

FERNANDA MORAIS MONTEIRO CARNEIRO

## **Cama-de-gato**

Dissertação Apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes,  
Área de Concentração Artes Visuais, Linha de Pesquisa Poéticas Visuais,  
da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo,  
como Exigência Parcial para a Obtenção do Título de Mestre em Artes,  
sob a Orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Branca Coutinho de Oliveira.

São Paulo

2010

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.



Nome: FERNANDA, Morais Monteiro Carneiro

Título: *Cama-de-gato*

Dissertação Apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração Artes Visuais, Linha de Pesquisa Poéticas Visuais, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como Exigência Parcial para a Obtenção do Título de Mestre em Artes, sob a Orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Branca Coutinho de Oliveira.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_ Julgamento: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_ Julgamento: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_ Julgamento: \_\_\_\_\_



Dedico esta Dissertação aos meus pais, Nara Lúcia e Luiz Antônio,  
à minha irmã, Flávia,  
e à Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Branca de Oliveira.

Agradeço toda orientação, apoio e confiança.



## Agradecimentos

À minha orientadora, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Branca de Oliveira, pela generosidade e rara dedicação.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Heloisa Zani, pela disponibilidade e orientação musical.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Shirley Paes Lemes, pelo acolhimento em seu grupo de pesquisa.

À Isabela Monteiro Sanches, pela parceria, cumplicidade e colaboração irrestrita em todas etapas deste trabalho.

Ao Pedro Perez, pela amizade e presença constante na produção do vídeo.

Ao Fernando Saiki, pela inspiração e iluminação, em todos os sentidos, dos obscuros percursos videográficos.

À Luciana Ohira e Sergio Bonilha, pelo apoio afetivo, criativo e intelectual.

Ao Olavo Costa, pelo auxílio na produção gráfica e serenidade nas horas de aflição.

À Ana Guimarães, Heloisa Etelvina, Marcelo Peron, Maruzia Dultra e Constança Lucas, pelos conselhos e colaborações nesta pesquisa.

À Marilu Beer, pelo convívio enriquecedor e sorrisos.

À Graça Diniz, pela torcida e orações.

À equipe do Atelier Paulista, pelo acolhimento.

Ao Thiago Jatobá e ao Rodrigo Martinho, pela contribuição e paciência.

Às amigas, Alice Peccini, Daniela Aubaut e Marina Queiroz, pelo incentivo e carinho.

À minha irmã, Flávia Morais, pela força e amparo nos momentos de incerteza.

Aos meus pais, Nara Lúcia e Luiz Antônio, pelo amor, confiança e orientação, sem os quais esta realização não seria possível.





## RESUMO

***Cama de gato*** é um empreendimento que conjuga múltiplas semioses na busca por investigar o *ser do pensamento* – entendido, aqui, enquanto corpo que *pensa* a partir do contato com outros pensamentos pré-existentes. Através do entrecruzamento de conceitos, imagem, método e sonoridade, pretendeu-se erigir um campo de tensões de modo a propiciar o irrompimento de novas sensibilidades.

Todas as operações poéticas que constituem a dissertação, o vídeo e as outras peças gráficas de ***Cama-de-gato***, foram orientadas pelas linhas que pululam da problematização do ser do pensamento: sua expressividade, sua insistência na diferenciação, sua capacidade de articular uma miríade de relações temporais, de furtar-se ao presente, de lançar-se no caos e extrair de lá o inédito. Assim, trata-se de uma armadilha para a repetição e de um modo de resistir ao retorno do *mesmo* através da afirmação da diferença e da perversão das ordens; é um gesto que dispara um estado de revolução permanente e que joga com as singularidades para estabelecer novos ângulos de percepção.

Como é impossível separar a parte física de um trabalho de arte de seu processo criativo mental, elencar-se-á, também, alguns dos procedimentos técnicos e materiais utilizados para a composição do vídeo ***Cama-de-gato*** e da série de trabalhos desdobrados. Finalmente, apresentar-se-ão notas concisas acerca do percurso criativo e do percurso conceitual que permitiu a consolidação da presente dissertação.

## PALAVRAS-CHAVE

Multiplicidade; Jogo; Criação; Pensamento



## ABSTRACT

*Cat's cradle* is an enterprise that conjugates multiple semiosis for the purpose of investigating the *being of thought* – here understood as the body that *thinks* from the contact with other pre-existent thoughts. By the intersection of concepts, image, method and sonority, it is intended to build a stretching field in order to outbreak new sensibilities.

All poetic operations that constitute the dissertation, the video and other graphic pieces of *Cat's cradle*, were guided by the lines that abound from the problematization of the being of thought: its expressivity, its insistence on differentiation, its capacity to articulate a myriad of temporal relations, to evade present, to enter into the chaos and extract from there the unfamiliar. So it is a trap for repetition and a way to resist the return of the *same* by the affirmation of the different and by perverting the establishment; it is a gesture that triggers a permanent state of revolution that plays with the singularities to settle new angles of perception.

Since it is impossible to separate the physical portion of a work of art from its mental creative process, it is going to be listed also some of the technical and material procedures used to compose the video *Cat's cradle* and the series of unfolded works. Finally, it will be presented concise notes about the creative and the conceptual routes which permitted the consolidation of this dissertation.

## KEYWORDS

Multiplicity; Game; Creation; Thought



## Plena Pausa

Lugar onde se faz  
o que já foi feito,  
branco da página,  
soma de todos os textos,  
foi-se o tempo  
quando, escrevendo,  
era preciso  
uma folha isenta.

Nenhuma página  
jamais foi limpa.  
Mesmo a mais Saara,  
ártica, significa.  
Nunca houve isso,  
uma página em branco.  
No fundo, todas gritam,  
pálidas de tanto.

Paulo Leminski

(*Paulo Leminski*, Coleção Melhores Poemas, Global Editora.)



## SUMÁRIO

Apresentação.....	17
Introdução ou Surpreendente Convergência ou O que essa linha faz aqui? ou Saída de Emergência.....	23
Operação Poética ou Entrecruzamentos ou O que essa linha ainda faz aqui? ou Sobre algumas escolhas e muitos acasos .....	31
Memorial Descritivo ou 2+2=5 ou Passo-a-passo ou Será que isso serve .....	107
O plano .....	113
A linha .....	129
Pontos de inflexão .....	137
Edição .....	161
Variabilidades ou Variam ou Variação ou Variada.....	179
Instalação.....	183
Entre-telas .....	209
Entre-fios .....	219
Jogo de Fios .....	227
Lance de Dados.....	247
Lance de Gestos.....	267
Dez gestos Singulares .....	281
Referência Bibliográfica ou Alguns Outros ou Pontos de Inflexão ou Preciosidades .....	327





Apresentação



***Cama de gato*** é um empreendimento que conjuga múltiplas semioses na busca por investigar o *ser do pensamento* – entendido, aqui, enquanto corpo que pensa a partir do contato com outros pensamentos pré-existentes. Através do entrecruzamento de trabalhos gráficos, videográficos, textos dissertativos e poéticos, pretendeu-se erigir um campo de tensões de modo a propiciar o irrompimento de novas sensibilidades. O exercício de criação, nesse contexto, quer de trabalhos artísticos, quer de trabalhos acadêmicos, é o meio pelo qual se ampliam os limites do sentir e do *pensar*. Dessa forma, a presente dissertação possui, em certa medida, sentido metalingüístico: criar, neste caso, não se dissocia do pensar a criação – pensamento, este, que se atualizou primeiramente em vídeo, depois se desdobrou em gravuras, instalação, objeto-arte até, finalmente, em texto acadêmico.

Assim, todos os níveis que compõem esta dissertação estão intimamente imbricados. Se no vídeo, por exemplo, temos linhas de força afirmadas por gesto e inflectidas por pontos, como será possível discutir com mais cuidado em breve, no texto acadêmico temos, como uma das mediações fundamentais (e, por isso mesmo, marcada em negrito), a conjugação do verbo *ser* no presente do indicativo: **é**, o menor verbo conjugado da língua Portuguesa, é, a um só tempo, a afirmação de uma sentença e verbo de ligação que une os pensamentos. Mais do que isso, mesmo que o vídeo tenha sido o primeiro irrompimento desse *pensar o pensamento*, não significa que é o mais importante. Não há, seja entre os textos dessa dissertação, seja entre os trabalhos artísticos, uma divisão hierárquica. Inclusive, é por este motivo que se optou por estruturar ***Cama-de-gato*** de forma modular: cada uma de suas seções consiste-se num bloco independente arranjado na ordem que se segue por mero acaso incidental. Daí, também, ter-se preterido uma

encadernação com costura por um acabamento no estilo de fichário de modo que seja possível, a qualquer momento, ou adicionar mais blocos textuais, ou modificar a estrutura ao bel prazer.

Por fim, vale destacar que, mais do que apresentar objetos circunscritos em si, ***Cama-de-gato*** procura disparar novas possibilidades para o pensamento criativo. A própria dissertação, afinal, configura-se como um (ou muitos uns) desses disparamentos: nasceu do estudo das potências de matérias visuais e sonoras; da realização de registros gráficos como esboços e desenhos; de conversas diversas com pensadores; e, finalmente, do uso de recursos tecnológicos como *softwares* de edição audiovisual, de tratamento e manipulação de imagens e outros equipamentos digitais. Vale dizer, por último, que intentou-se preservar a multiplicidade característica do ato (ou do gesto) de criação ao invés de estancá-lo em fórmulas de fácil apreensão.





Introdução

ou

Surpreendente Convergência

ou

O que essa *linha* faz aqui?

ou

Saída de Emergência

\*





Desde que se pensa, enfrenta-se necessariamente uma *linha* onde estão em jogo as vidas e as mortes, as razões e as loucuras - e essa *linha* nos arrasta, disse o filósofo. A experiência do pensamento parece ser inerente a essa *linha de fuga* que se retorce e distende para fora do reconhecível, inventando novas direções. É como vencer uma resistência e avançar; ir do mais próximo ao mais longínquo; traçar diferenças, reconfigurar, arruinar formas, isto é, saltar para dentro do informe e mudar a orientação das forças subjacentes às formas, atualizando uma *linha virtual*. Parece que pensar é ter sempre que escapar à armadilha da “enformagem”, que captura e paralisa, atuando sobre alguma *linha já traçada* com uma inflexão que forçosamente afeta toda a rede de formas, arrastando-a num movimento de *transformação* em que todo o arranjo se transfigura num gesto: a experiência do pensamento é inseparável dessa *linha quebrada* que passa pelas diferentes figuras do saber. O ato dos criadores tem essa potência de dobrar a *linha*, expandi-la noutro sentido, reorientá-la; conjuga, diferentemente, razões e problemas, colocando em xeque, desse modo, o pré-estabelecido, ao passo que retraça, simultaneamente, a linha de um outro possível.

As formações, todas elas, dizem respeito à origem e ao entorno dos pensamentos, como também àquilo com o que estão em vias de romper para principiarem novas relações que expressem o ato de pensar. Nesse sentido, esse ato não pode ser “refletir” ou “interpretar”, mas, sim, experimentar – e a experimentação é sempre atualizante, nascente, em vias de se fazer, inesperada. Há que se criar uma amizade com o inesperado, cativá-lo, pois ele é uma condição do trabalho do pensamento; criar uma paixão pelo além do saber, que extrapola todo entendimento conquistado, todo o conhecido, que impõe as exigências de um novo enfrentamento que todo

pensamento encarna. O que há além, mais distante que qualquer mundo exterior e mais próximo que qualquer mundo interior? O possível, o fora. O pensamento não vem de dentro do mundo interior e tampouco do mundo exterior: vem do fora e a ele retorna. É na linha do fora que se viaja vertiginosamente, que se voa a alturas inimagináveis, que se está cada vez que se pensa. É como um vento, sem dono e sem autor; é a alteridade que arrastamos e que nos arrasta; é a vida que engendramos e que nos faz viver – viver e fazer dessa linha uma arte de viver. Receber e transformar; não parar de criar.

\*

Pensar é traçar singularidades a partir do reencadeamento sorteado de forças extraídas de formas consolidadas e inventar, a cada vez, as séries que vão do entorno de uma singularidade às cercanias de outra. Existem singularidades de todos os tipos, mas sempre vindas de fora – peculiaridades de poder, especificidades de resistência que preparam as mutações. A singularidade é uma diferença.

\*

O ato do pensamento é composto de figuras divergentes: ele afeta a si próprio descobrindo o lado de fora como o seu próprio impensado – pois o lado de fora, mais longínquo que todo o mundo exterior, é também mais próximo que todo o mundo interior. Nesta afecção de si, o impensado problemático dá lugar a um ser pensante que problematiza a si próprio. Pensar é dobrar o fora com um

dentro que lhe é coextensivo. Se o lado de dentro constitui-se pela dobra do lado de fora, há entre eles uma relação de contato: é todo o lado de dentro que se encontra ativamente presente no lado de fora.

Pensar o passado tal como se condensa no dentro, na relação consigo (há um grego em mim, ou um cristão...), significa resistir ao presente em favor de um tempo que virá, isto é, tornando o passado ativo e o presente fora, para que surja o novo, para que pensar sempre suceda ao pensamento.

O mundo é saber; é feito de superfícies superpostas, arquivos ou estratos, camadas que, todavia, são atravessadas por uma *linha/fissura*. Penetra-se de faixa em faixa, atravessam-se as superfícies, os quadros e os ângulos, acompanha-se a fissura para tentar atingir um interior do mundo para tentar atingir, ao mesmo tempo, o cima dos estratos, o lado de fora: um elemento atmosférico, "substância não estratificada" que explicaria como as outras formas do saber podem agarrar-se e entrelaçarem-se em cada camada, de uma borda a outra da fissura. A cada estrato corresponde um diagrama das forças ou das singularidades tomadas nas relações. Mas cabe ao diagrama atualizar-se na substância não-estratificada.

Atualizar-se é, ao mesmo tempo, integrar-se e diferenciar-se. As relações de forças informes se diferenciam criando formas

heterogêneas. E as relações de forças se integram ao mesmo tempo, precisamente nas relações formais entre ambas, de um lado a outro da diferenciação. É como se as velocidades aceleradas, de pouca duração, constituíssem "um ser lento" sobre uma duração mais longa, de forma que o mais longínquo torna-se interno, por uma conversão ao mais próximo: a vida nas dobras. É a câmara central que não tememos mais que esteja vazia, pois o si nela está situado. Aqui, é tornar-se senhor de sua velocidade, relativamente senhor de suas moléculas e de suas singularidades nessa zona livre.

\*

Um gesto é lançado como afirmação do *acaso* e a combinação que ele desencadeia afirma a *necessidade*. O ato que afirma de uma só vez o *acaso* realiza a necessidade que reconduz o "lance de dados". Ato de criação, de pensamento jogador/artista. A existência é tomada a partir do instinto de jogo, o qual a torna um fenômeno estético e faz do devir<sup>1</sup> pura positividade.

Empunhar um gesto afirmativo como ato de pensamento que afirma a vontade na vida expulsa todo o negativo e confia na inocência do futuro e do passado, no eterno retorno; significa querer criar, querer jogar. Criar/jogar conjuga necessidade e sorte,

---

<sup>1</sup> *Devir*, segundo Heráclito, é um verbo: a negação do ser cristalizado em um estado único. Isto significa que, primeiramente, só há devir; e, depois, que o ser só se afirma no devir – o ser não é, está sendo. Em outro momento o filósofo declara que o ser, substantivo, é o ser do devir enquanto tal. Para Nietzsche, devir é o "eterno retorno" – tornar a vir é o ser do que devém. (DELEUZE 1976, 18-20). E, por último, da perspectiva de Deleuze e Guattari, devir é um processo de desterritorialização; quer dizer: estar em conexão com o que faz passar intensidades, introduzir-se em multiplicidades, metamorfoseando a sua, fazer seu corpo convergir com afetos inumanos - devém-se o que alguma coisa devém, torna-se algo, mas este algo já está em devir.

conflito e harmonia na geração do novo. Lançar/jogar/arriscar **é** pensar a partir do acaso que assegura a necessidade da produção do “único” que não pode ser outro. O singular, por sua vez, assegura a volta do lance que será ao mesmo tempo – e novamente – único e móvel. A multiplicidade<sup>2</sup> dos sentidos e das variações **é** explicitamente afirmada no lance/gesto/ato de criação.

\*

Todas as operações poéticas que constituíram os trabalhos sobre os quais este texto disserta, o vídeo e as outras peças gráficas de ***Cama-de-gato***, foram orientadas pelas linhas que pululam da problematização do ser do pensamento: sua expressividade, sua insistência na diferenciação, sua capacidade de articular uma miríade de relações temporais, de furtar-se ao presente, de lançar-se no caos e extrair de lá o inédito. Jogar ***Cama-de-gato*** **é** resistir à captura; **é** escapar à armadilha; **é** inventar, a cada vez e continuamente, um novo entrelaçamento; **é** laçar outro alvo; **é** fazer com que a linha atinja seu limite próprio e exprima aquela relação de forças que se estabelece entre singularidades obtidas ao acaso; **é** tudo isso numa sucessão de reencadeamentos parciais: a linha não para de concatenar as extrações, feitas ao acaso, hibridizando o aleatório e a dependência.

---

<sup>2</sup> *Multiplicidade* é aquilo que se manifesta de diversas maneiras, que é observável sob diferentes aspectos. Opõe-se à unidade ou ao absoluto e a tudo que diz respeito a ele. Somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, múltiplice, deixa de ter relação com o uno como sujeito ou como objeto. Uma multiplicidade tem unicamente determinações, tamanhos, dimensões que não podem mudar sem que mude também de natureza. E um agenciamento é precisamente o aumento de dimensões em uma multiplicidade, a qual muda necessariamente de natureza à medida que amplia suas conexões.



Operação Poética

ou

Entrecruzamentos

ou

O que essa linha *ainda* faz aqui?

ou

Sobre algumas escolhas e muitos acasos





“O trabalho do artista é um tipo muito antigo de trabalho; o próprio artista é uma sobrevivência, um operário ou artesão de uma espécie em vias de extinção, que fabrica fechado em seu quarto, usa procedimentos muito pessoais e muitos empíricos, vive na desordem e na intimidade de suas ferramentas, vê o que quer e não o que o cerca, usa potes quebrados, sucata doméstica, objetos condenados”. (VALÉRY, 2003, p.41)

***Cama-de-gato*** surgiu da urgência de se pensar a *criação*; urgência que irrompe de um atrito entre o Eu, alguns Outros, e certas forças informes que inervam o espaço. Faíscas alimentadas pelo aprofundamento teórico de alguns conceitos propostos por Deleuze & Guatarri acerca da “pesquisa de sensação” tomaram forma sob registro videográfico. A via que une essa fagulha inicial ao estado de obra concluída – estado de equilíbrio dinâmico, vale ressaltar, pois uma obra sempre pode, vez ou outra, disparar o germe para uma nova criação – foi construída a partir de uma centena de possibilidades consideradas, raciocínios delicados, experimentos materiais e transações mentais. Essa intensidade de elucubrações demonstra que a execução de uma obra depende sempre da escolha de certos pontos de inflexão: o percurso, ou o trabalho finalizado, são uma das possíveis atualizações de uma idéia em *potência* – “uma das”, mas a única *necessária* no arranjo específico de forças em jogo.

“É assim que, de um escritor a um outro, os grandes afectos criadores podem se encadear ou derivar, em compostos de sensações que se transformam, vibram, se enlaçam ou se fendem: são estes seres de sensação<sup>3</sup> que dão conta da relação do artista com o público, da relação entre as obras de um mesmo artista ou mesmo de uma eventual afinidade de artistas entre si. O artista acrescenta sempre novas variedades ao mundo. Os seres da sensação são variedades, como os seres de conceitos são variações e os seres de função são variáveis. É de toda a arte que seria preciso dizer: o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá. Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformar-nos com eles, ele nos apanha no composto”.(DELEUZE&GUATTARI, 1992, p.227)

Tratar da variedade e da variabilidade do ato criativo é tratar da série de operações que o *ser do pensamento* realiza para problematizar o “bloco de sensações” que compõe o objeto artístico. Tais operações não são simples: não se dão, simplesmente, no interior do ser; se dão, antes, a partir da *dobra*, do gesto que permite a invaginação do fora para o mais interior do interior. É essa modificação que extrai um possível do caos e que permite o movimento da própria vida; é o gesto que propicia a criação.

---

<sup>3</sup> *Ser de sensação* é o bloco de afectos e perceptos capaz de produzir experiências estéticas; são seres fabulados que só existem enquanto partículas intensivas, qualidades e velocidades, relações entre elementos não formados de movimento e repouso, ou seja, agenciamentos cujas dimensões não param nunca de crescer porque suas formas não param de ser dissolvidas e reformadas.

Desse modo, cada gesto que se afirma constitui-se como uma nova invaginação, uma nova possibilidade, uma nova linha de força extraída da pura potencialidade em desordem: a reiteração de afirmativas cria um jogo de entrelaçamentos, de entrecruzamentos, de emaranhados, de atritos e tensões. Jogar, como ato de fé, é, como nos lembra Huizinga, uma atividade voluntária, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de alegria – marcado pela sensação de liberdade; e de tensão – expresso pela incerteza e pelo acaso, uma vez que o desfecho de um jogo reside sempre nos domínios do desconhecido: jogar é dar vez ao imprevisível, ao surpreendente; é permitir o nascimento do impensável.

\*

Jogo; Linha; Gesto; Entrecruzamento.

\*

Exercício de abstração: da ampla coleção de formas, da multidão de seres, da multidão de lembranças possíveis que me habitam, desprende-se a imagem de um jogo infantil, jogo de princípios simples e resultados complexos, em que reconheço estranha simetria com a descrição das operações do *ser do pensamento*. Linha e gesto combinam-se para formar desenhos e estruturas, emaranhados que, sendo o jogador hábil, tendem ao infinito. É a *cama-de-gato*, jogo antigo e atual – tão atual e tão antigo que rastrear uma origem torna-se impossível –, que se coloca diante de mim; que me incita a ensaiar novas combinações de idéias, a investigar soluções diversas para impasses inesperados, a hibridizar conhecidos em busca do inédito. De novo, com Huizinga, jogo que, mesmo depois de ter chegado ao fim, permanece sempre como nova criação do espírito.

Jogar ***Cama-de-gato*** é enfrentar a potência; é permitir que a transformação contamine o cotidiano, que reverbere para além de sua esfera primeira. É o *Alea* e o *Ilinx* de Roger Caillois<sup>4</sup>: lançar-se ao destino, à sorte e ao acaso, e buscar o êxtase e a vertigem de romper com a estabilidade da percepção e da consciência. É um jogo livre e espontâneo – como todo jogo deveria ser –, que se brinca pelo prazer de brincar, que se pensa pelo prazer de pensar.

---

<sup>4</sup> Roger Caillois, sociólogo e crítico literário, trabalha questões do jogo e sua relação com os jogadores em *Os jogos e os homens (Les jeux et les hommes)*, de 1967.

\*

Emaranhado; Potência; Entrecruzamento.

\*

Então conceitos encontram-se com formas e formas cortejam conceitos. O conúbio, no entanto, precisa de um meio para atualizar-se; um meio para por-se a mostra – meio que altere os modos de percepção, que seja, também ele, potência, espaço para o emaranhado de forças, complexo de virtualidades possíveis. Cercado de seus utensílios, o pensador identifica em seus instrumentos aqueles que possuem essa capacidade de sobrepor-se, de tornar-se a por, ser suporte e agenciador de pensamento. É nesse contexto que as novas mídias ganham um lugar de destaque. A incorporação de aparatos tecnológicos implica numa multiplicidade de forças que, na relação de tensão entre si, propiciam a emergência de novas experiências criativas e sensoriais.

“O pensador de agora já não se senta mais à sua escrivaninha, diante de seus livros, para dar forma a seu pensamento, mas constrói as suas idéias manejando instrumentos novos – a câmera, a ilha de edição, o computador –, invocando ainda outros suportes de pensamento: sua coleção de fotos, filmes, vídeos, discos – sua midiateca, enfim”. (MACHADO, 2004, p.11)

Dentre todos os novos dispositivos tecnológicos, o vídeo é aquele que se configura como, também, “um dispositivo: um evento, uma instalação, uma complexa cenografia de telas, objetos e carpintaria, que implicam o espectador em relações ao mesmo tempo perceptivas, físicas e ativas, abrangendo, portanto muito mais do que aquilo que as telas mostram” (MACHADO, 2004, p.13). Através das manifestações variáveis, instáveis, complexas, com formas e apresentações heterogêneas e efêmeras, o vídeo se mostra, desse modo, como meio-acontecimento, meio-ação ou processo que resiste às tentativas de cristalização.



Dubois, vai além. Para o pesquisador do campo da imagem, o vídeo “está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for seu suporte e seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infra-estrutural de “eu vejo”. (...) Assim, mesmo que não se constitua, conceitualmente, num corpo próprio, o “vídeo” é o ato fundador de todos os corpos de imagens existentes” (DUBOIS, 2004, p.71-72).

Mais do que revestir-se das características dos corpos de imagem, a estética videográfica permite operar uma série de processos que consolidam a precipitação daquele composto etéreo, onde dançam formas e conceitos: *sobreimpressão* (justaposição de múltiplas camadas), *jogos de janelas*, e *incrustação* (ou *Chroma key*<sup>5</sup>) são alguns desses recursos que aproximam o vídeo da lógica dos acontecimentos simultâneos de encadeamento estéticos, da multiplicação da visão operada por análise e síntese; recursos que permitem que as imagens venham “pouco a pouco se inscrever, lentamente, em ondas, como se emergissem do fundo do pensamento em ação, sobrepostas ao seu próprio corpo de sombra que habita o laboratório” (DUBOIS, 2004, p.282).

