polyphonic potential in dialogue with scientificity.

ISBN 978-989-8969-89-7



9 789898 969897 >

MEDIA
LAB/BR



Universidade
Estadual de Goiás