---

<sup>5</sup> Recurso videográfico que retira da imagem uma frequência de cor específica deixando áreas de transparência substituíveis por outras informações, possibilitando, desse modo, um efeito de sobreposição de imagens.



frames do vídeo *Cama-de-gato* (próximas 28 imagens)



























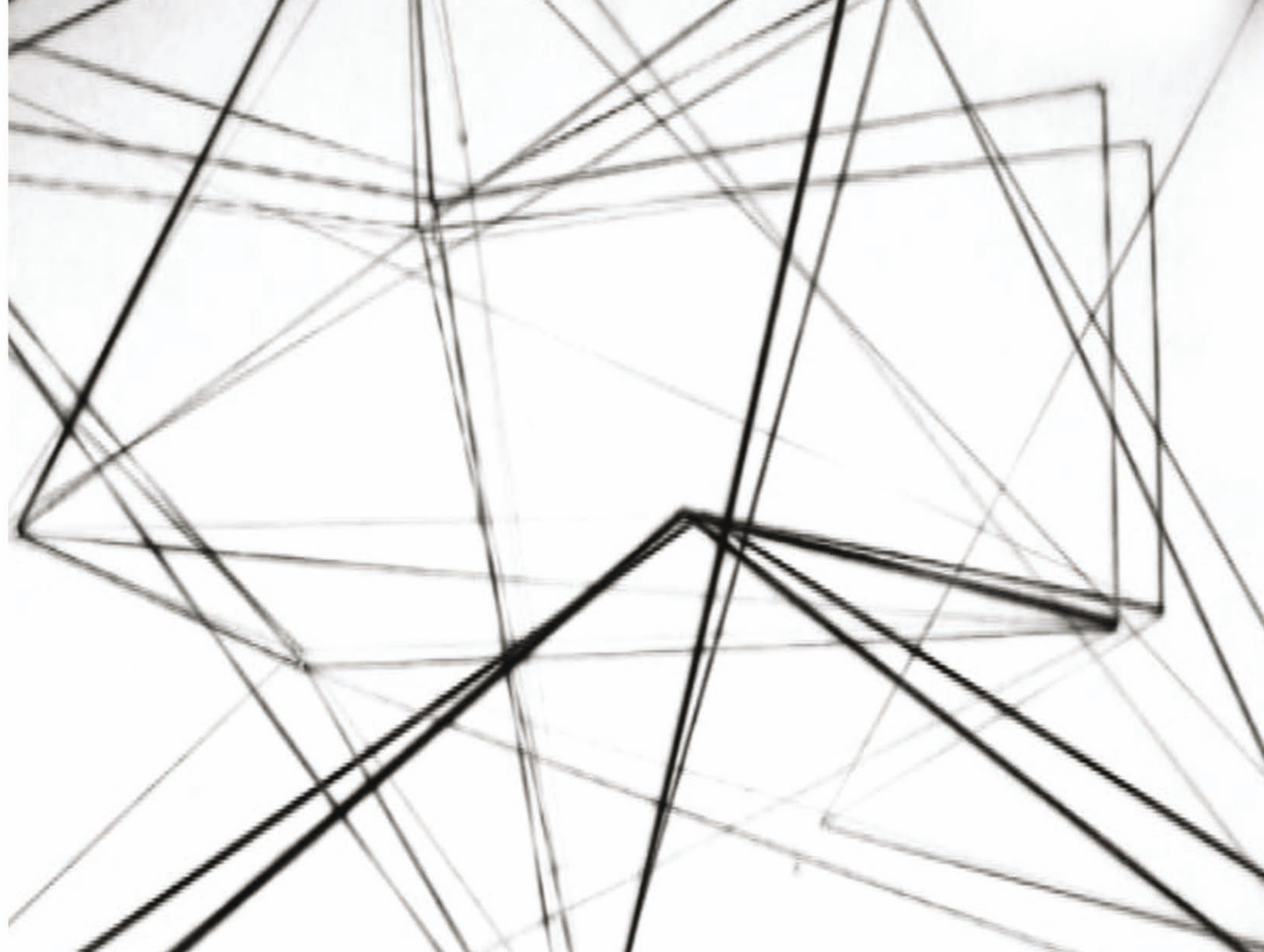


























































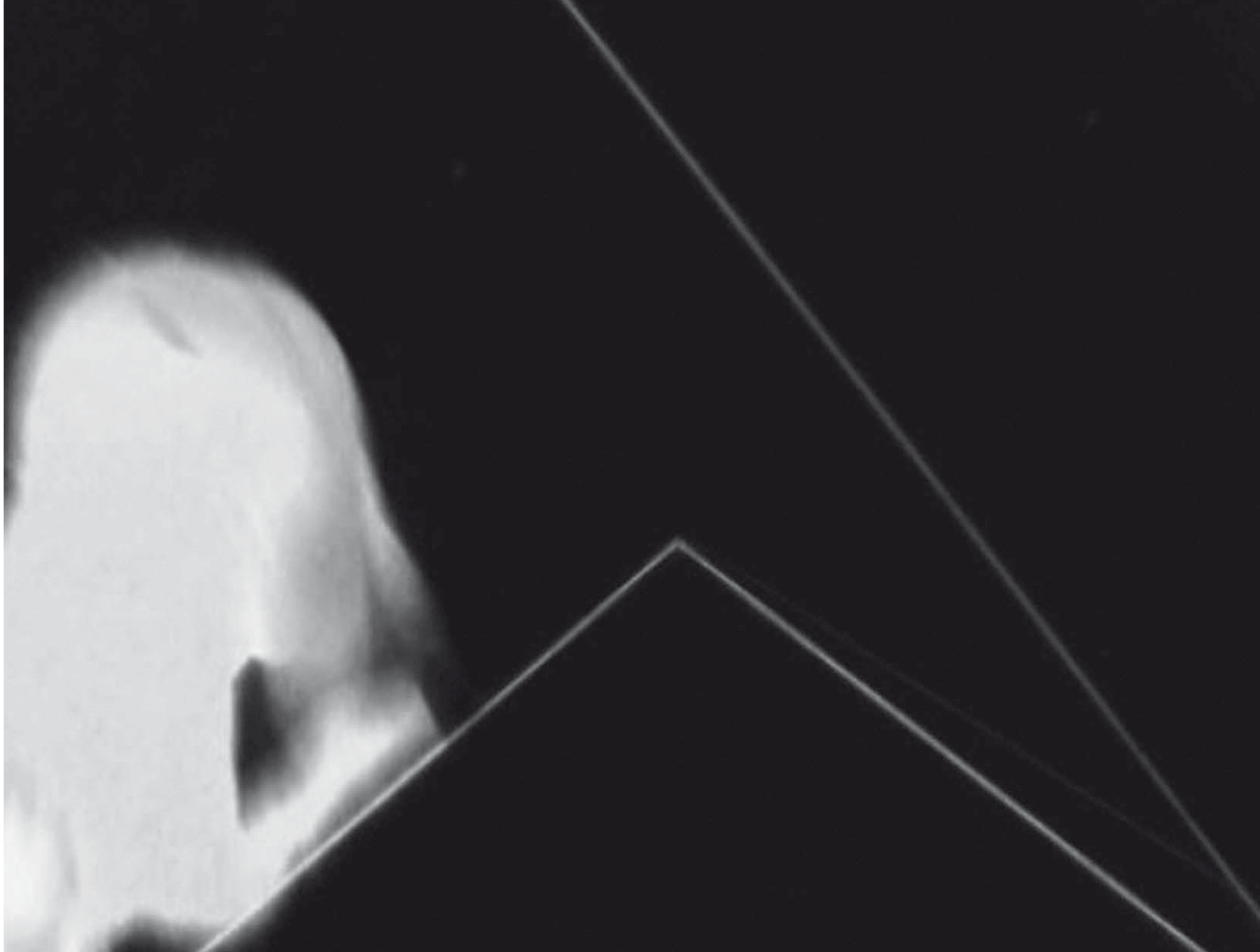




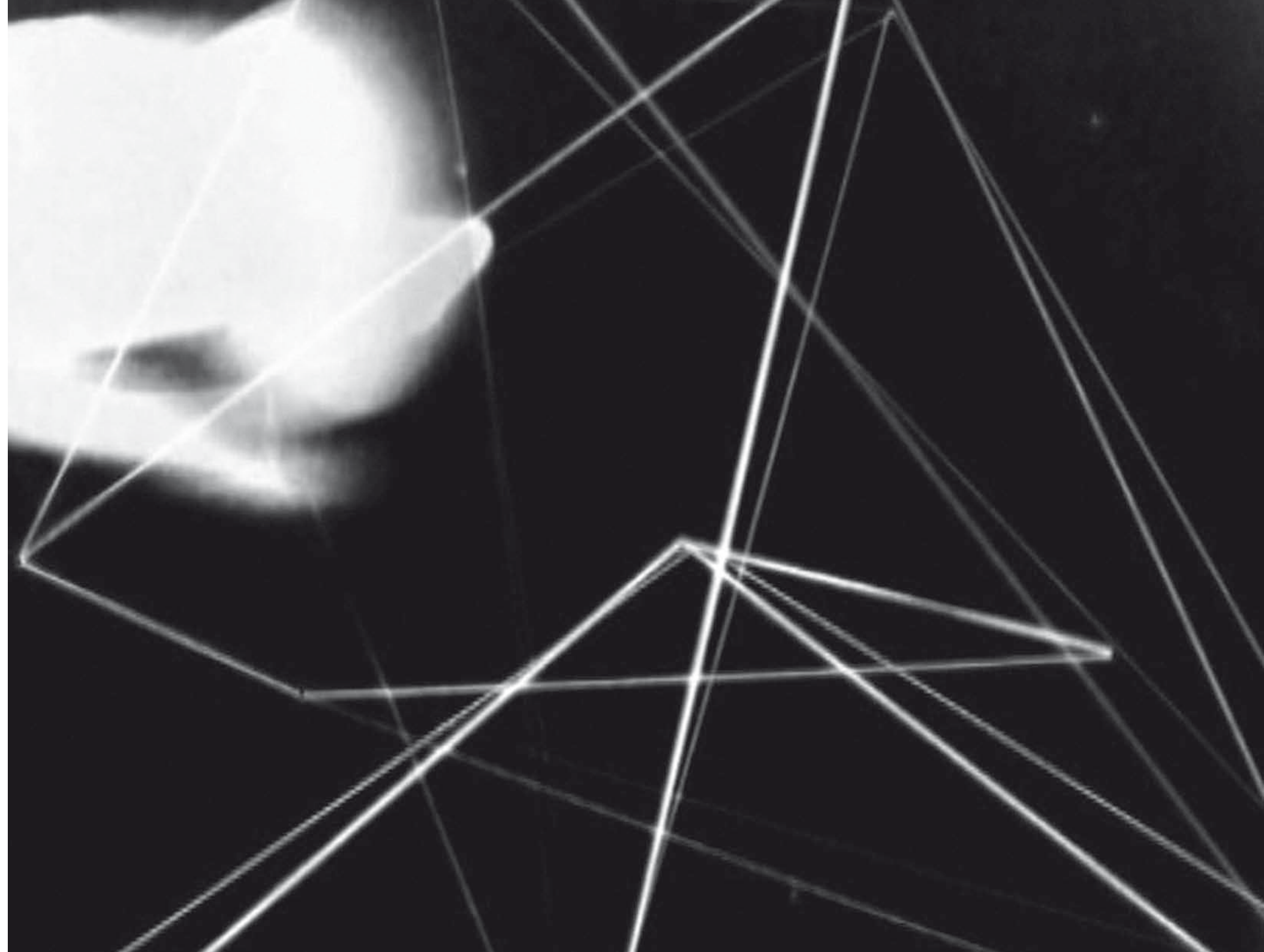






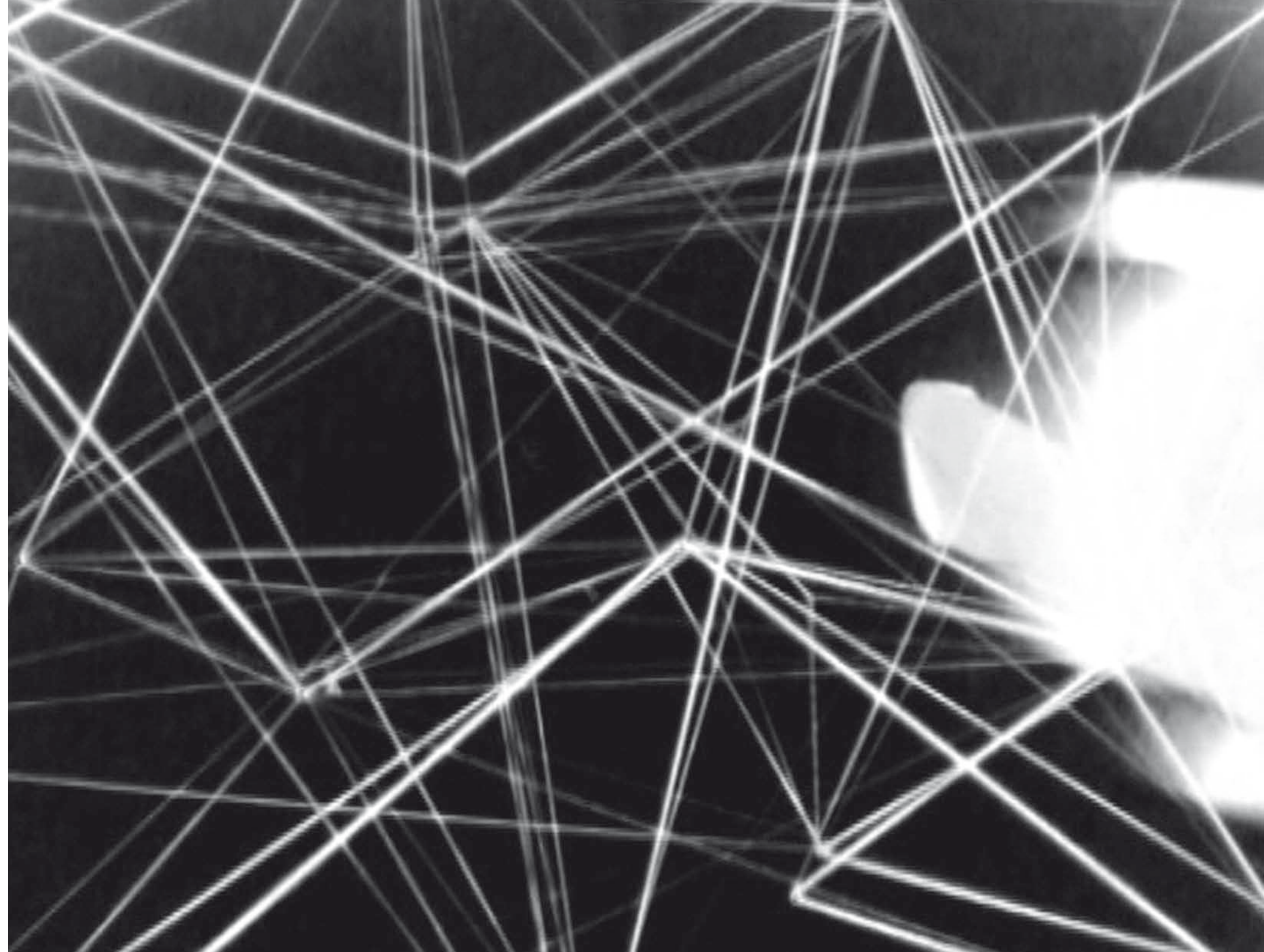




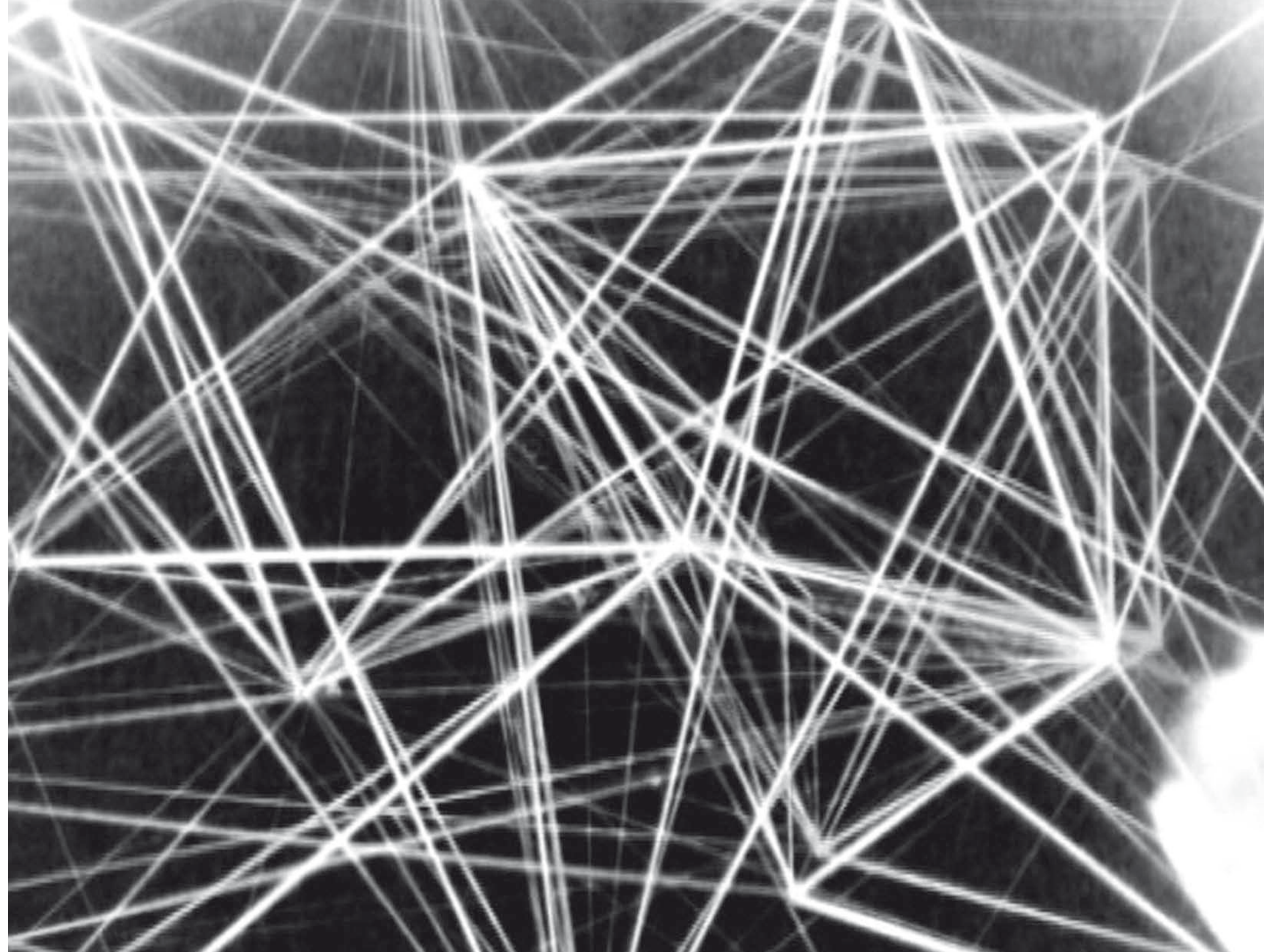








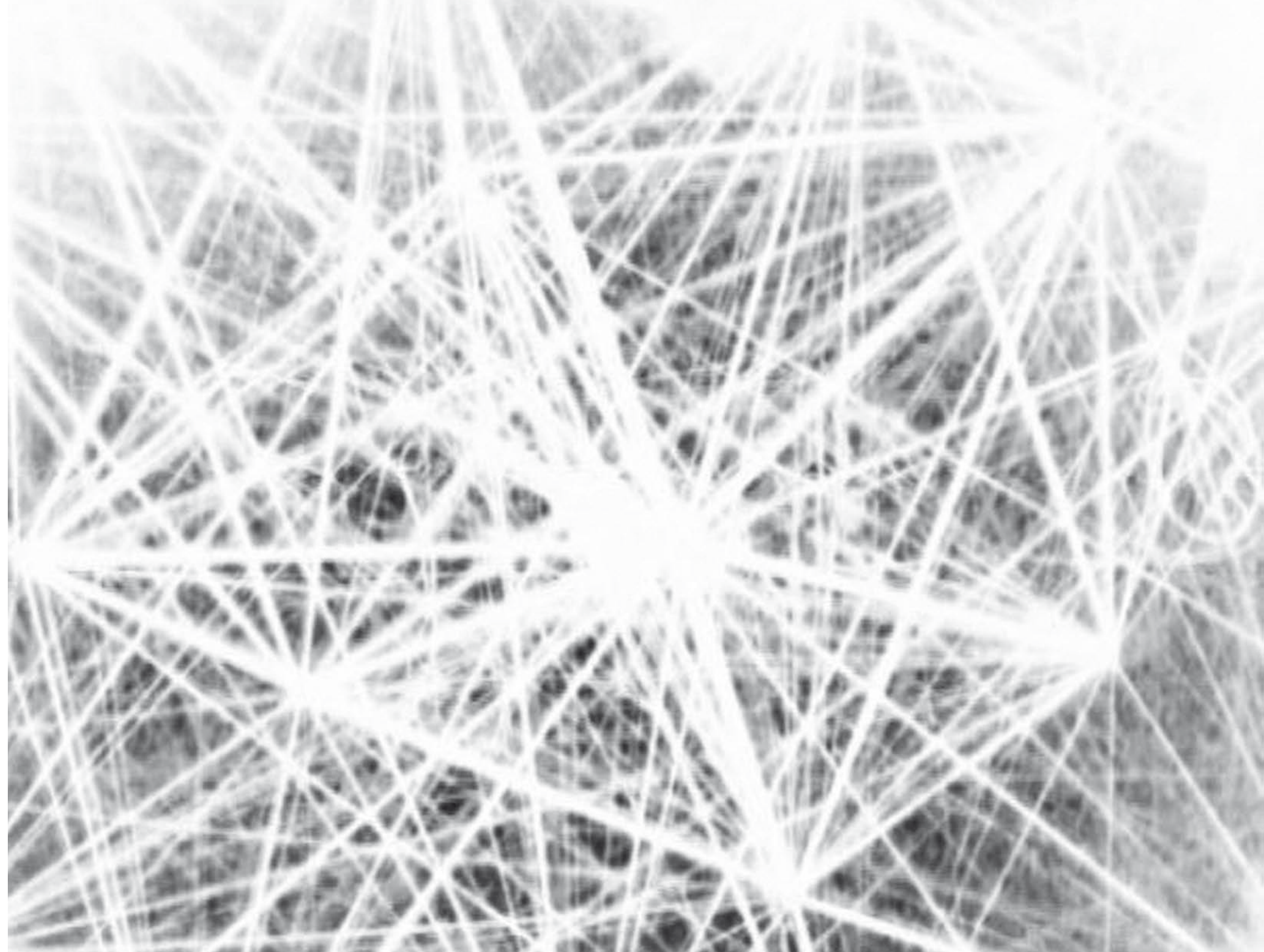






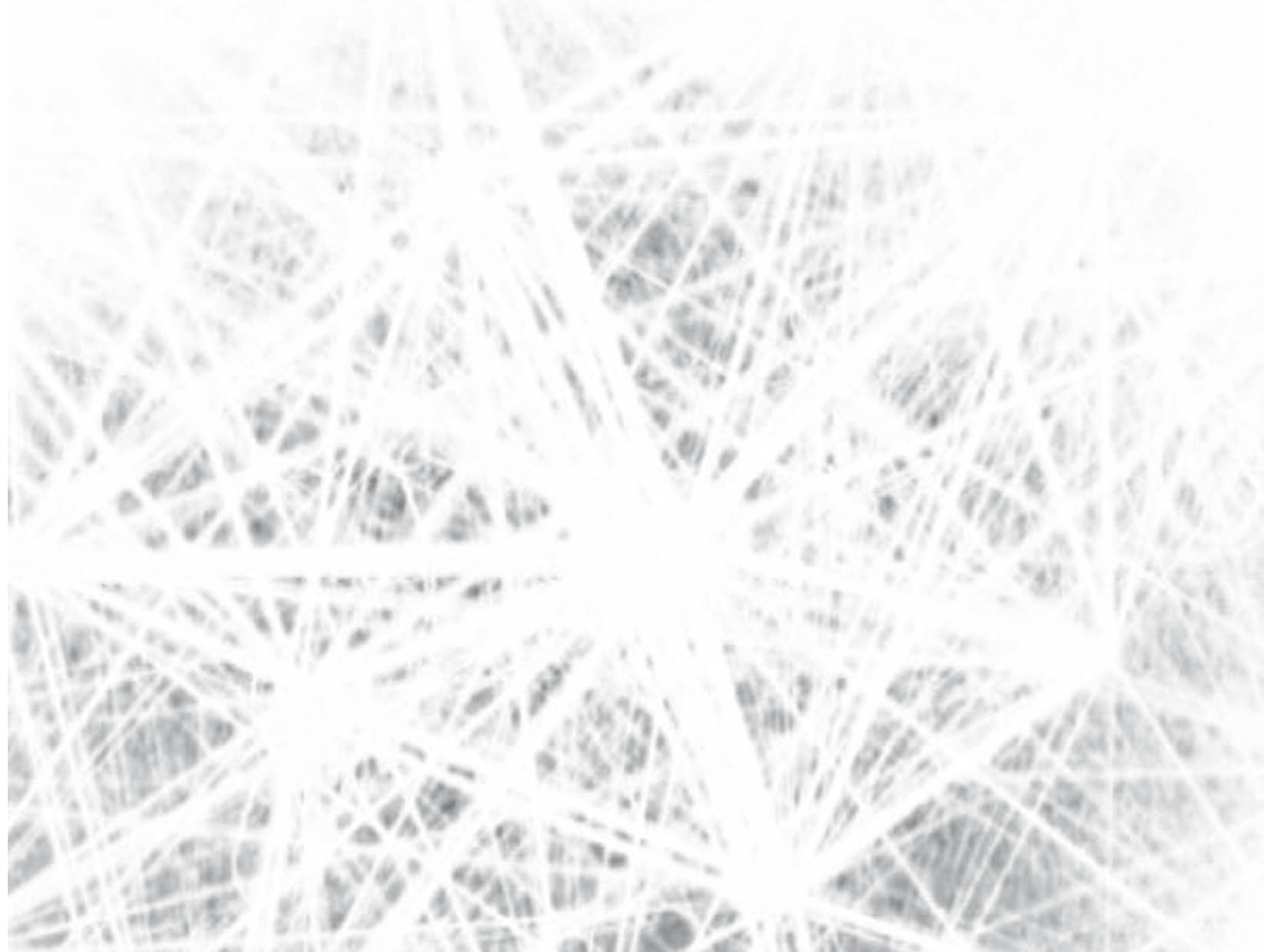














\*

Camada; Multiplicação; Entrecruzamento.

\*

O árduo trabalho, que oscilava entre pensar o pensamento, pensar a forma e pensar o meio, foi acompanhado de trilha sonora de extensa variedade. Conforme o tempo estendia-se, estendiam-se as peças musicais. Ainda que, inicialmente, não se pretendesse trabalhar com informação sonora, o encontro fortuito com as *Variações Goldberg* (ou *Ária mit dreiBig Veränderungen*), de Bach, a determinado momento e a partir de generosa sugestão, propiciou a reflexão acerca da Variação enquanto *método*. Por definição, a Variação, “como formal musical, consiste em um número indeterminado de peças breves, todas elas baseadas em um mesmo tema – que, quase sempre, se expõe ao princípio da obra – o qual é modificado cada vez intrínseca ou extrinsecamente”.<sup>6</sup> (ZAMACOIS, 1975, p.136)

A *Variação Goldberg* é considerada um dos mais complexos conjuntos de Temas e Variações já escritos e encontra-se em posição de relevância na produção do período Barroco. O uso de técnicas composicionais refinadas, o equilíbrio interno, a simetria, a coerência das estruturas dessa composição com *Ária* (tema principal) e trinta variações sugere, a partir da adição e interpolação de notas, sobreposições sonoras gradualmente mais densas, desencadeando sensações de flutuação e profundidade espacial. A peça pertence à parte IV da série para teclado (*Clavierübung*), iniciada no ano de 1726, e seu título original<sup>7</sup> remete à utilização do cravo para sua execução.

Ao contrário dos instrumentos de teclados e cordas percutidas, como o piano e o clavicórdio, o cravo dificilmente permite a realização de pequenos vibratos, ou seja, mudanças na intensidade do som:

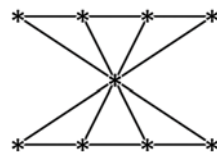
---

<sup>6</sup> Livre tradução do texto original.

<sup>7</sup> “Exercícios para teclado contendo uma *Ária* e diversas variações, escrito para o cravo com dois manuais, visando a satisfação espiritual daqueles que amam a música, por Johann Sebastian Bach, compositor da corte real da Saxônia, Mestre de Capella e Diretor do Chorus Musicus em Leipzig”.

“(…) Um grande cravo com dois manuais pode produzir uma sonoridade brilhante, vigorosa e muito variada (...). Contudo, um grande cravo, mesmo com toda a gama de volumes e timbres que dispõe, não proporciona uma mudança gradual de sonoridade, através exclusivamente do toque dos dedos. Toda mudança sonora no cravo só é feita de forma escalonada, em degraus claramente definidos que vão produzindo “camadas” contrastantes, à medida que o instrumentista vá acionando os registros e pedais para engatar ou desengatar os diversos jogos de lamela”.(BENNETT, 1989. p.23)

Essa peculiaridade do cravo, somada às características da Variação, encontra surpreendentes equivalências com o modo de operação do vídeo. Lá, como aqui, há “um encavalamento de imagens [e sons], sobrepostas ou incrustadas umas nas outras. A profundidade sugerida pelo vídeo [e pela peça de Bach] é, por assim dizer, uma profundidade de superfícies, fundada na estratificação da imagem em camadas, engendrando portanto um efeito de relevo que só pode existir na imagem, não no mundo designado por ela.” (MACHADO, 2004, p.14). Um feliz encontro, certamente.



Conceito, imagem, método e sonoridade. ***Cama-de-gato*** é um composto de forças, ou melhor, um composto videográfico de forças: trata-se de uma armadilha para a repetição e de um modo de resistir ao retorno do mesmo através da afirmação da diferença e da perversão das ordens; é um gesto que dispara um estado de revolução permanente e que joga com as singularidades para estabelecer novos ângulos de percepção.

Através da problematização do *ser do pensamento*, buscou-se entrecruzar diversas modalidades criativas que compartilhassem não só operações conceituais similares como também certas características de funcionamento. Nessa âmbito, a idéia de *linha*, bem como de potência do *gesto*, fizeram-se fundamentais: essa linha de fuga que nos arrasta, que nos transpassa, que forma ângulos, rasga espaços, divide campos, demarca territórios, separa o contíguo e une os distantes é, também a linha do jogo *cama-de-gato*: no vídeo, os pontos que permitem sua inflexão, sua mudança de sentido, são, concomitantemente, singularidades capazes de mudar a direção do traço que alegoriza o pensamento. O gesto, por sua vez, é como o ato de criação, é o investimento do corpo que ao mesmo tempo desencadeia o novo e afirma o acaso pela sua necessidade: não há espaço para o ressentimento ou arrependimento, nada é desfeito. Assim como nas variações sonoras, cuja linha melódica altera-se a cada reapresentação, em um ou mais de seus elementos constitutivos (ritmo, compasso, tonalidade, modo), as camadas de traços se acumulam por sobreposição para renovar as configurações anteriores na coexistência com as atuais, privilegiando a diferença e valorizando as forças e tensões vitais.



Por último, àqueles intrigados pela identidade do ser fantasmático que manipula as linhas e que, com um apenas um gesto, modifica toda a configuração da rede de entrelaçamentos, Nietzsche diria que “um pensador sempre atira uma flecha, como no vazio, e que um outro pensador a recolhe, para enviá-la numa outra direção” (DELEUZE, 1992, p.146): o ser fantasmático é apenas um vento, uma “simples” multiplicidade que leva o ser do pensamento de um ponto a outro, de um criador a outro, para permitir que essa potência inesgotável atualize-se.





Memorial Descritivo

ou

$$2+2=5$$

ou

Passo-a-passo

ou

Será que isso serve?



Na tela preta, um triângulo luminoso põe-se à vista. Antes que seja possível racionalizar a presença dessa forma conhecida – possível totem da modernidade –, uma sombra branca cruza o campo e traz consigo uma nova linha.

(O que pretende?)

Perpassando em todas as direções, as linhas não cessam de vir; a cada gesto, mais um traço – estranho, elástico. As formas, ora se parecem com cubos, ora com cristais – um polígono infinito, de aparência multidimensional, que não para de se desdobrar.

Mas a presença fantasmática deixa claro que se trata de um plano videográfico: é algo da ordem da espessura, e não da profundidade de campo, que imanta esses desenhos e confunde a visão.

(Seria o desenho de um projeto?)

Não.

Num estado de revolução permanente, em que toda esperança de finalidade se esvai, as linhas continuam vindo: o que se afirma é o gesto. Gesto puro e acaso, tal como num lance de sorte; gesto que nunca nega o acontecimento: cada linha, assim, contém em si a potência e o devir de uma nova linha.

A massa branca – sobreposição de potencialidades, de múltiplos –, ganha espaço: constrói-se como teia que não é teia, como espécie de constelação na qual a repetição faz com que o foco passe, progressivamente, para as entranhas das linhas luminosas: o plano espesso do vídeo toma ares de perspectiva, corrompendo-se em direção à profundidade de campo do cinema. Como nas pinturas de Morandi, um espaço dá-se a ver, ainda que não o enxerguemos diretamente, preche de virtualidades.

Num tipo de dança,  
(que é também um esbarrar, que decorre de uma anterioridade: é o anterior que determina a necessidade do posterior)  
as linhas entrecruzam-se, sobrepõem-se, justapõem-se, encontram-se.

Não há recomeço, apenas novos começos, e cada linha apresenta-se como criação inédita, exploração que pode, ou não, mudar as relações precedentes, rompendo com o que parecia certo.

Inesperadamente, uma linha se afrouxa.

Para além de todos os esforços ela reforça, em sua potência sutil, o dito de *novo*: refaz o caos em outra caoticidade que, sozinha, não seria a mesma; reafirma o composto de forças que nos lembra a diferença entre o sentir e o já sentido.

É impossível separar a parte física e matérica de um trabalho de arte de seu processo criativo lógico e sensorial. O contato com diversos materiais desencadeia questionamentos, suscita possibilidades, levanta hipóteses e condensa soluções: raramente sabe-se de antemão todos os meios a serem utilizados para dar forma a uma idéia – geralmente, tem-se uma noção do efeito que se pretende atingir e, a partir dessa noção, deflagra-se a investigação, freqüentemente baseada mais no experimentalismo que na teorização. Diante disso, elenca-se, a seguir, alguns dos procedimentos técnicos e materiais utilizados para a composição do vídeo ***Cama-de-gato***, bem como uma concisa apresentação do percurso criativo.



A escolha do vídeo como suporte para atualizar a problematização do ato criativo foi motivada pelo fato dele ser “uma maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam”. (DUBOIS, 2004, p.116). Desse modo, como múltiplo de nosso próprio processo mental, de nossa imaginação, o registro videográfico opera passagens: *é*, antes de mais nada, um atravessador (BELLOUR, 1997, p.14), *é* a linha que cruza distâncias, *é* a fissura que permite a eclosão de novas formas de vida.

Não *é* à toa, portanto, que na contemporaneidade artística o vídeo vem sendo eleito um dos principais mobilizadores da sensibilidade: sua natureza específica – natureza composta de agenciamentos múltiplos, em que o existente consiste apenas de conexões – institui, através de sua materialidade, novas dimensões de tempo e espaço que permitem o surgimento de individuações inéditas. Assim, ao existir como vídeo, mais especificamente, vídeo digital, ***Cama-de-gato*** tece relações com contexto artístico contemporâneo não apenas pela temática, ou pelo emprego, na sua realização, de recursos atuais tecnológicos, mas, principalmente, pela sua potência transdisciplinar, dialógica, produtora de heterotopias e heterocronias.

\*

Estabelecido o meio, as primeiras dúvidas que surgiram centravam-se, sobretudo, em torno da escolha dos materiais a serem utilizados para atingir os efeitos pretendidos, isto *é*, de um plano que tendia à espessura, atravessado, em todas as suas direções, por linhas que, subitamente, inflectidas pela ação de um gesto, alterariam completamente configuração da rede que vinha se formando. Em síntese, era preciso selecionar de que material seria este plano a ser cruzado, as linhas que o cruzariam e os pontos de inflexão.

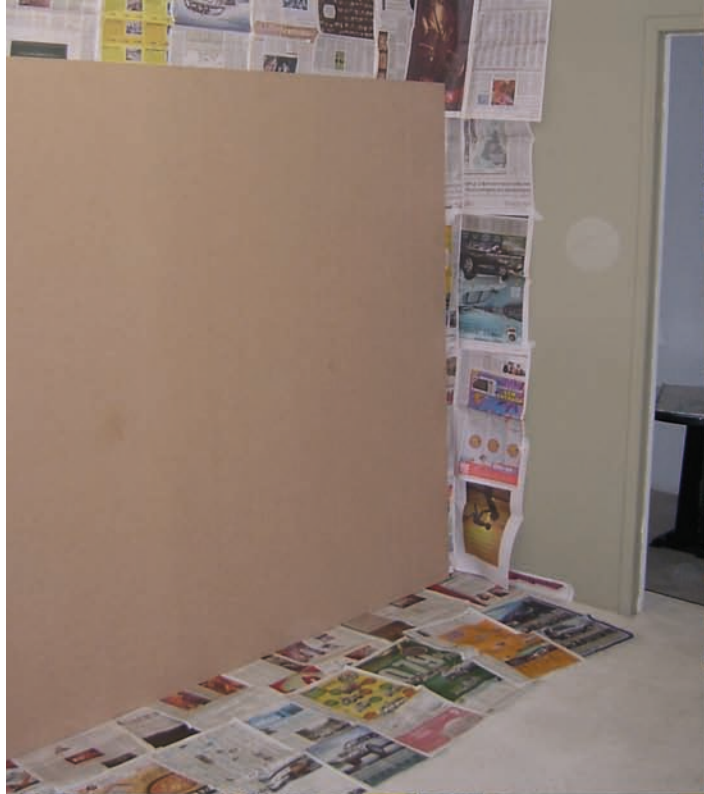
→ O plano.

Para definir a direção e sentido do conjunto de ações no campo visual de trabalho do experimento, cogitou-se, de início, a possibilidade de usar um suporte vertical (uma parede, por exemplo) como plano pois, assim, a câmera poderia ser facilmente afixada na perpendicular com auxílio de um tripé. No entanto, além de restringir a atuação do gesto e o deslocamento do ator nas mais variadas direções (afinal, só seria possível *arrastar* a linha de um lado a outro, e apenas de forma limitada, de cima a baixo), as paredes do *set* de gravações eram impróprias dada as irregularidades de sua constituição, uma vez que na concepção do projeto havia sido previsto o uso da técnica do *Chroma Key* como principal recurso de edição, indispensável para conseguir os resultados almejados. Essa técnica consiste, basicamente, na substituição de uma frequência de cor específica – comumente o azul ou o verde – por alguma outra informação inserida digitalmente através de softwares de edição e tratamento de imagens. Por trabalhar com frequências cromáticas, qualquer pequena variação de tonalidade já impediria a homogeneidade do campo cromático a ser subtraído. Assim, uma superfície irregular, mesmo que corrigida com iluminação cuidadosamente elaborada, geraria sombras e diferenças tonais impossíveis de serem eliminadas no momento da edição do vídeo. A partir daí decidiu –se utilizar como palco de atuação o plano horizontal. Foi estendido contíguo ao solo um painel de MDF (*Medium Density Fiberboard*) medindo 2,75m por 1,83m. O MDF, por ser produzido com fibras de madeira aglutinadas e resinas sintéticas, possui superfície homogênea e lisa, ideal para receber pintura sem deixar marcas ou

texturas. Nele foi realizada uma aplicação de tinta na cor verde para posterior do uso, na edição, da técnica do *Chroma Key*. A câmera de vídeo, *HV30 Cannon*, afixada perpendicularmente numa viga do teto, a uma distância de 3,30m do plano de gravação, abarcava todo o campo visual. Em seguida, criou-se uma iluminação especial composta de: 2 *spots* de 250 *watts* voltados a 135° para dois rebatedores – luz geral atmosférica; 1 *spot* de 200 *watts* apontado para o ator - luz *key*, e 1 *spot* de 200 *watts*, na direção oposta do ator – luz rebatedora. A gravação das imagens foi realizada no modo HDV (High Definition Video – 1080 px) em fita *MiniDV Sony*, completando 59 minutos de duração.



preparação do vídeo *Cama-de-gato*; pintura da placa de MDF (próximas 02 imagens)









preparação do vídeo *Cama-de-gato*; croquis do esquema de filmagem

PI FILMAGEM  
DE "CAMA-DE-GATO"

CÂMERA NO TETO

← APROXIMADAMENTE  
3,30 m DE ALTURA  
PI ENQUADRAMENTO  
TOTAL DA  
PLACA

NO  
ATELIER  
PAULISTA

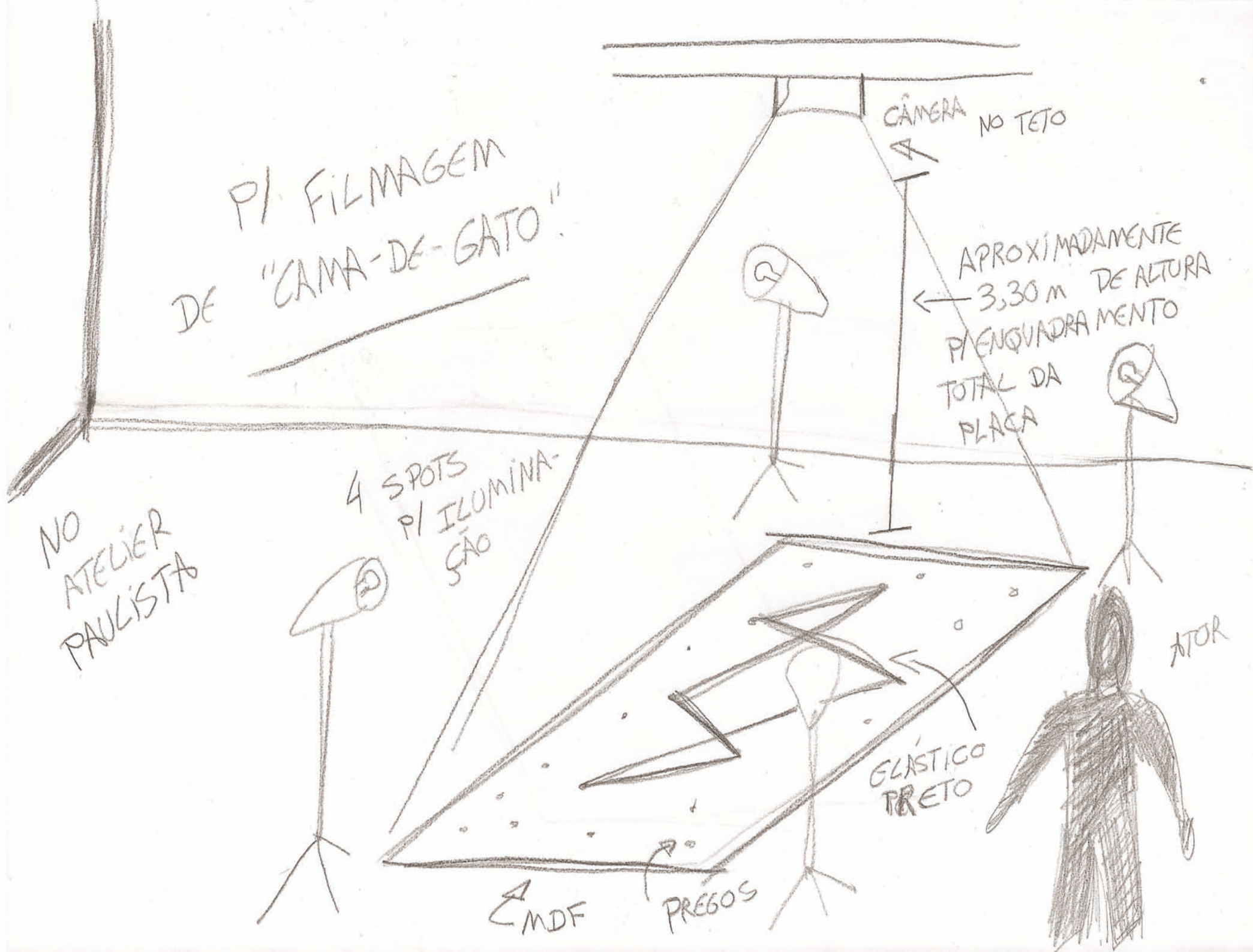
4 SPOTS  
PI ILUMINA-  
ÇÃO

ATOR

ELÁSTICO  
PRETO

MDF

PREGOS







Câmera posicionada no alto, direcionada para baixo ortogonalmente ao piso e afixada a uma viga de madeira do teto, para o enquadramento da maior extensão possível do painel

preparação do vídeo *Cama-de-gato*; iluminação do ambiente de filmagem preparada com quatro *spots*, a fim de se produzir uma luz difusa e uniforme



preparação do vídeo *Cama-de-gato*; ambiente de filmagem (visão geral)







→ A linha.

Uma vez determinado o plano em que se passariam todas as ações do vídeo ***Cama-de-gato***, foi selecionado o ator da filmagem. Na seqüência, pesquisou-se o material que poderia figurar essa *linha-pensamento*, cheia de nodos e mutante. Deveria ser um material que pudesse suportar estiramentos provocados por conjunções de forças heterogêneas e de sentidos variáveis. Teria que ser capaz de arrastar-se a múltiplas direções, de expandir-se e contrair-se, transformar-se e ser transformado. Que material poderia ter seu sentido alterado num único gesto e formaria redes que se rearranjassem completamente a um comando? Somente um material maleável, flexível, ágil, expansível, deformável transitoriamente, satisfaria as exigências do projeto. Dentre tudo o que foi pesquisado, concluiu-se que as fibras elásticas eram as que mais se adequavam aos objetivos divisados. Faltava ainda definir que fibra elástica poderia transubstanciar esse *ser do pensamento*. Uma linha se ajustava melhor às finalidades do experimento que outros formatos como, faixas, fitas, tubos, etc. Sendo linha, então, que espessura deveria possuir e também qual deveria ser a sua cor? Como ela não poderia ser excluída junto com o plano verde no momento da aplicação do *Chroma Key*. Optou-se, então, por uma linha ligeiramente grossa, até o ponto de não perder elasticidade - 5mm de diâmetro – e de coloração preta para que não refletisse nem absorvesse cor. Foram realizados testes de verificação para garantir o desempenho dos materiais. Para tanto, utilizou-se um monitor de televisão conectado à câmera de vídeo, no qual se pôde conferir, por meio de ensaios, os resultados.





preparação do vídeo *Cama-de-gato*; linhas elásticas experimentadas no início (página anterior) e linha utilizada na filmagem (página ao lado)



preparação do vídeo *Cama-de-gato*; visão do enquadramento da câmera através do monitor auxiliar



TV 8



ESD

MF

HHDVH30



59min



-dB40

12

0







→ Pontos de Inflexão.

No plano algo deveria sustentar as linhas para que elas pudessem traçar trajetórias, criar configurações, fazer e desfazer redes. Os pontos que possibilitariam que a linha fosse inflectida deveriam ter a capacidade de contê-las, alterar sua orientação, dobrá-las ao mesmo tempo em que permitiriam a sua fácil reconfiguração. Deveriam ser firmes para suportar as múltiplas tensões de forças. Para além de qualquer contradição, deveriam ser pontos – mas pontos espessos e com uma altura que ao mesmo tempo não arruinasse as formações em curso e não impedissem a passagem e o deslocamento do ator. A tradução dessa idéia que parece não ter correlato no mundo material aconteceu, surpreendentemente, de forma imediata, num *insight*, como uma solução simples do mundo ordinário: pregos. Vistos de cima, os pregos são como pontos, no entanto, podem possuir a altura ideal para garantir não só a firmeza como também, suportar o entrecruzamento e a intensa sobreposição de linhas. Dessa maneira, uma quantidade considerável de pregos foi afixada na placa de MDF de modo que fosse possível trabalhar uma quantidade incalculável de percursos e formas. Foram escolhidos pregos de aço por possuírem superfície refletora. Assim, no momento em que o *Chroma Key* fosse aplicado, os pregos, que espelhariam o verde, e o plano de fundo desapareceriam: restaram apenas seus as linhas com seus pontos de inflexão.

Antes de iniciar a gravação do vídeo, foram afixados quatro pregos em cada canto do painel de MDF para delimitar o campo visual. Os outros foram espalhados pela sua superfície. A linha “elástica” de 9 metros de comprimento e 5 mm de espessura foi

amarrada nas extremidades e disposta no perímetro do painel. Assim, numa tomada única que durou aproximadamente 59 minutos, o campo de visual foi atravessado seguidamente por um ator vestido de preto (pelos mesmos motivos que levaram à escolha de linhas pretas) que articulava linhas e pontos colocando-os em relação. A cada passagem, arrastava com ele a linha, levando-a até outro prego e assim sucessivamente. Quando a configuração das linhas mostrava-se supersaturada, o processo era reiniciado. Vez ou outra as linhas escapavam dos pregos, apareciam frouxas, ou mesmo desarranjadas – tais imprevistos, incorporados ao vídeo, revelam como muito das reflexões que um trabalho de arte propicia são desencadeadas pelo processo de sua feitura.



preparação do vídeo *Cama-de-gato*; pregos testados no tensionamento da linha (na filmagem utilizou-se o modelo de tamanho maior)

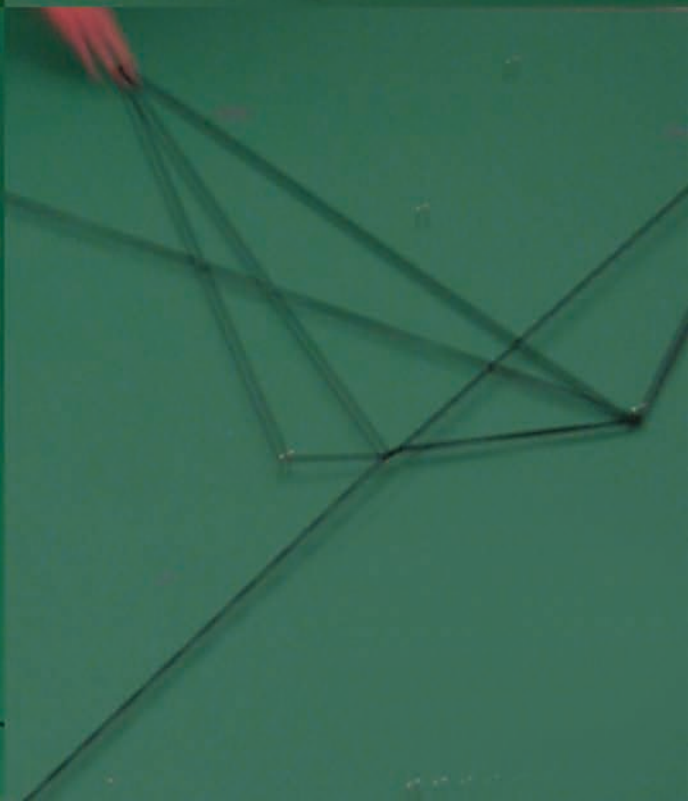


filmagem do vídeo *Cama-de-gato*; posição inicial da linha elástica e posição imediata ao primeiro gesto

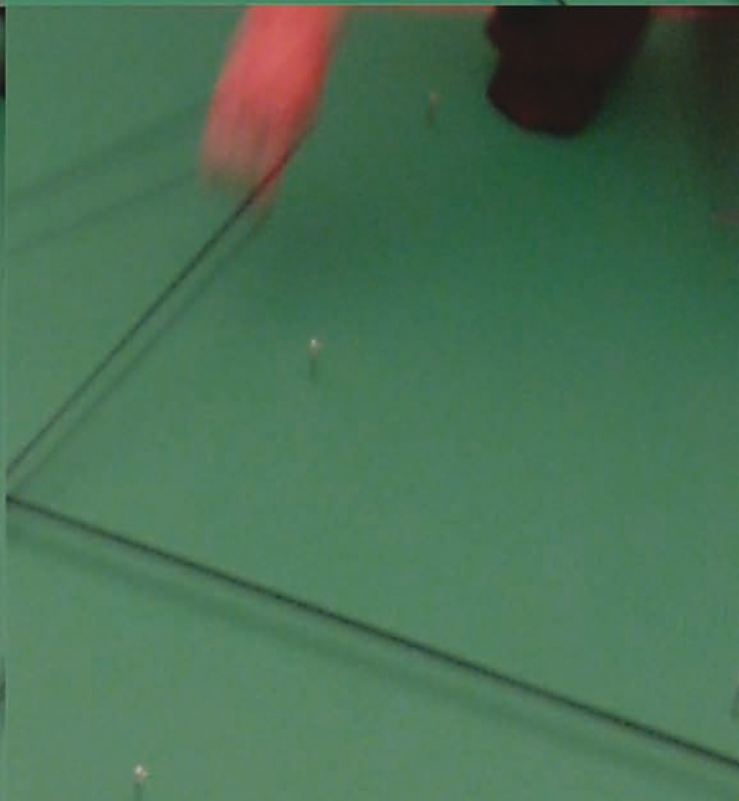




filmagem do vídeo *Cama-de-gato*; “gestos” ou alterações na posição da linha elástica (próximas 08 imagens)



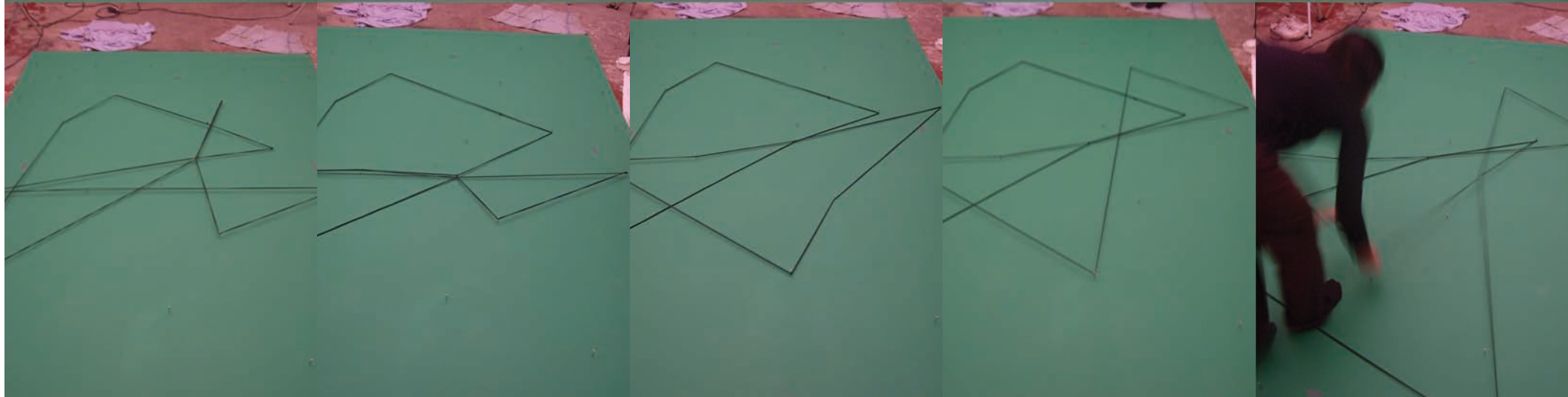
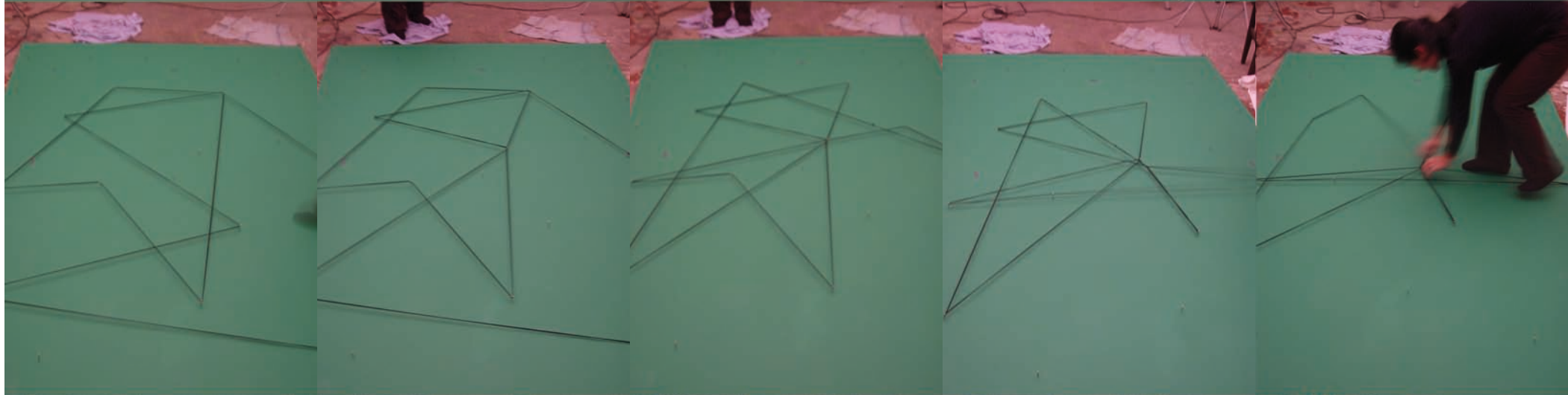










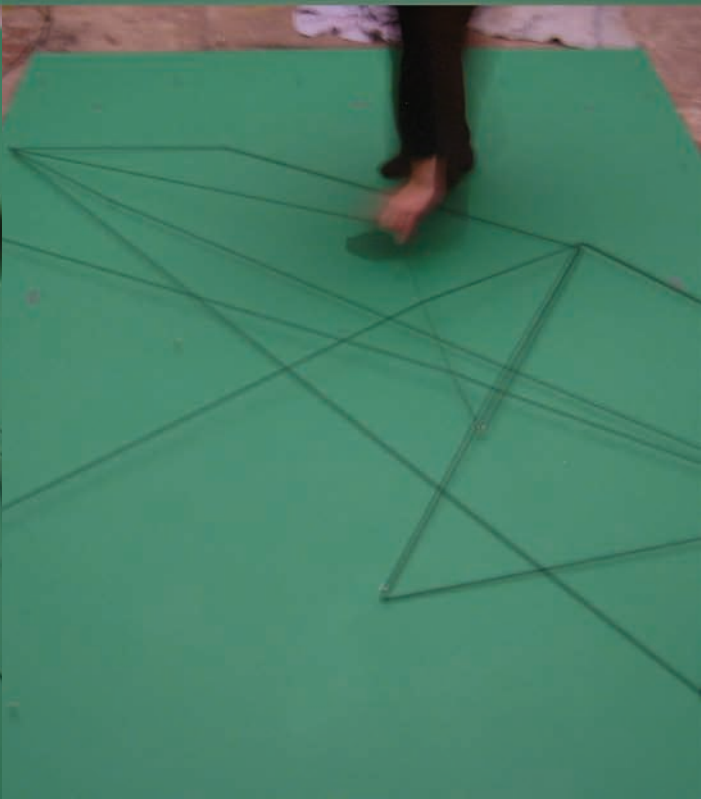
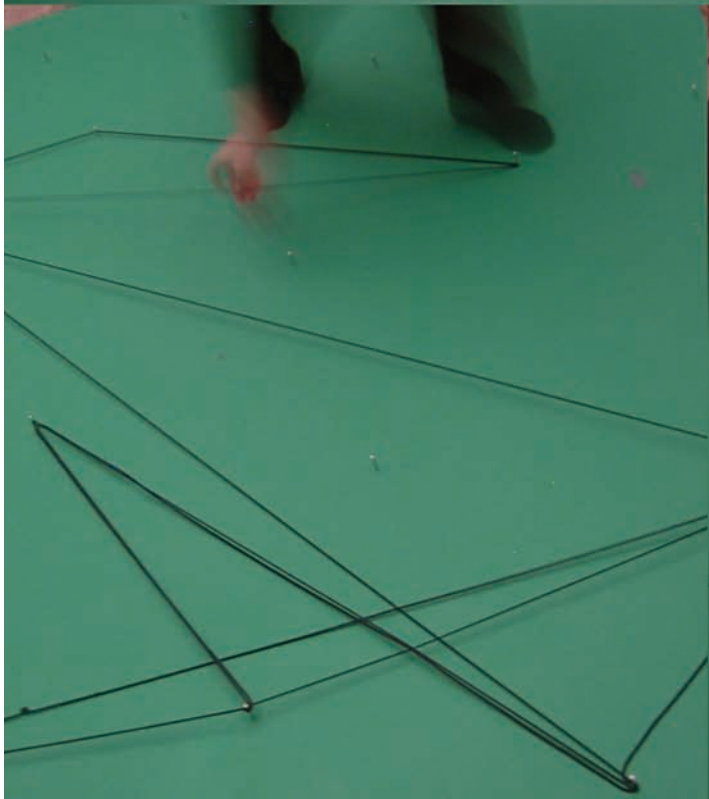




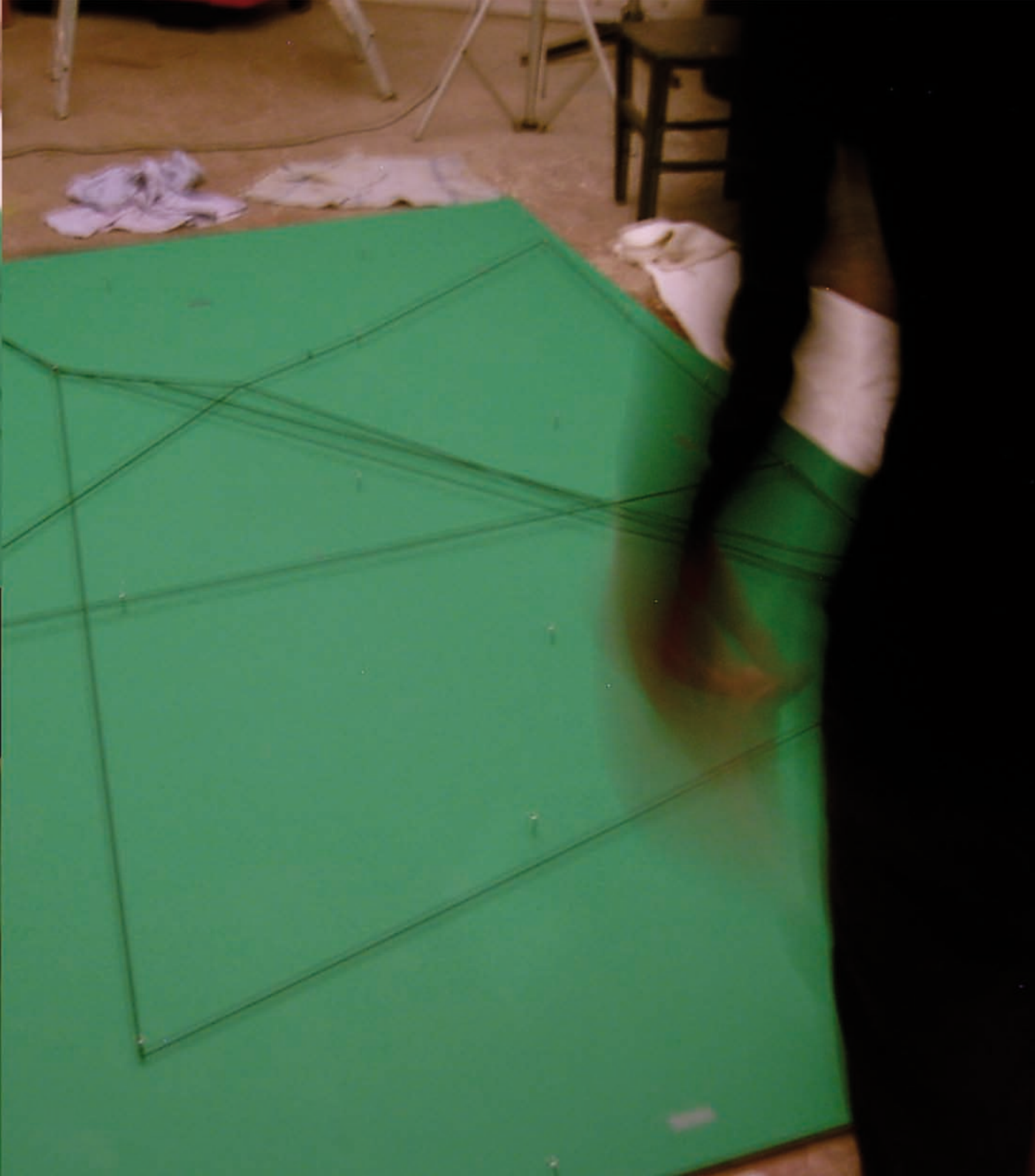




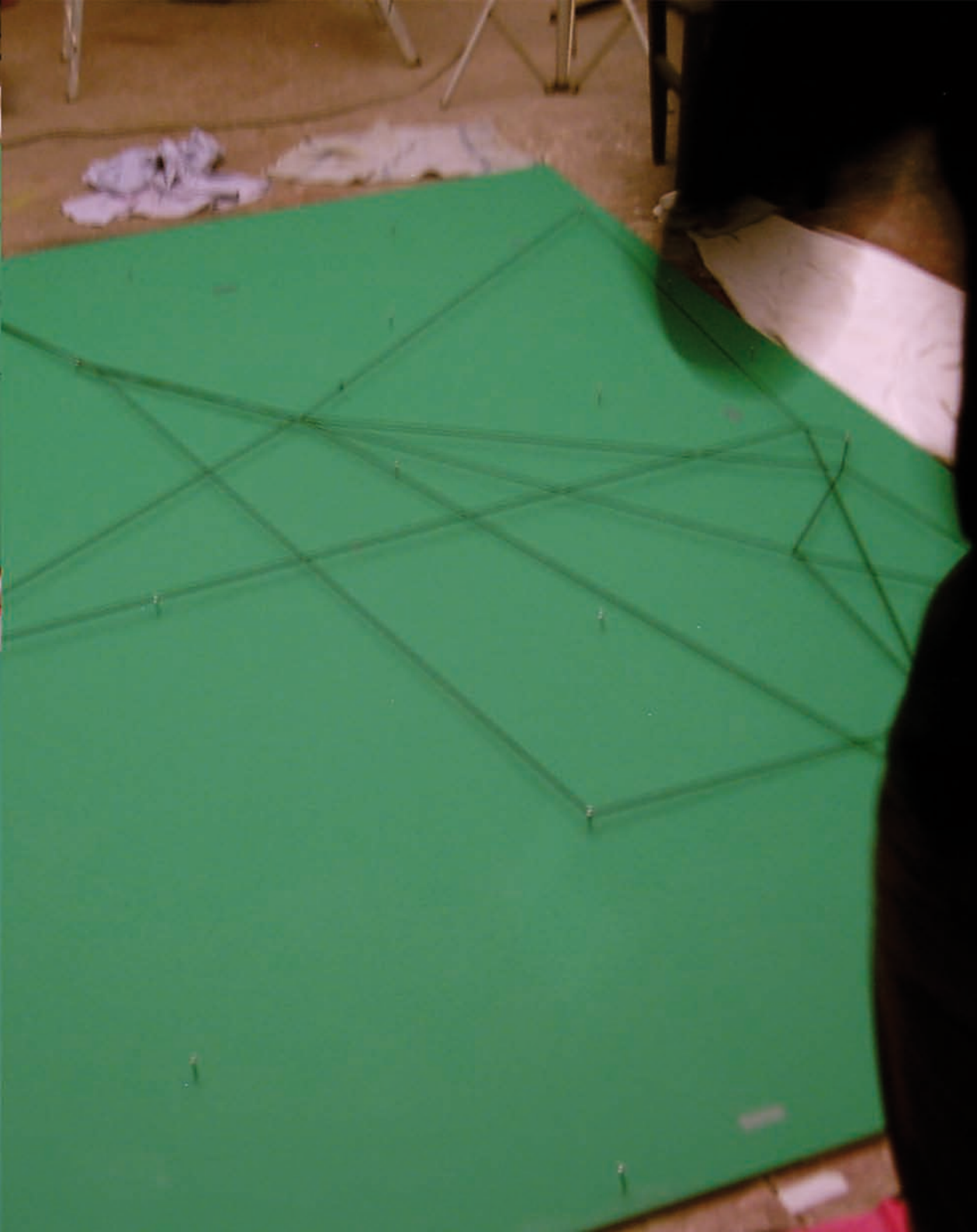
















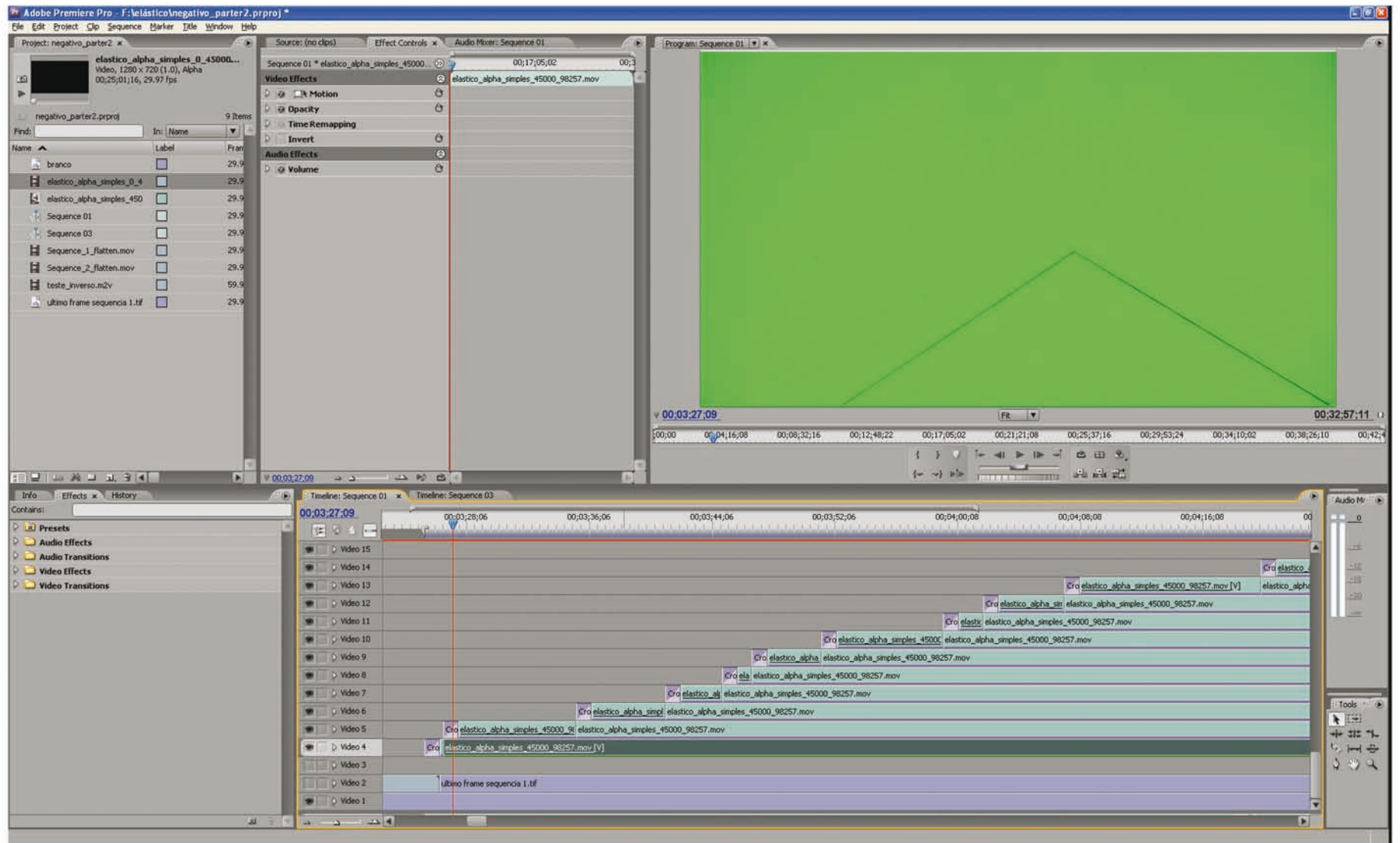
→ Edição e montagem do vídeo

Dos 59 minutos gravados, selecionou-se apenas os trechos que continham a duração integral de cada gesto para compor o vídeo. As seqüências de gestos eram interrompidas apenas para refletir acerca das composições antes de iniciar uma nova configuração de tensões. Na edição, esses *intermezzi*, preparativos, pausas, comentários, avaliações, etc., foram suprimidos. Na decupagem restaram 19 minutos de material videográfico. O processo de edição foi realizado com base no procedimento do corte seco. Nesse estágio, o vídeo apresentava-se apenas como uma sucessão de configurações da mesma linha. Como o objetivo não era criar uma simples justaposição de momentos distintos de composição da linha, passou-se ao tratamento das imagens com o uso da técnica do *Chroma Key*. Esta, por sua vez proporcionou dois procedimentos distintos de edição: a sobreimpressão e a incrustação. O primeiro “visava sobrepor as imagens de modo a produzir um duplo efeito visual: por um lado, efeito de 'transparência relativa'; por outro, efeito de 'espessura estratificada” (DUBOIS, 2004, p.78). A cada gesto correspondia uma seqüência de *frames* e a esta, um *layer*. O último *frame* de cada seqüência, que termina quando o ator sai fora do plano, foi congelado até a finalização do vídeo. Os *layers* foram sobrepostos a partir de cada *frame* congelado, de modo que o vídeo começa sem sobreposição e acaba saturado delas.

Assim, o acúmulo de gestos ou de *layers* foi construindo progressivamente um emaranhado de traços, que, pouco a pouco, colonizaram todo o campo do visual. O segundo procedimento, a incrustação, por sua vez, consistiu em “combinar dois ou mais

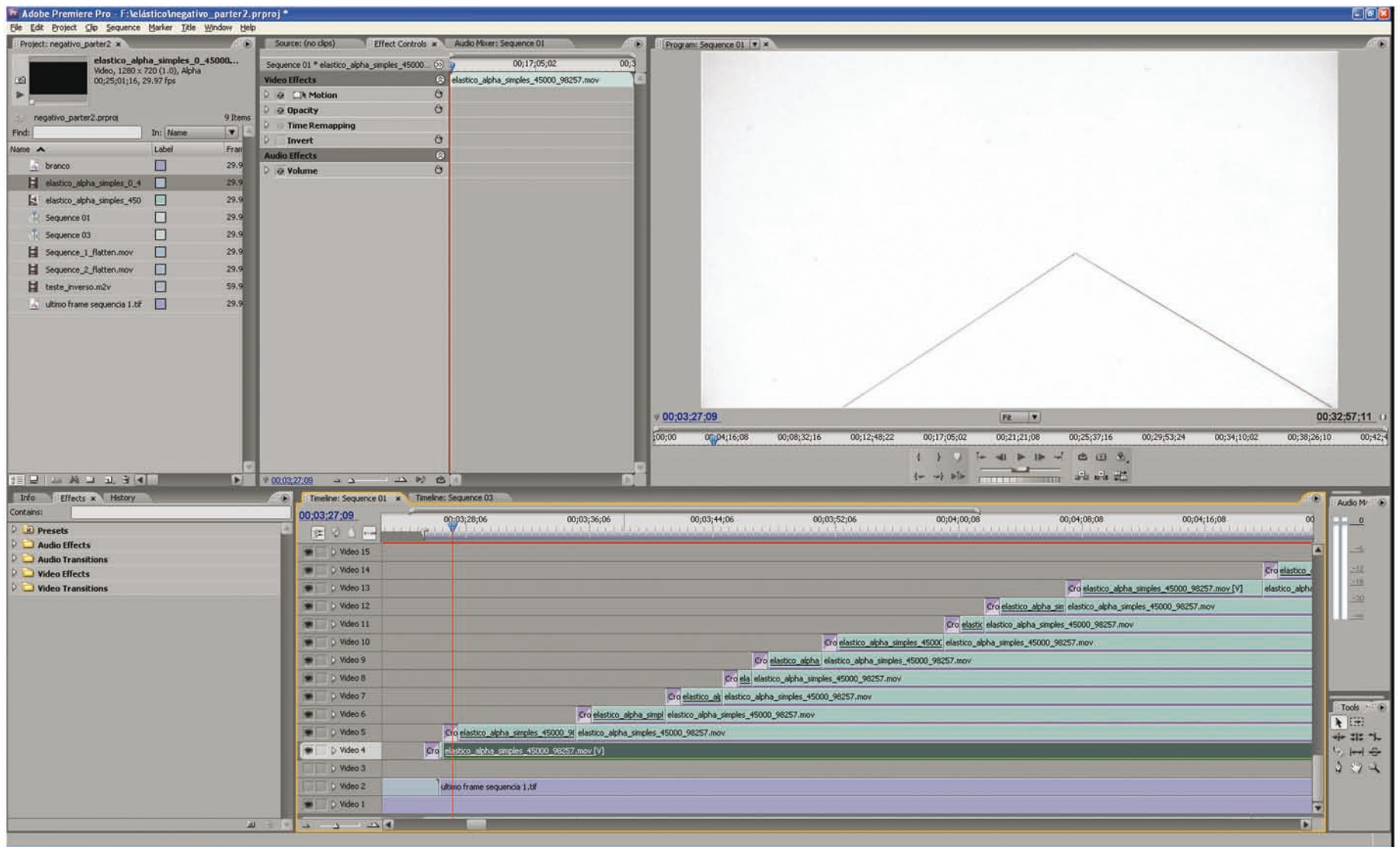
fragmentos de imagem de origem distinta, através de um recorte no corpo eletrônico da imagem fonte, que permite a inserção de elementos de outra imagem” (DUBOIS, 2004, p.78). No caso de *Cama-de-gato*, recortou-se, através do *Chroma Key*, todas as informações em verde de modo que apenas as linhas e a figura fantasmática fossem mantidas. O recorte foi substituído pelas imagens que vazaram a transparência, as linhas, dessa forma, se incrustaram desde as inúmeras camadas que compuseram o vídeo. Sob todos os *layers* tratados como *Chroma Key*, foi adicionado um *background* branco opaco sólido.

Desse modo, um fundo branco inicial é progressivamente tomado por linhas negras até que se torne completamente negro. Entretanto, o vídeo só é concluído por meio da inversão de cores. Dispara-se o caminho inverso: linhas brancas surgem no fundo negro de maneira que, ao cabo de 19 minutos, este se torna completamente branco. O vídeo, colocado em *looping*, não tem, logicamente, início ou fim; tem um módulo de 38 minutos de duração sugerindo que tudo que há é, como Guimarães Rosa nos lembra, *travessia*.



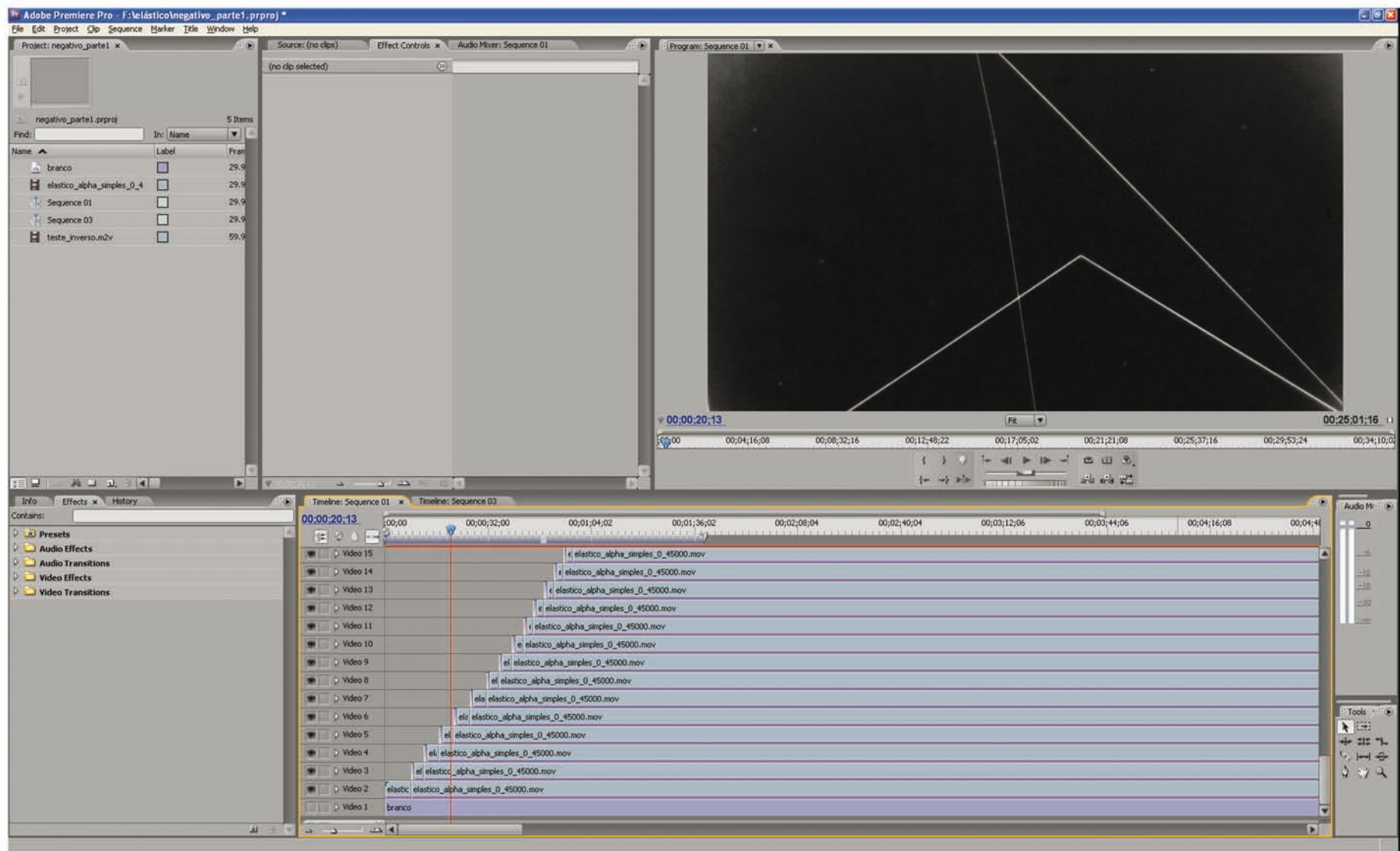
Captura da tela do software na primeira etapa da edição do vídeo:  
antes da aplicação do recurso de *chroma key*





A segunda etapa da edição: o fundo branco, depois da aplicação do recurso de *chroma key*

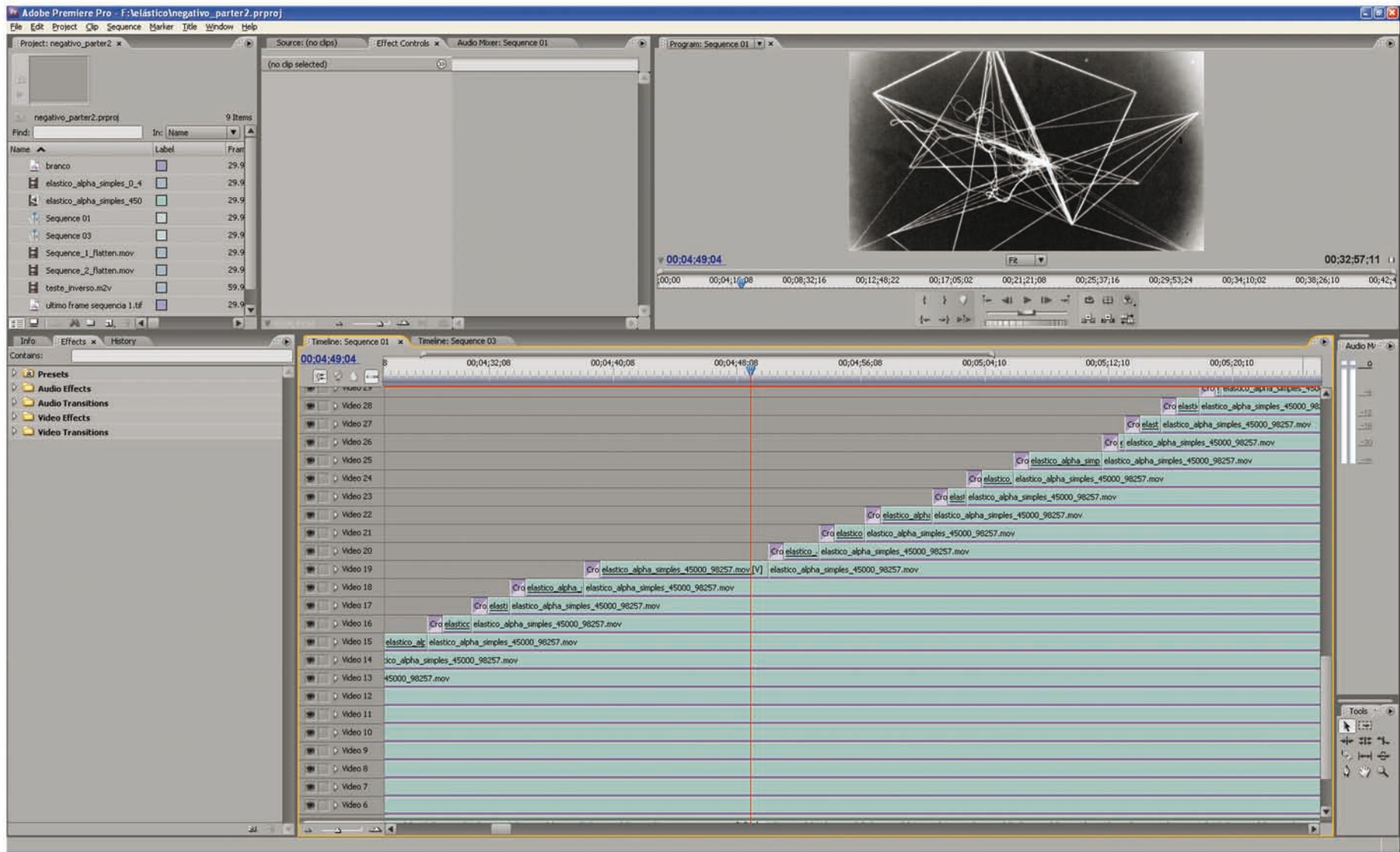




Outra etapa da composição do vídeo: a inversão de cores

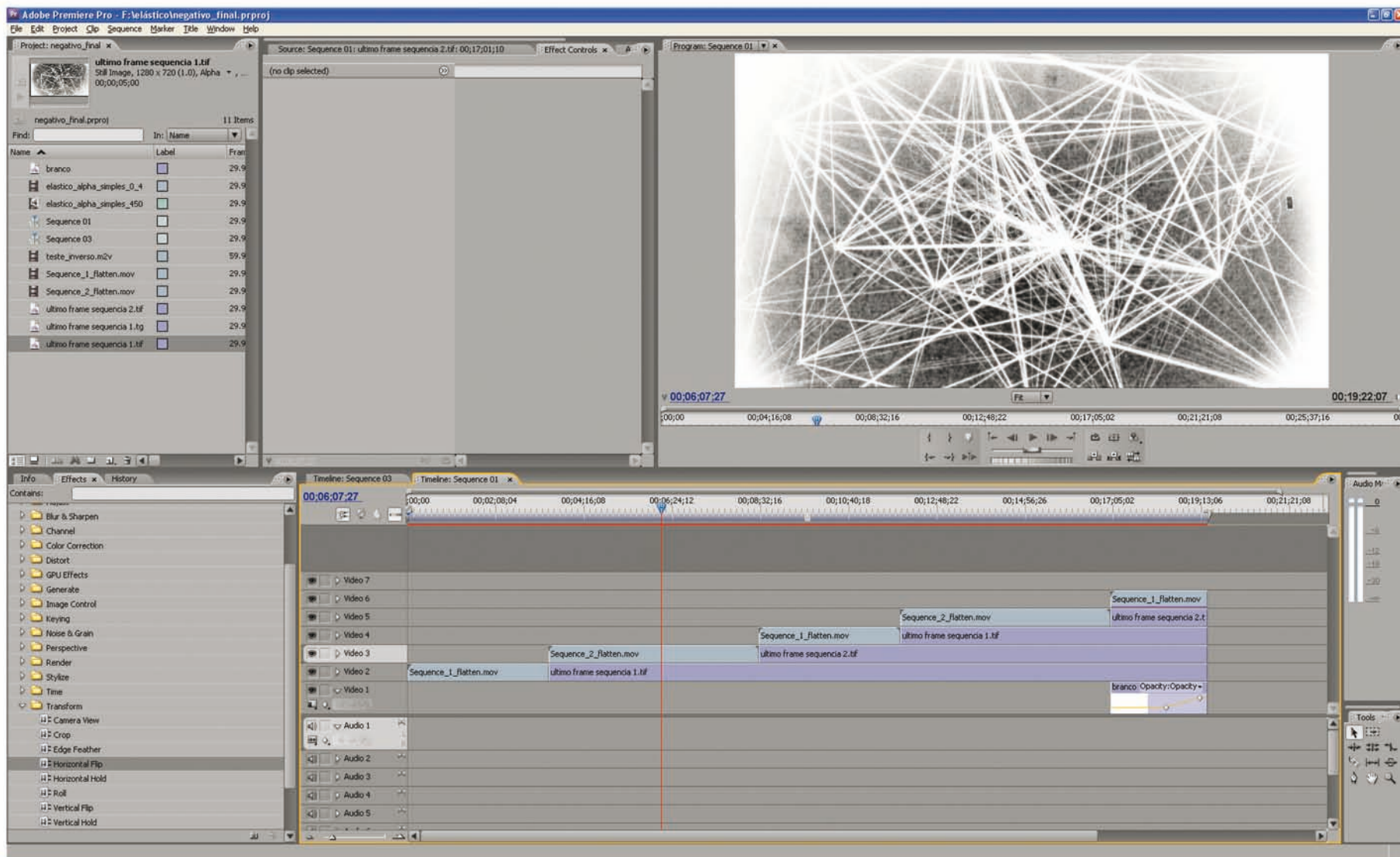






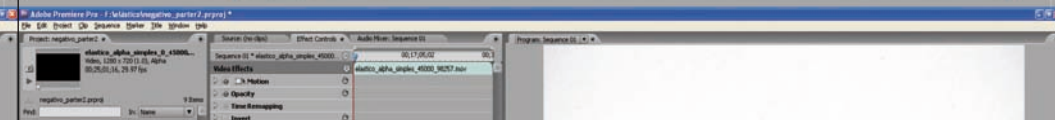
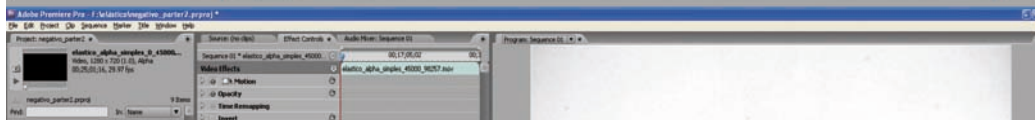
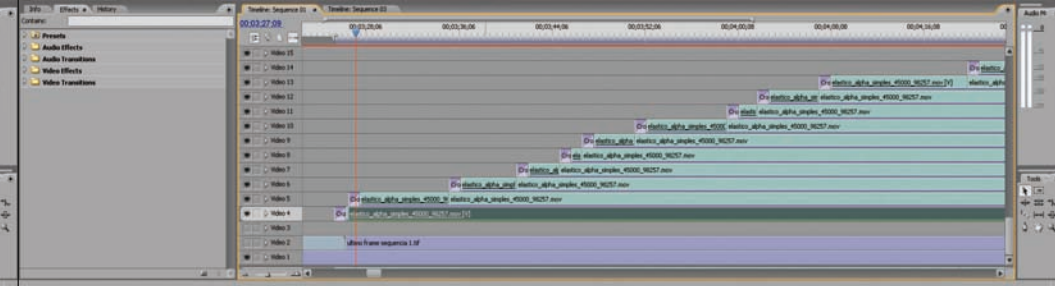
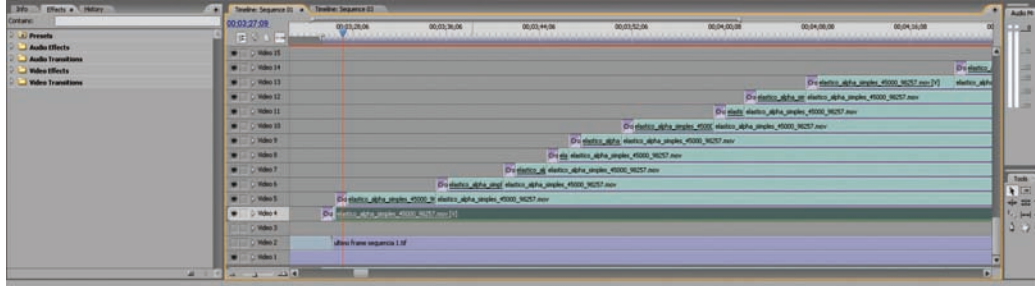
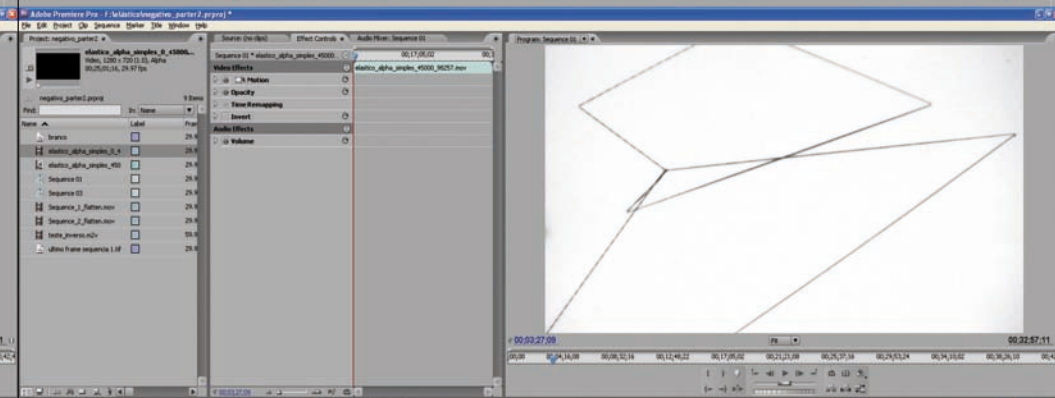
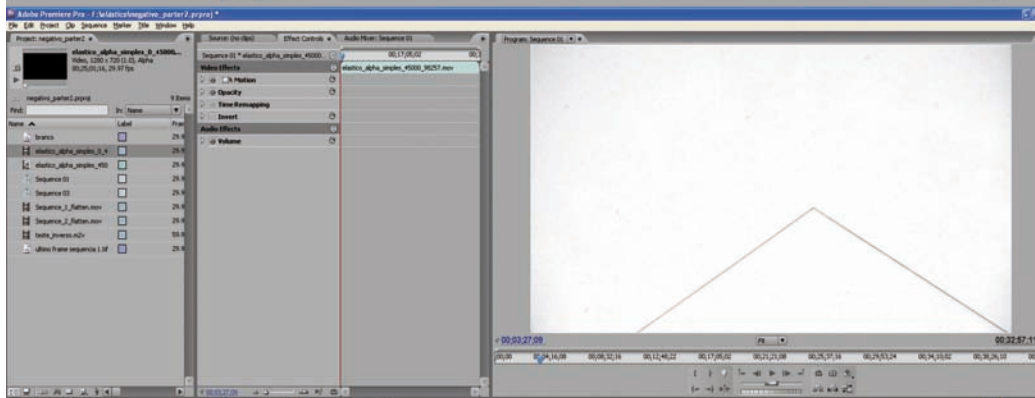
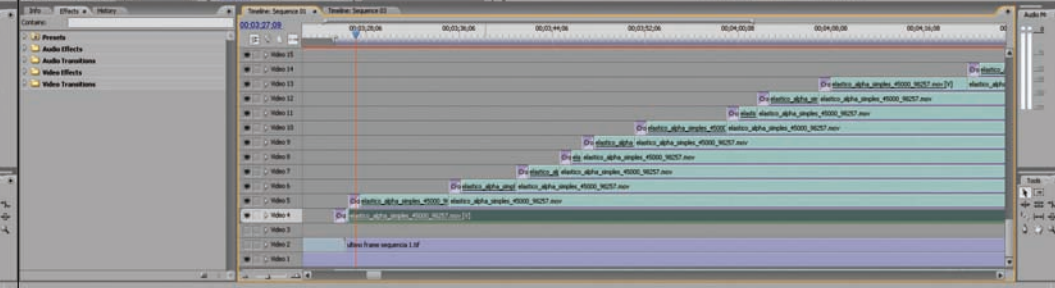
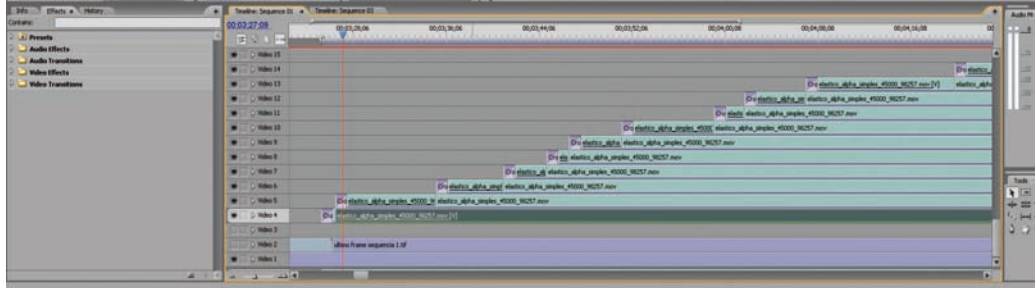
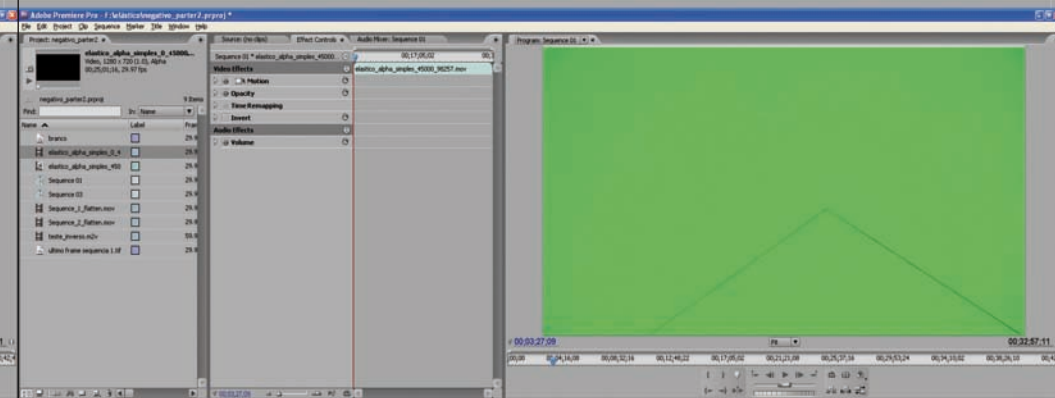
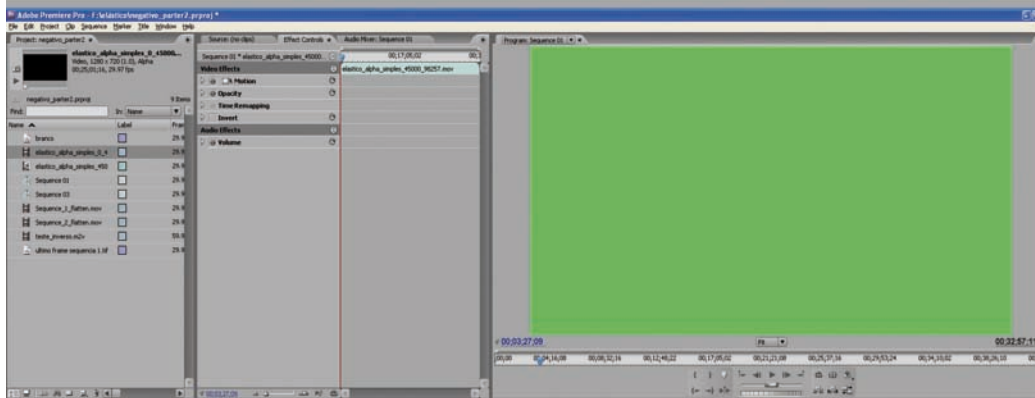
Várias camadas de imagens sobrepostas





Depois da inversão de cores e da sobreposição de várias camadas de imagem

edição do vídeo *Cama-de-gato*; vista geral das operações (próximas 02 imagens)











## O grande jogo

Já entendo certas gravuras  
mas não sei quem embaralha,  
que anverso tem a medalha  
cujo verso é minha figura.

Na outra face da lua  
dormem os números do mapa;  
brinco de encontrar nessas cartas  
a que cegamente me incluía.

De tanta alegre insensatez  
nasce a areia da passagem  
para o relógio do que sempre amei,

mas não sei se a mão é dada  
pelo anjo ou pelo acaso,  
se estou jogando ou sou as cartas.

Julio Cortázar

(*Último Round* – tomo II, Ed. Civilização Brasileira.)



Variabilidades

ou

Variam

ou

Variação

ou

Variada



Variam formas, variam forças, variam naturezas, variam meios; varia a variação em variabilidades variadas. Criar desdobramentos – pois é nisso que constitui-se a presente seção – significa valorizar a multiplicidade subjacente a toda obra de arte. Multiplicidade e não múltiplo, vale ressaltar: não são cópias de um mesmo, mas outros que nascem de uma origem primeva há muito tempo perdida, há muito tempo inidentificável. As obras aqui presentes certamente deflagraram-se – mas não originaram-se (pois dividem essa mesma origem primeva)– do vídeo *Cama-de-gato*, ou pelo menos do ato de pensar o vídeo *Cama-de-Gato*. São atualizações da multiplicidade contida no atravessamento de fios, nas ações do gesto, na potência das formas. Suas singularidades são marcadas por produzir deslocamentos de natureza, ou de suportes, distintos. Criam heterotopias pois remetem a espaços e tempos heterogêneos, simultâneos, justapostos, onde convivem próximos e longínquos. Um espaço que contém todos os outros:

“Há também, provavelmente em todas as culturas, em todas as civilizações, espaços reais – espaços que existem e que são formados na própria fundação da sociedade - que são algo como contra-sítios, espécies de utopias realizadas nas quais todos os outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados, e nas quais são, simultaneamente, representados, contestados e invertidos. Este tipo de lugar está fora de todos os lugares, apesar de se poder obviamente apontar a sua posição geográfica na realidade. Devido a estes lugares serem totalmente diferentes de quaisquer outros sítios, que eles refletem e discutem, chamá-los-ei, por contraste às utopias, heterotopias”. (FOUCAULT, 1967)<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Livre tradução do texto *Espace Des Autres*, publicado em outubro de 1984 pela revista francesa *Architecture/Mouvement/ Continuité*.

Buscou-se, nas páginas a seguir, apresentar e comentar brevemente o processo criativo de sete trabalhos (irmãos mais novos) de ***Cama-de-gato***: a Instalação *Cama-de-gato*, as gravuras digitais *Entre-telas*, *Entre-fios* e *Jogo de fios*, o múltiplo *Lance de dados*, as seis gravuras digitais *Lance de gestos* e a série de litografia *Dez gestos singulares*. Espera-se, assim, que seja possível desnudar o percurso do processo criativo que possibilitou o surgimento da presente dissertação.

→ *Instalação*

“O espaço construído não o é exclusivamente pelo efeito material e concreto das estruturas construídas, da permanência de elementos e marcas arquiteturais ou urbanísticas, mas igualmente pela súbita proliferação, a incessante profusão de efeitos especiais que afetam a consciência do tempo e das distâncias, assim como a percepção do meio”.(VIRILIO, 1992, p.16)

Para além da aparente generalidade, o termo “instalação” une, sob sua égide, múltiplas experiências de constituição de um habitat para o corpo. Em arte, o verbo “instalar” assume, efetivamente, seu estado de dicionário: *dar hospedagem a, alojar, abrigar, acomodar, tomar posse, estabelecer*. Assim, numa instalação, o espectador não se encontra mais em seu lugar convencional, lugar de conforto: deixa de ser o espectador que contempla para habitar, e passa a experimentar as circunstâncias criadas pelo artista, para viajar na imediaticidade do espaço criado, tornar-se *um* com uma geografia engendrada, ver-se a si próprio num estado de incrustação.

Apropriar-se e transformar um espaço em campo de experimentação estética – campo de superação de forças antagônicas – é um gesto artístico que propicia o surgimento de novas sensibilidades; é atuar como a linha de ***Cama-de-gato*** e arrastar subjetividades para além do estável e do instável, do material e do imaterial, do fixo e do móvel, para além do próprio sujeito; é favorecer o



surgimento do novo. Na busca por radicalizar a experiência videográfica, apresentou-se no MUnA, durante a exposição ABERTO-10<sup>9</sup>, uma subversão de ponto de vista: O vídeo, projetado no chão do museu, passa a se relacionar com o entorno como se estivesse expandindo-se para além do *si*, movendo-se ininterruptamente, pelas camadas, tais quais as geológicas. Pois, deslocada de sua orientação habitual, as imagens de ***Cama-de-gato*** convocam um outro tipo de relação, oferecendo, através do uso de *headphones* sem fio, estímulos de outra natureza – estímulos, estes, reforçados pela própria estrutura arquitetônica do MUnA. Composto por diferentes níveis, escadas e mezanino, o Museu Universitário de Arte da Universidade Federal de Uberlândia mostrou-se o local ideal para ser apropriado por esse tipo de experimentação videográfica que tende a problematizar a espessura da imagem, alegorizando-a em relação às camadas da terra, reverberando ao fluxo de imagens, os sons vindos dos dispositivos eletrônicos instalados.

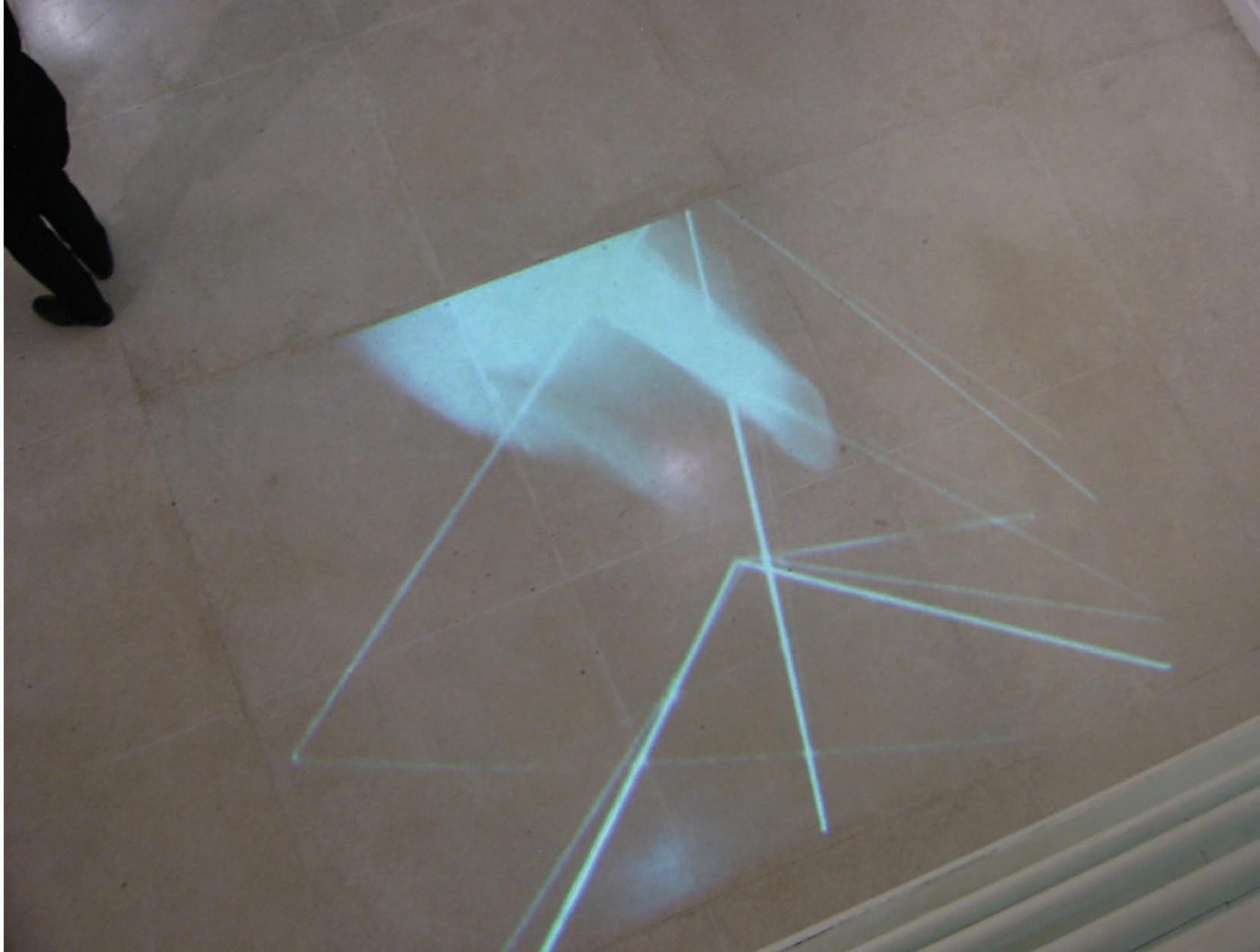
Caminhar sobre ***Cama-de-gato*** é confrontar tempos – tempos do vídeo e do corpo – e espaços; é habitar uma nova perspectiva; é divagar por nexos afetivos inéditos. É na sua experimentação singular que cada participante produz uma multiplicidade de significações e desencadeiam novas experiências por meio da conjunção do espaço arquitetônico do museu, da imagem videográfica e do deslocamento do corpo.

---

<sup>9</sup> A exposição coletiva ABERTO-10 foi realizada, sob curadoria da Profa. Dra. Shirley Paes Leme, no Museu Universitário de Arte da Universidade Federal de Uberlândia, em junho e julho de 2010, na cidade de Uberlândia – MG. A mostra foi realizada através da parceria entre a UFU e o Grupo de Pesquisa “Heterotopias” do curso de mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina, coordenado pela profa. Shirley.



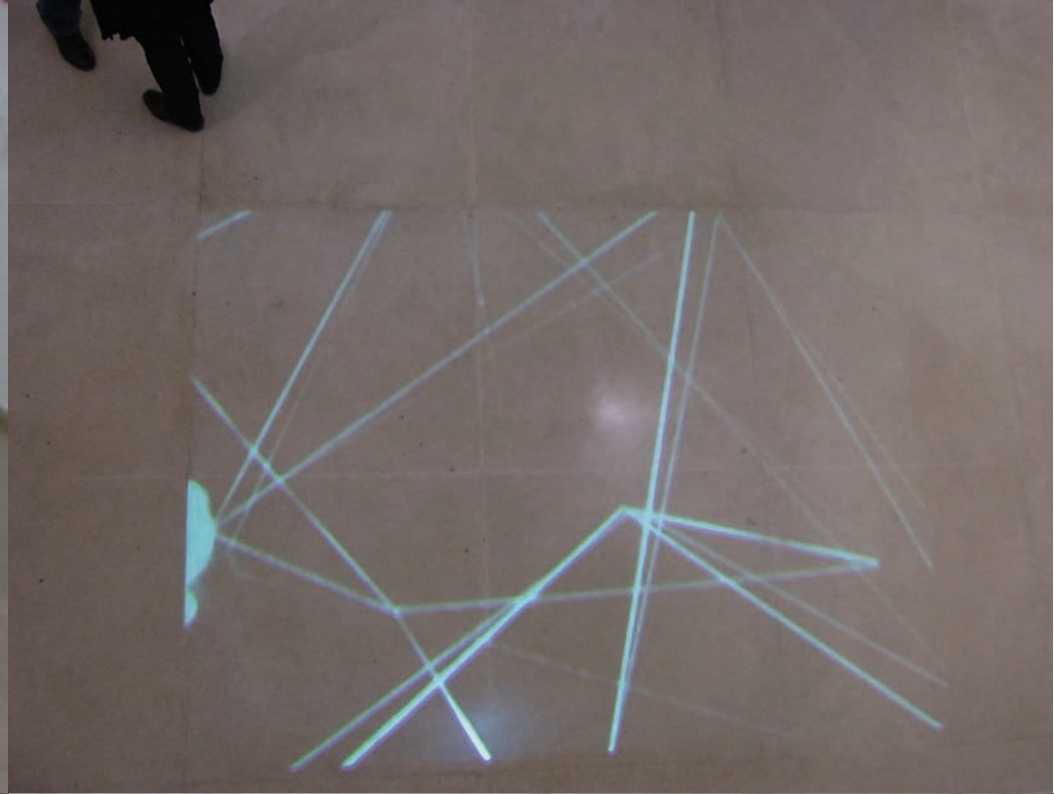
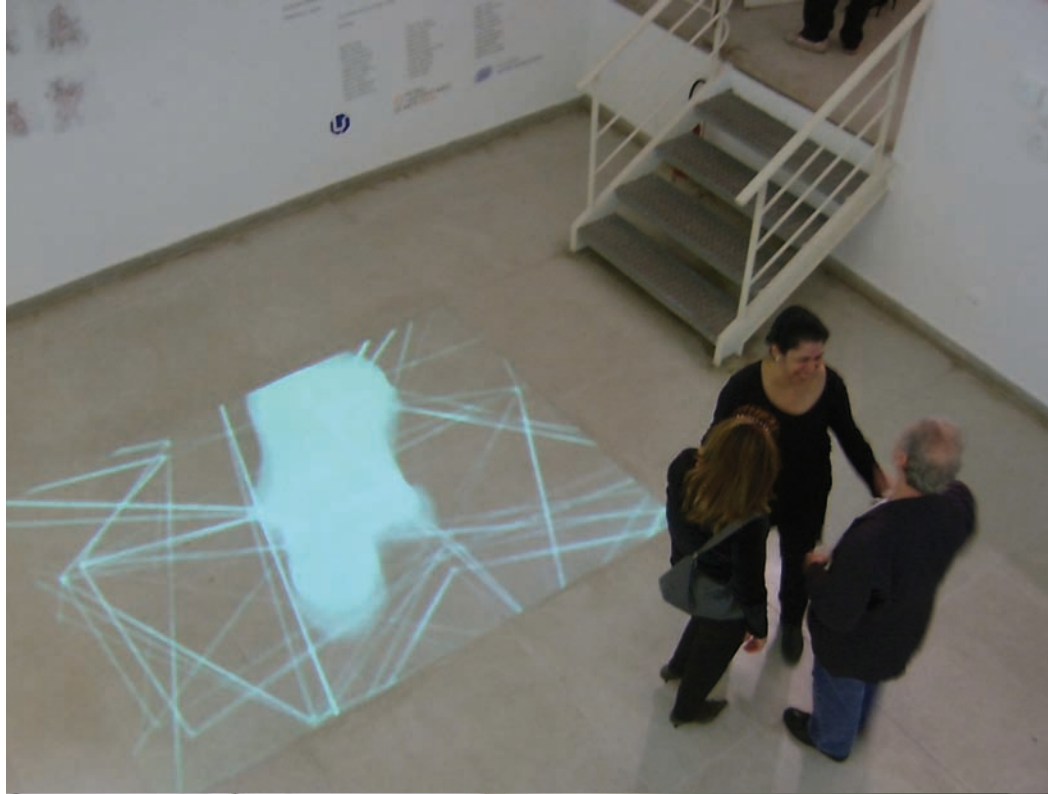
apresentação do vídeo *Cama-de-gato* na exposição "ABERTO-10" (próximas 05 imagens)





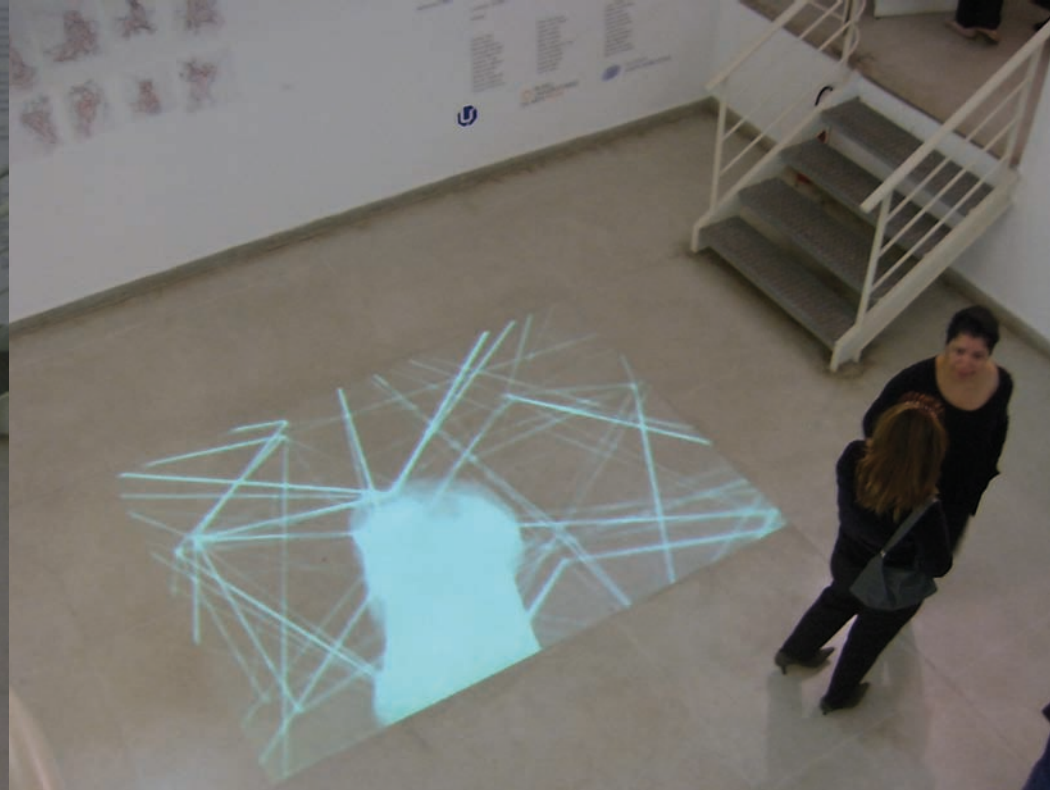










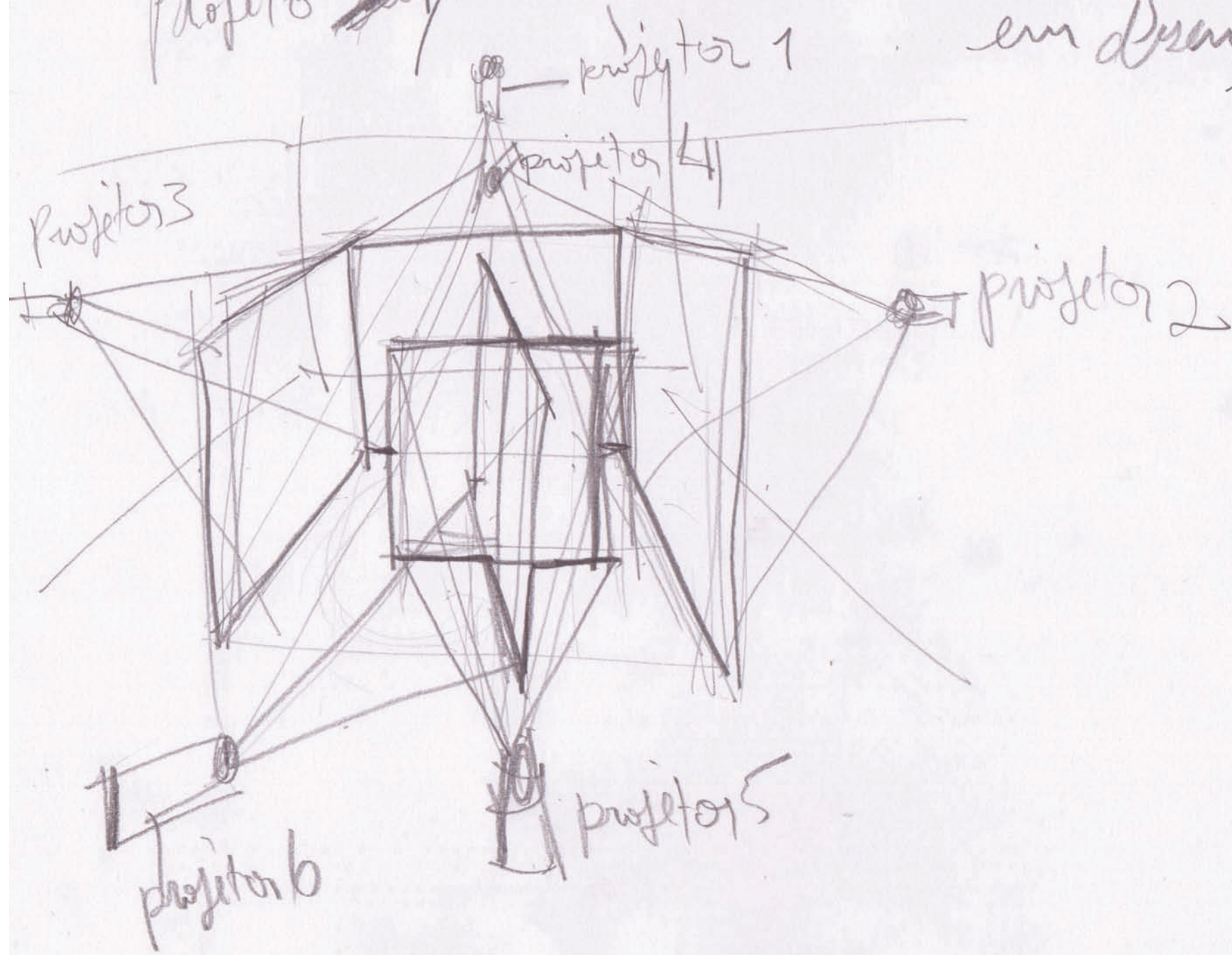




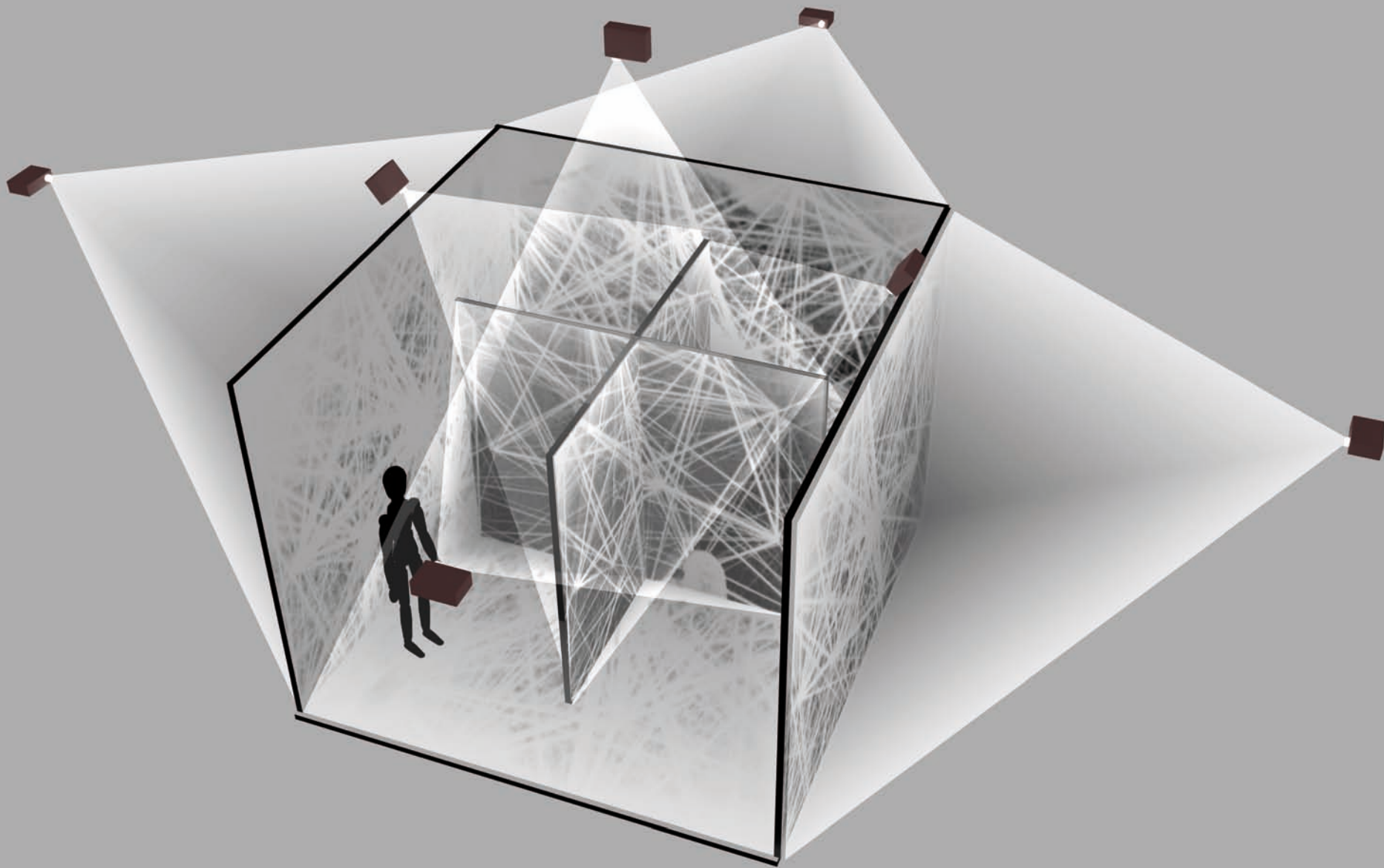


croquis para projeto de vídeo-instalação; idéia derivada da apresentação do vídeo *Cama-de-gato* na exposição "ABERTO-10"

Projeto de instalação com video projeção em 3D em desenvolvimento

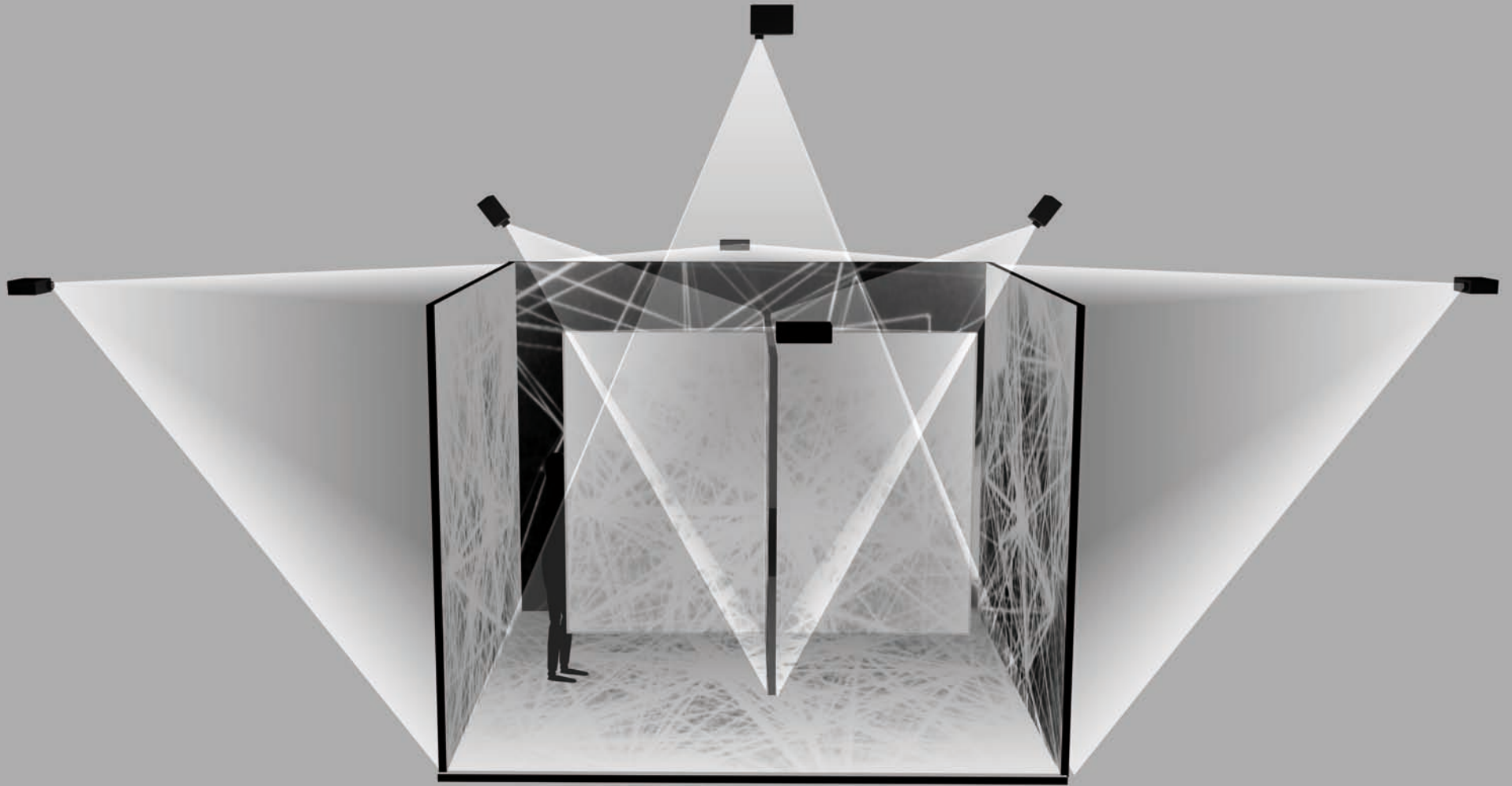


maquete eletrônica de vídeo-instalação baseada no vídeo *Cama-de-gato* (próximas 05 imagens)

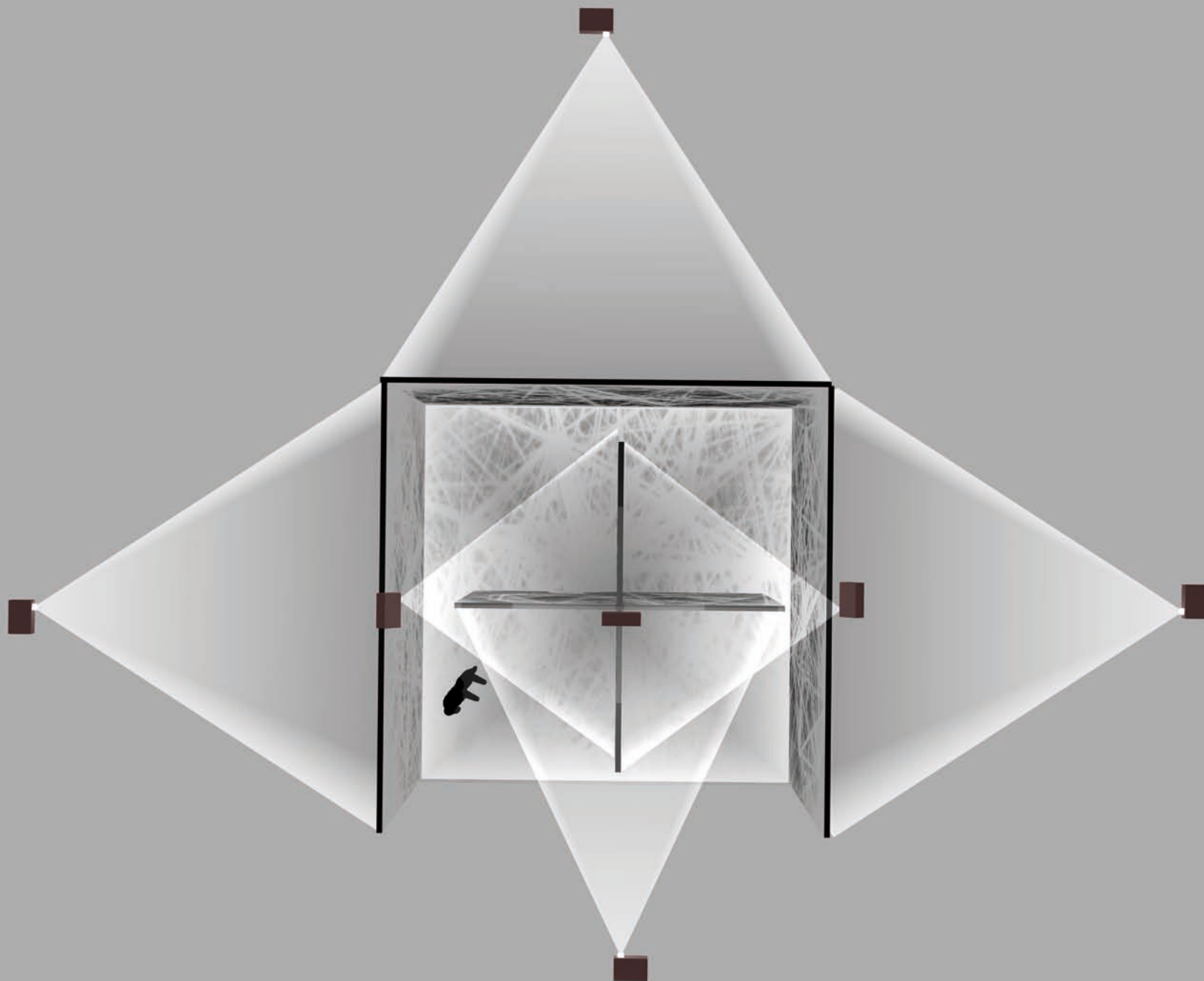




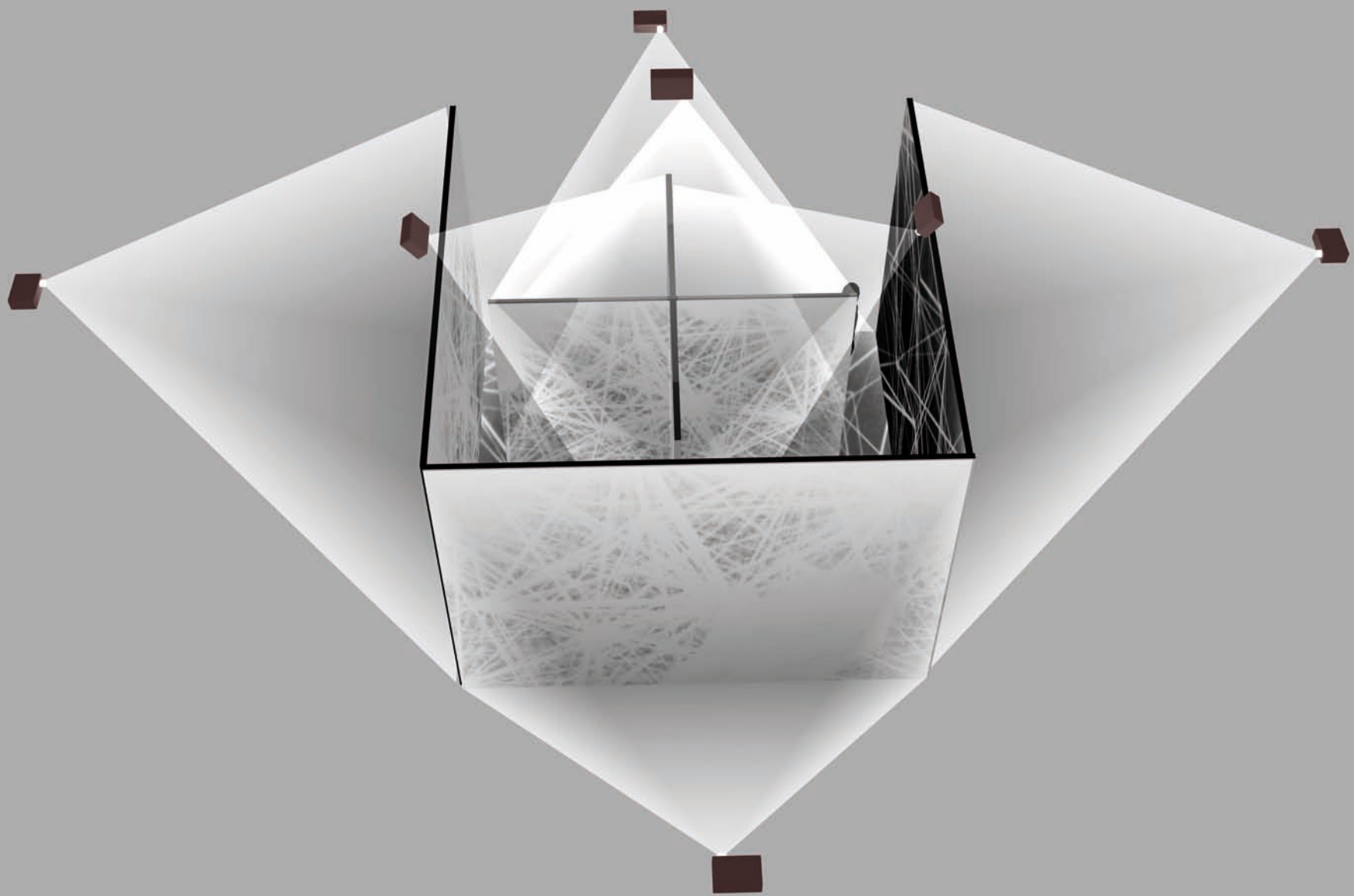




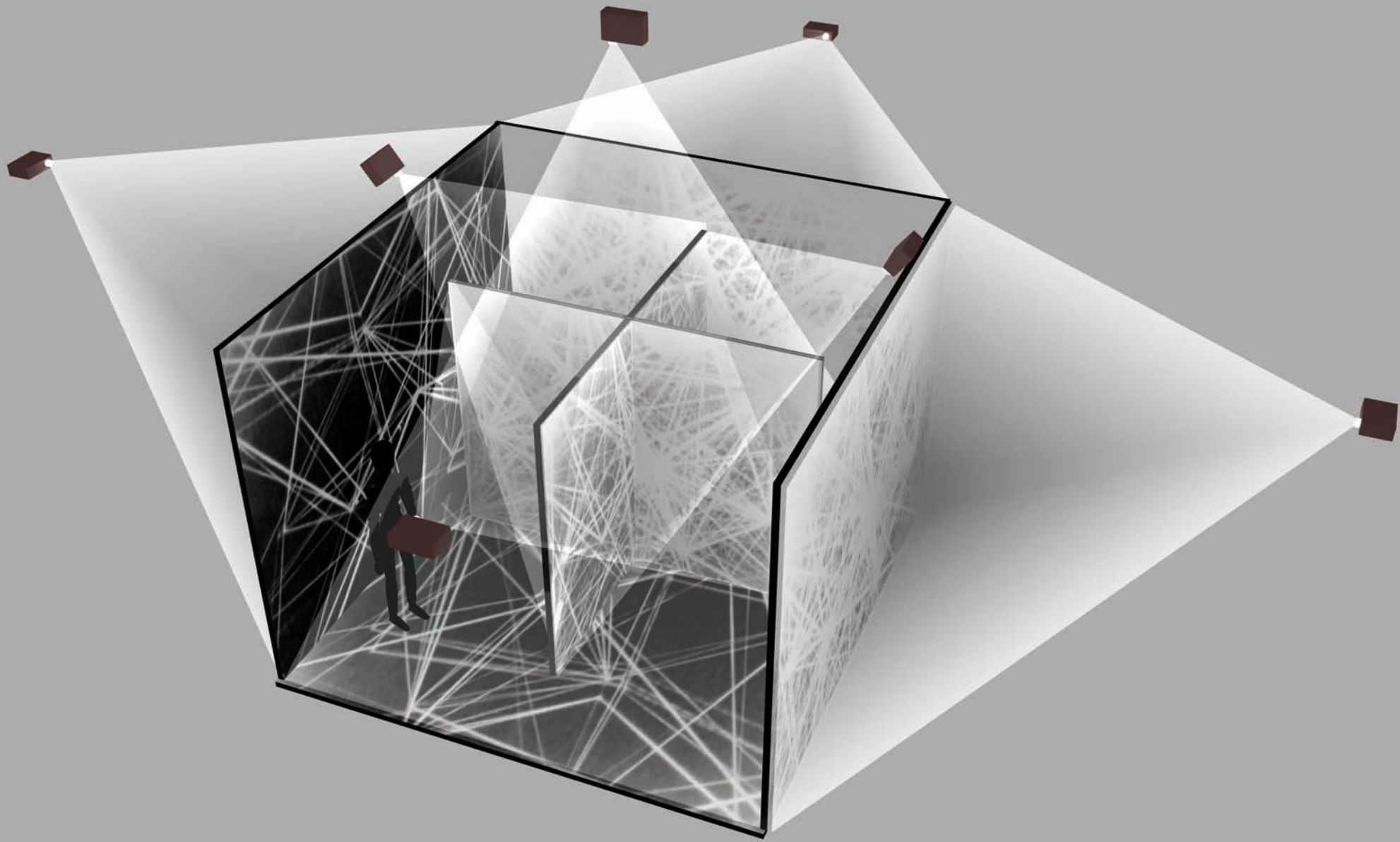












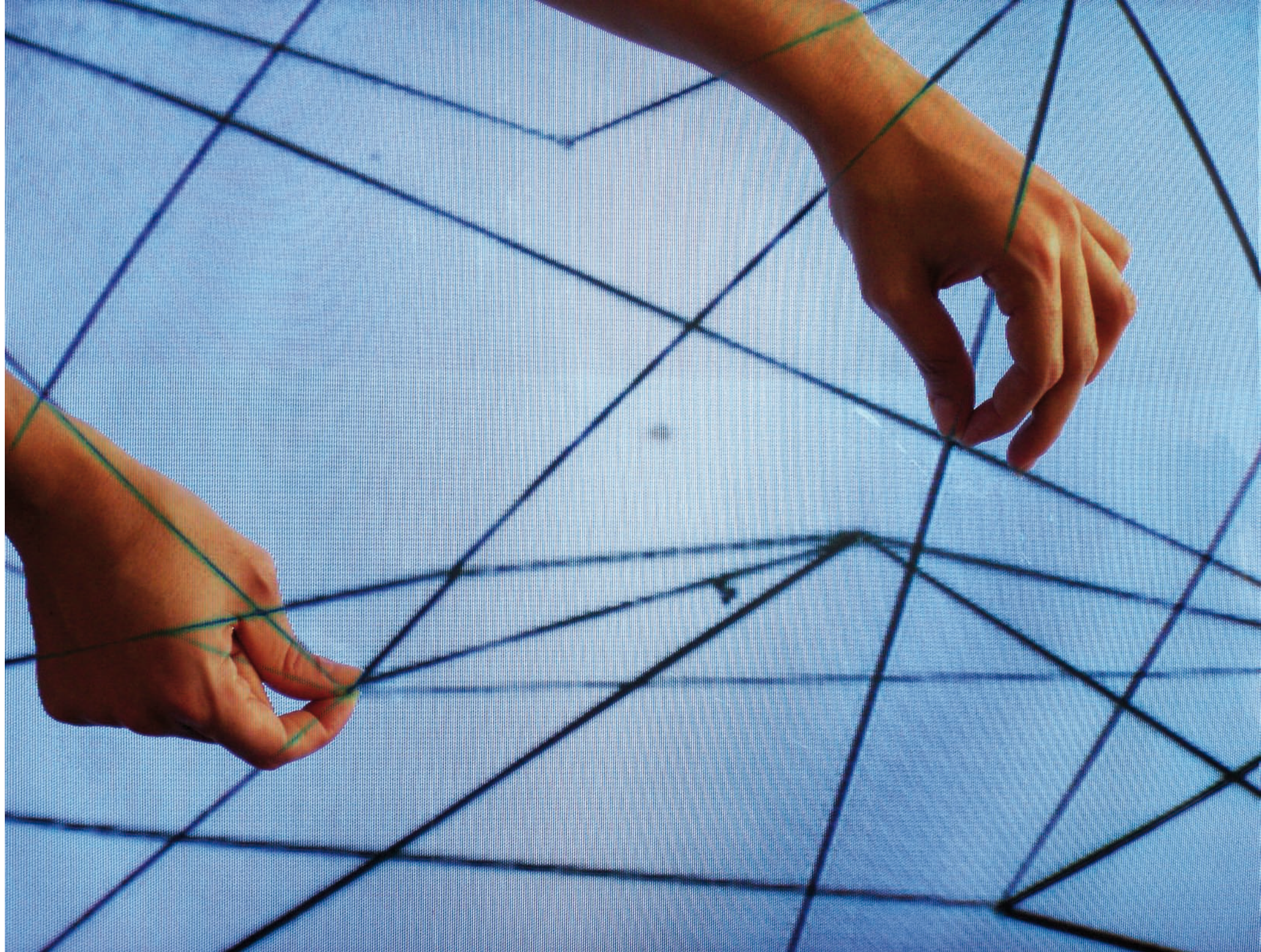




→ *Entre-telas*

*Entre-telas* constitui-se de num tríptico de imagens digitais, com saída em papel fotográfico nas medidas 29,7x42,0cm, apresentado em exposição coletiva de fotografia no Atelier da Saudade e exposta, também, no Espaço Arte na Avenida em agosto de 2009. As gravuras apresentam-se como uma *quase* narrativa. Na primeira delas, uma mão parece emergir da tela do televisor, segurando as linhas que são vistas no vídeo ***Cama-de-gato***. A segunda, por sua vez, apresenta duas mãos que seguram, ambas, as mesmas linhas. Finalmente, na terceira gravura, a segunda mão aparece isolada, segurando, solitária, e como que dispendo de modo diverso, a linha que lhe foi passada. Passar uma linha de uma mão a outra é ato de generosidade, é deixar o pensamento habitar outras individuações que, como decorrência, produzem singularidades outras. *Entre-telas* mescla tempos – afinal há uma visível diferença de idade entre as mãos –, mescla naturezas de imagens – videográfica e fotográfica –, mescla sensibilidades. Seu processo de composição, como muitos dos trabalhos que se seguem, é simples e utiliza, basicamente, uma câmera digital para registrar uma determinada cena (no caso, mão em frente a um televisor que reproduz ***Cama-de-Gato***) e o *software Photoshop* para criar as mesclas e sobreposições.

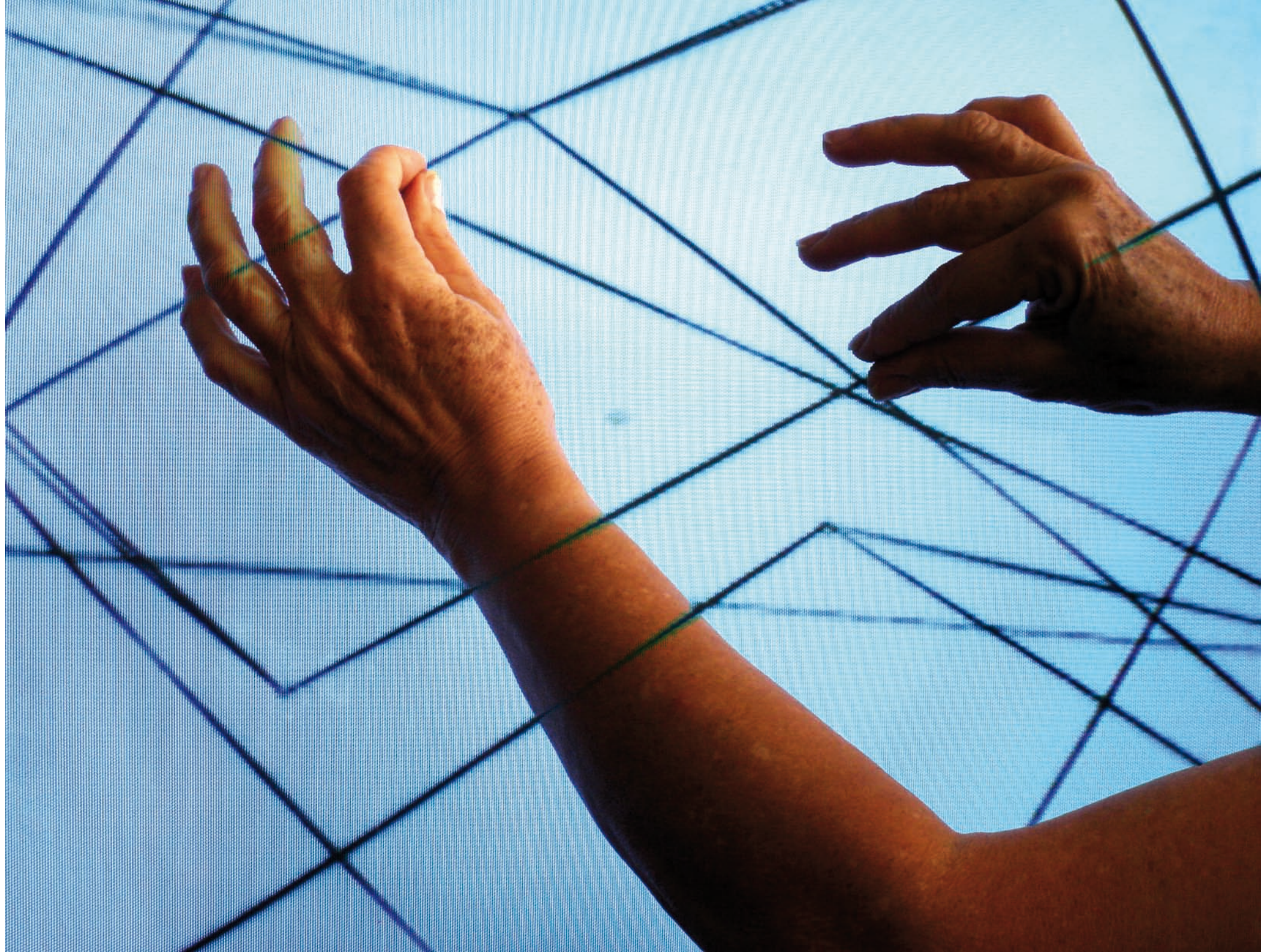
*Entre-telas* (próximas 03 imagens)





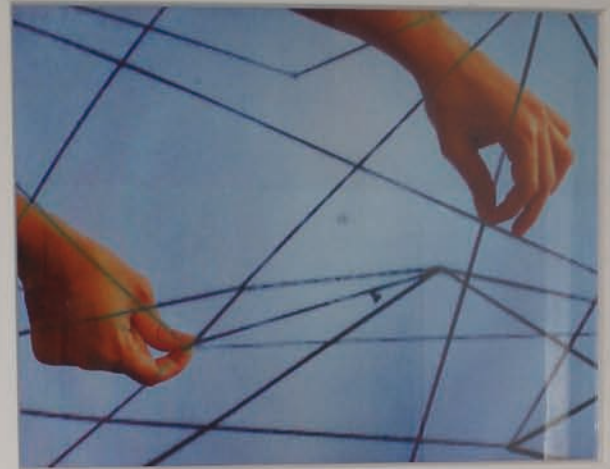








*Entre-telas*, visão geral e detalhe da apresentação na mostra de fotografia do Atelier da Saudade

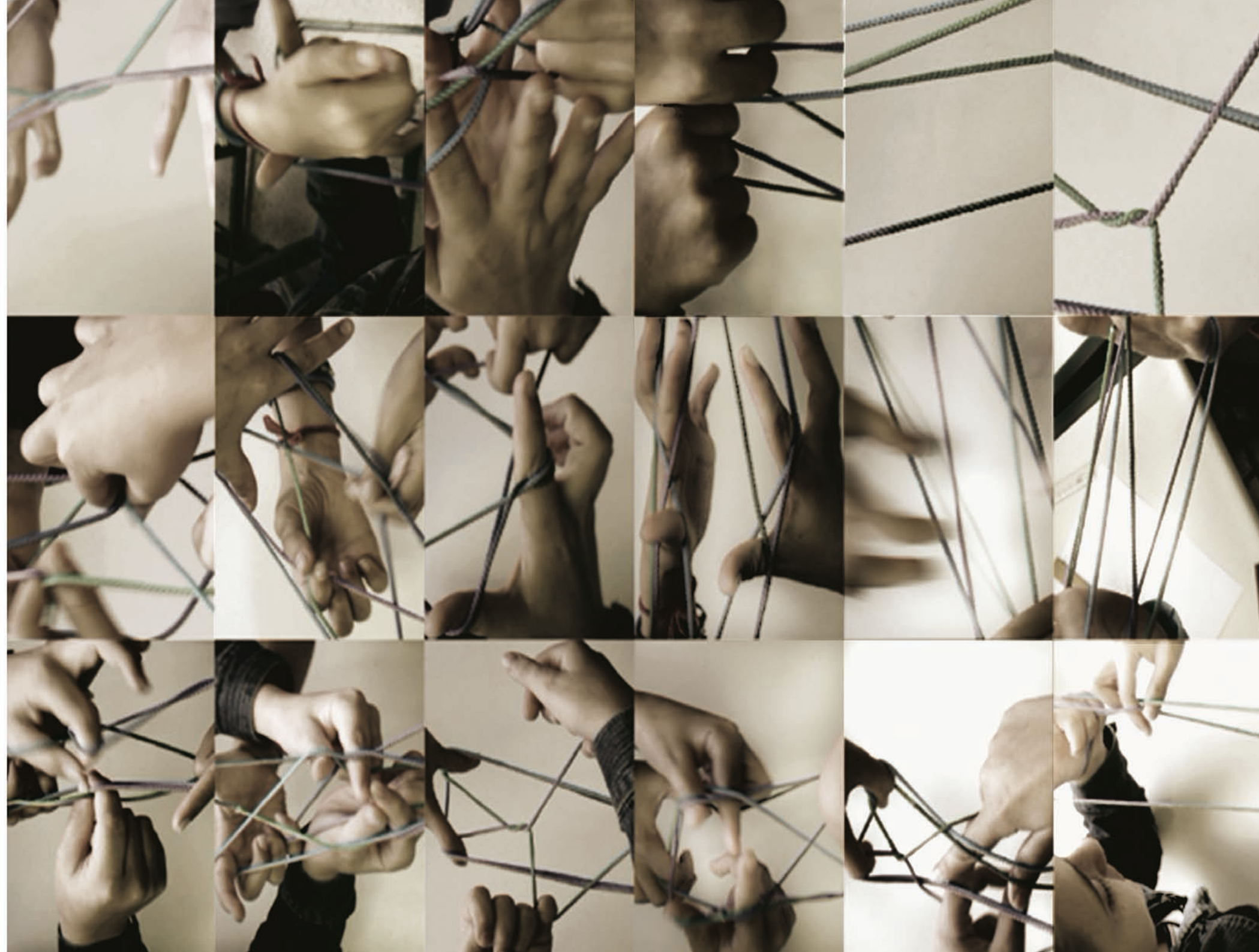




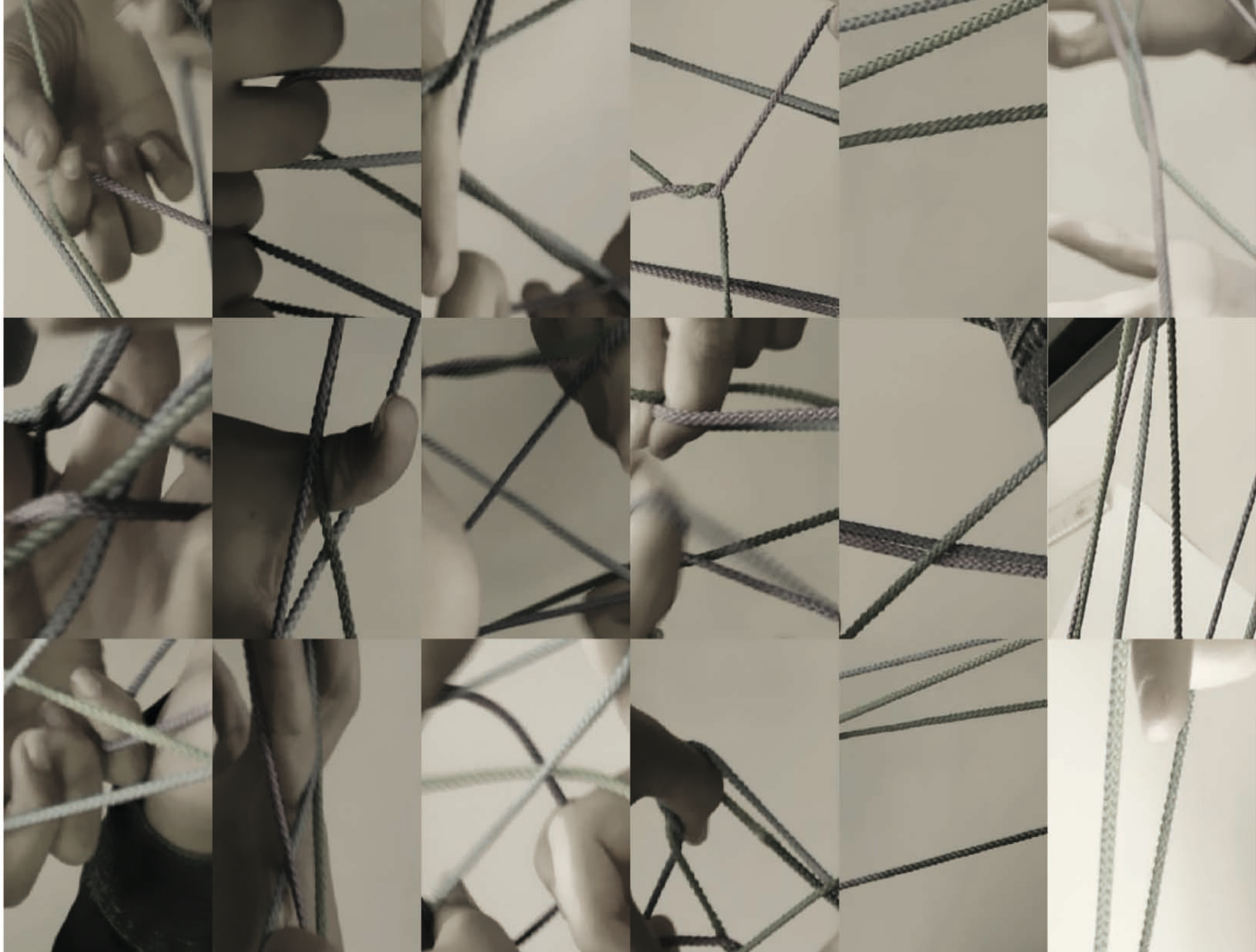
→ *Entre-fios*

No decorrer de minhas práticas como docente de Artes no ensino fundamental (2ª a 4ª série) da escola Estadual Prof. Adolfo de Arruda Castanho, busquei trabalhar com as crianças processos criativos que certos jogos, em especial cama-de-gato, poderiam desencadear. A atividade lúdica, além de ser uma experiência prazerosa e que desperta interesse, permite que se experimente o novo, por meio da criatividade (ou, como no vídeo se pretendeu experimentar, que se conduza juntamente com uma linha-pensamento). Tais atividades foram registradas fotograficamente a fim de acompanhar o desenvolvimento dos alunos. De um mero registro dos exercícios, essas fotografias, todavia, passaram a despertar interesse, principalmente pelos gestos que torciam, trançavam, esticavam, inflectiam as linhas, compondo geometrias inesperadas. Através do software *Photoshop*, recortei imagens destes gestos e configurações lineares, compondo um tríptico de imagem digital com saída em papel fotográfico nas medidas 29,7x42,0cm. Como numa espécie de mural, os gestos produzidos em instantes diferentes convivem contemporaneamente lado a lado: virtualidades que se atualizaram seguidamente, em que figuram as múltiplas direções que as linhas do jogo cama-de-gato puderam tomar – para acentuar essa multiplicidade, trabalhou-se com uma suave sobreposição de imagens de modo a criar uma leve sensação de espessura .

**Entre-fios** (próximas 03 imagens)

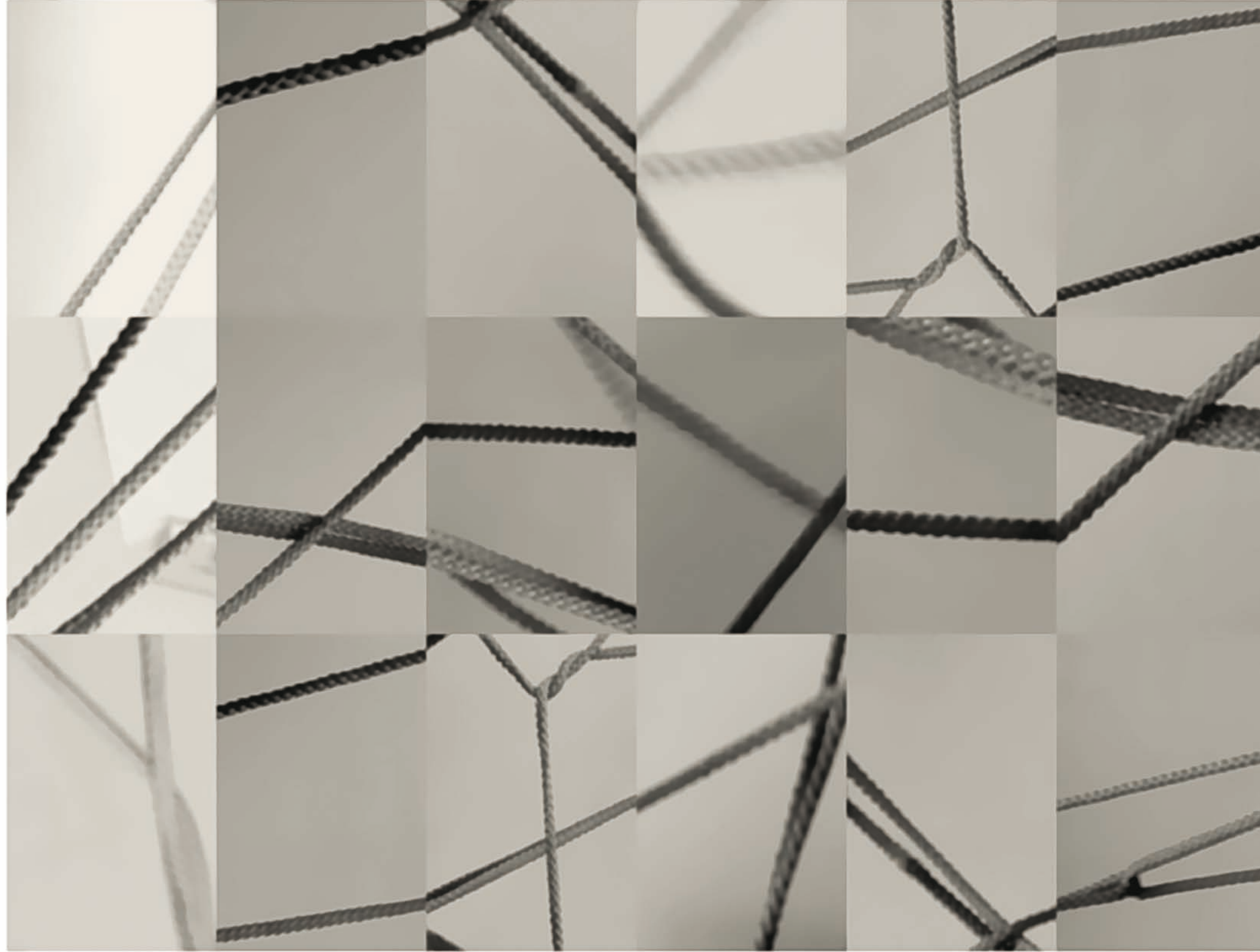














→ **Jogo de Fios**

Durante as pesquisas para compor a dissertação ***Cama-de-gato***, deparei-me com o livro do antropólogo Herbert Baldus, *Tapirapé Tribo tupí no Brasil Central*. Nesses estudos que faz das sociedades indígenas brasileiras, Baldus observou a presença do jogo cama-de-gato não só entre as crianças, mas também entre os homens e mulheres das aldeias. O jogo, lá, era conhecido como *inimá pārävuy*, isto é, jogo de fio. Fio e gato, duas palavras que se interligam por um objeto em comum. Imediatamente, essa relação remeteu-me às ligações clandestinas entre fios elétricos, também chamadas de gatos. Diante disso, com uma câmera digital em mãos, fotografei uma série dessas conexões encontradas ao acaso. Desse modo, *Jogo de fios*, série composta por nove fotografias trabalhadas digitalmente com saída em papel fotográfico nas medidas 20x27,0cm, explora não só uma ligação semântica como também uma ligação visual entre as imagens: os fios elétricos, sobrepostos no *photoshop*, remetem às linhas que cruzam o campo de ***Cama-de-gato***. Mais do que isso, ao misturar fotografias com perspectivas distintas, produz-se, também, um tipo de sincronia contraditória espaciotemporal, uma espécie de heterotopia.

*Jogo de Fios* (próximas 09 imagens)









































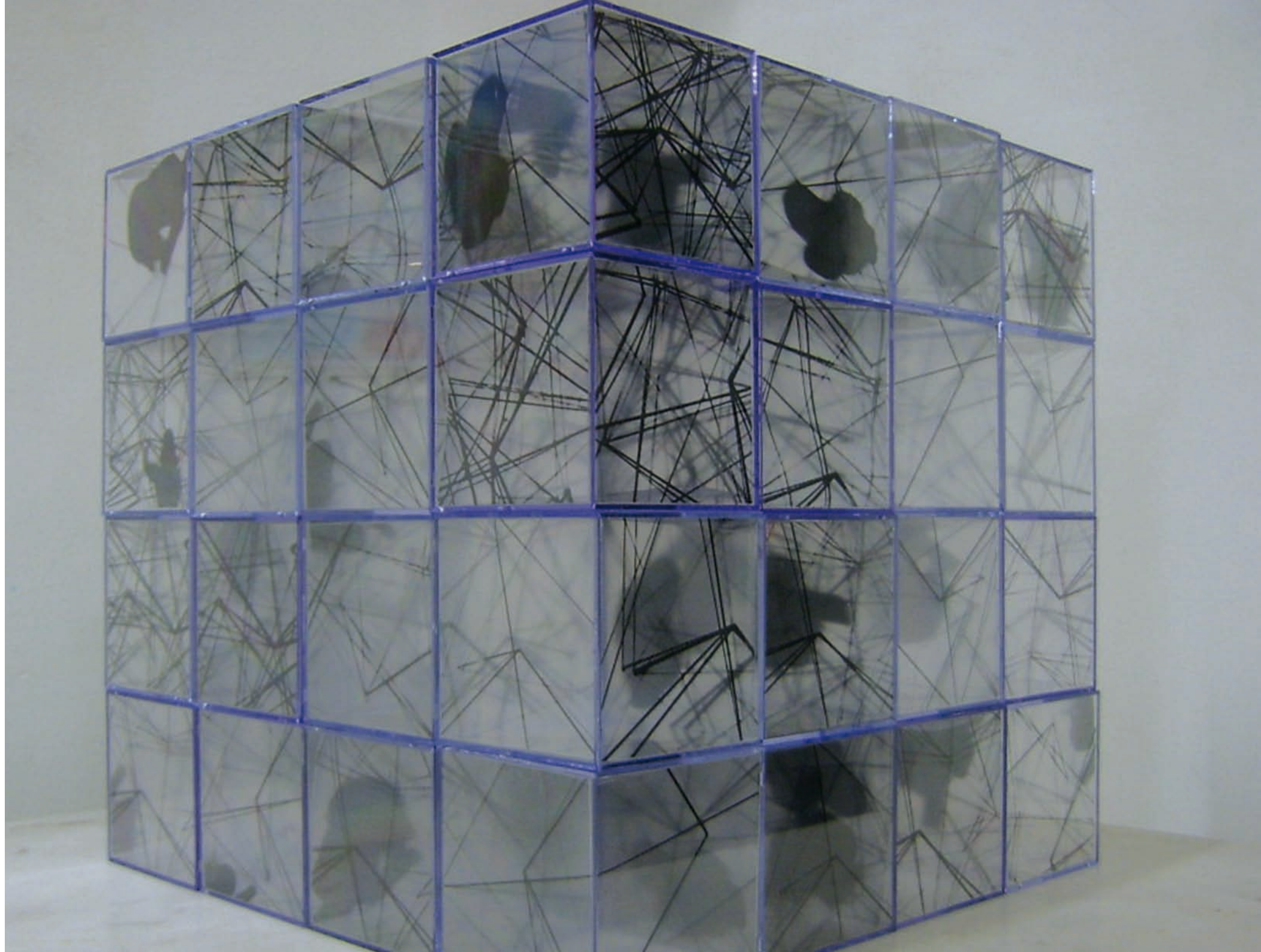
### → Lance de Dados

*Lance de Dados* consiste num bloco formado por quarenta e cinco cubos de acrílico transparente. As faces internas de cada cubo foram recobertas por acetatos impressos com *frames* do vídeo ***Cama-de-Gato***. Em cada um dos lados, um espectro de gesto convoca o espectador a participar do rearranjo dessa composição tridimensional concreta. A cada mudança de posição dos cubos, a rede de tensões é rearranjada, é alterada, renovada. *Lance de Dados* é também um jogo de múltiplos: cada um dos lados dos cubos, como os lados do dado, apresenta uma nova possibilidade que determina a mudança de toda composição adjacente. A sobreposição de blocos cria modulações de espessuras e complexidades diversas que adensam, de outra forma que a do vídeo, a rede tridimensional de conexões. Esse trabalho é uma das infinitas traduções poéticas intersemióticas que vídeo que possibilita e provoca.

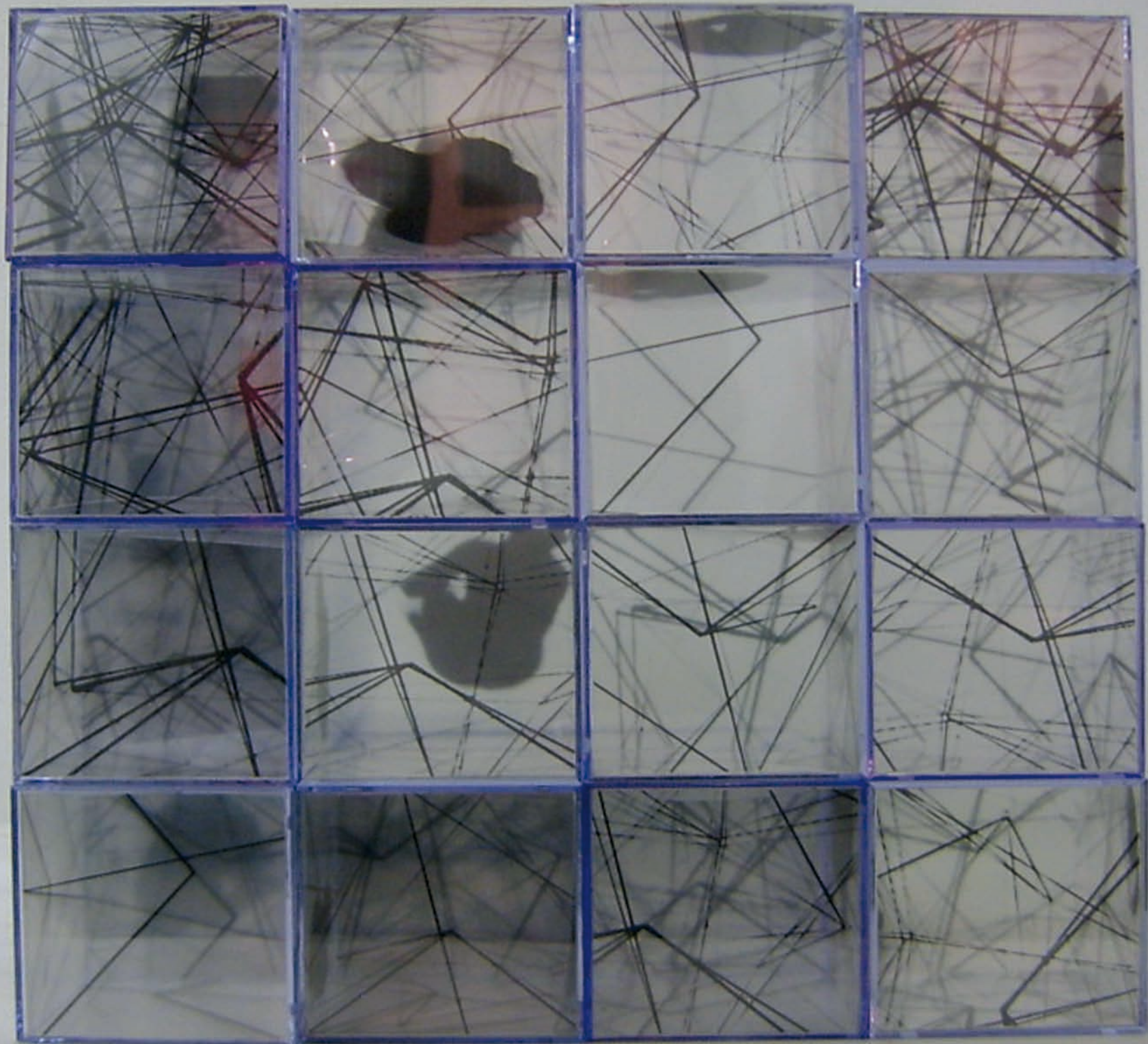
Procedimento: Dez faixas diferentes, formadas por três imagens contíguas no sentido vertical, oriundas de *frames* distintos do vídeo ***Cama-de-Gato***, num total de 30 *frames* selecionados, foram impressas à *laser* em acetado transparente, nas medidas de 8,5x25,5cm. Recortadas, foram dispostas nas laterais internas dos cubos de chapa de acrílico. A opção pelo formato de faixa transparentes das impressões se deu pelas características de montagem dos cubos acrílicos. Estes possuem encaixe em forma de U: 1 chapa retangular, na proporção de 3 por 1, dobradas em 3 partes iguais em ângulo reto. A transparência dos materiais nesse trabalho é sua condição de possibilidade.



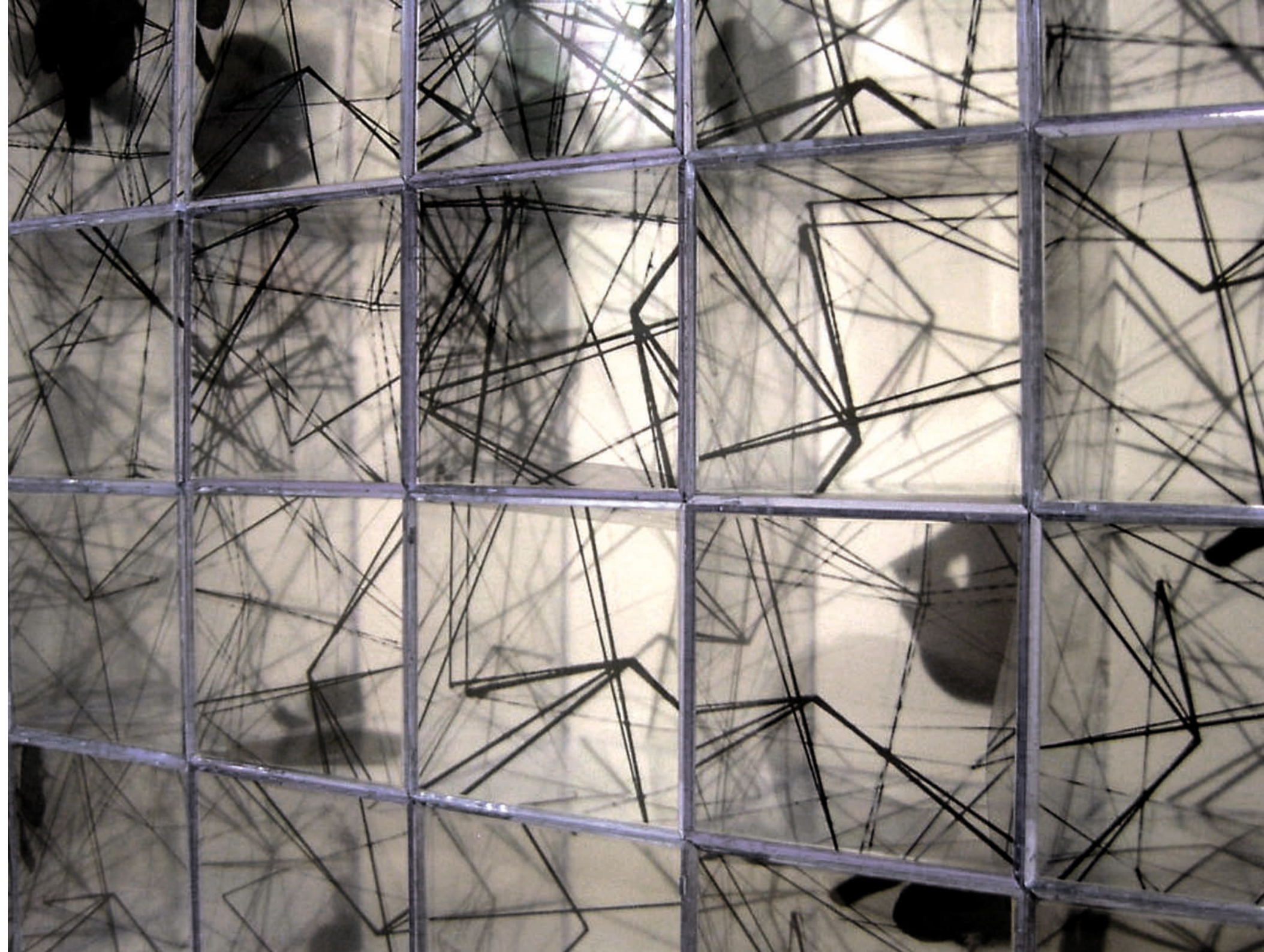
*Lance de Dados* (próximas 03 imagens)





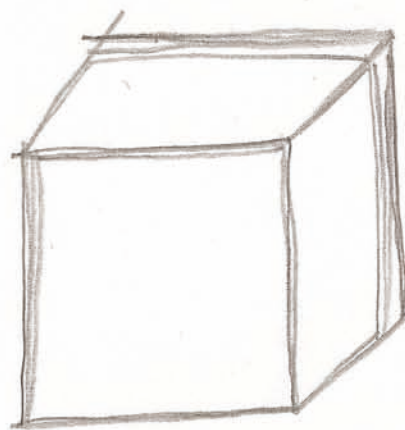








# PI "LANÇE DE DADOS!"

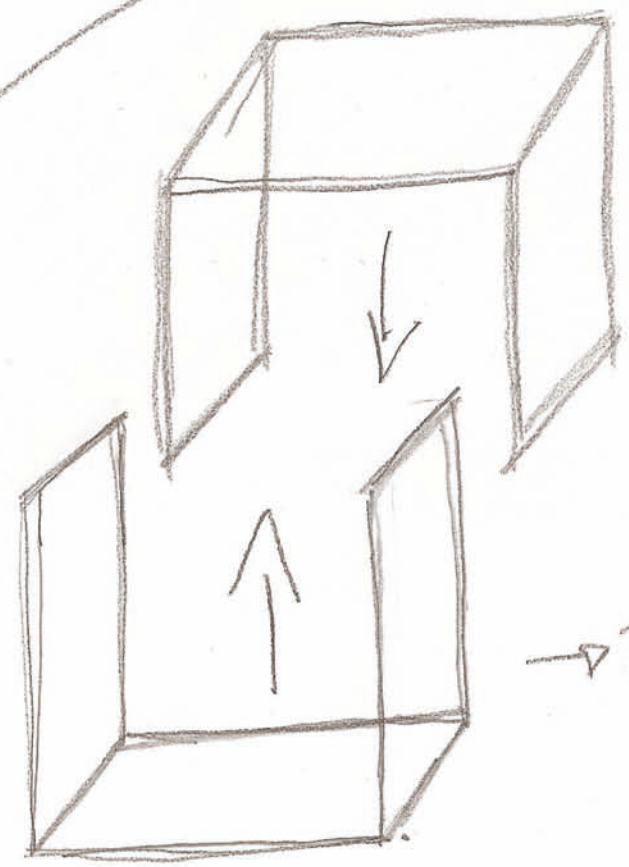
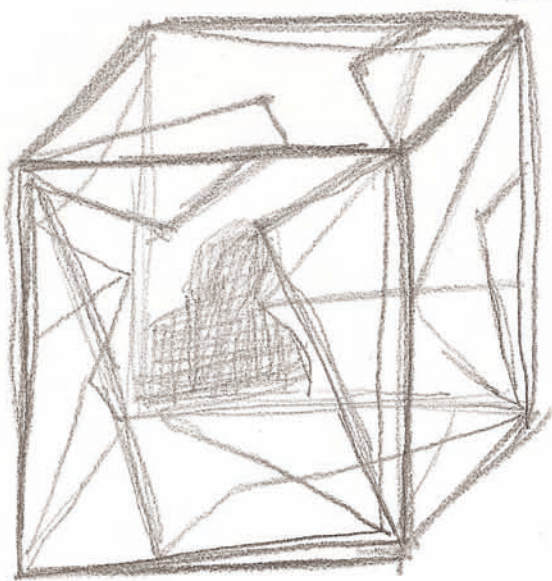


→ CUBO DE  
ACAIÍCO

MATERIAL BEM  
TRANSPARENTE

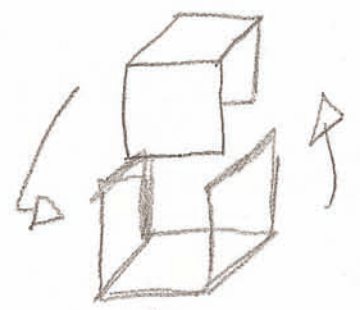
90 TIRAS ~~IMPR~~  
IMPRESSAS EM  
ACETATO

PI (45)  
CUBOS



→ PARTE 2

→ PARTE 1







Primeira tira



Segunda tira

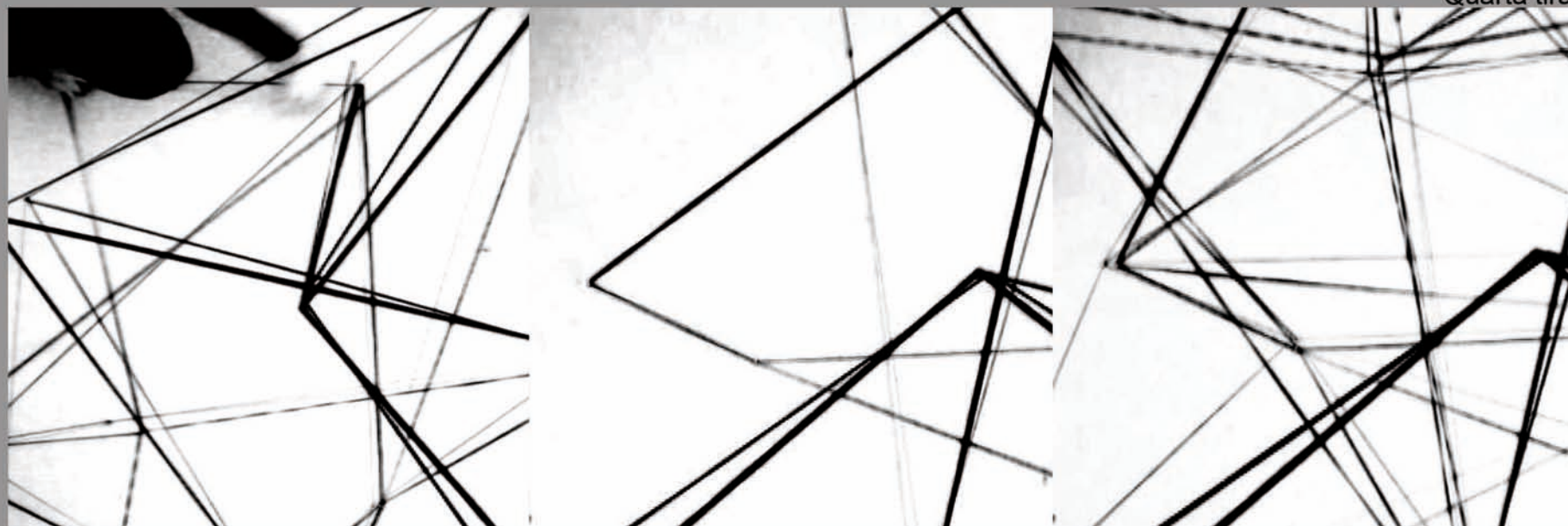




Terceira tira



Quarta tira

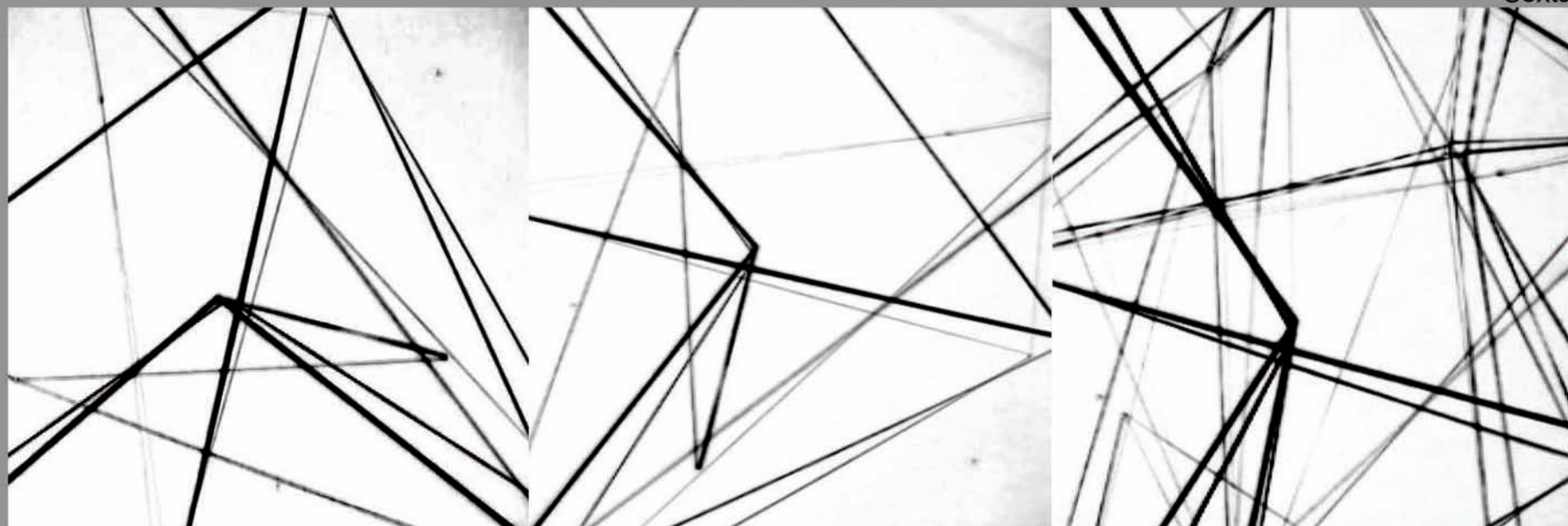




Quinta tira



Sexta





Sétima



Oitava







Nona



Décima tira

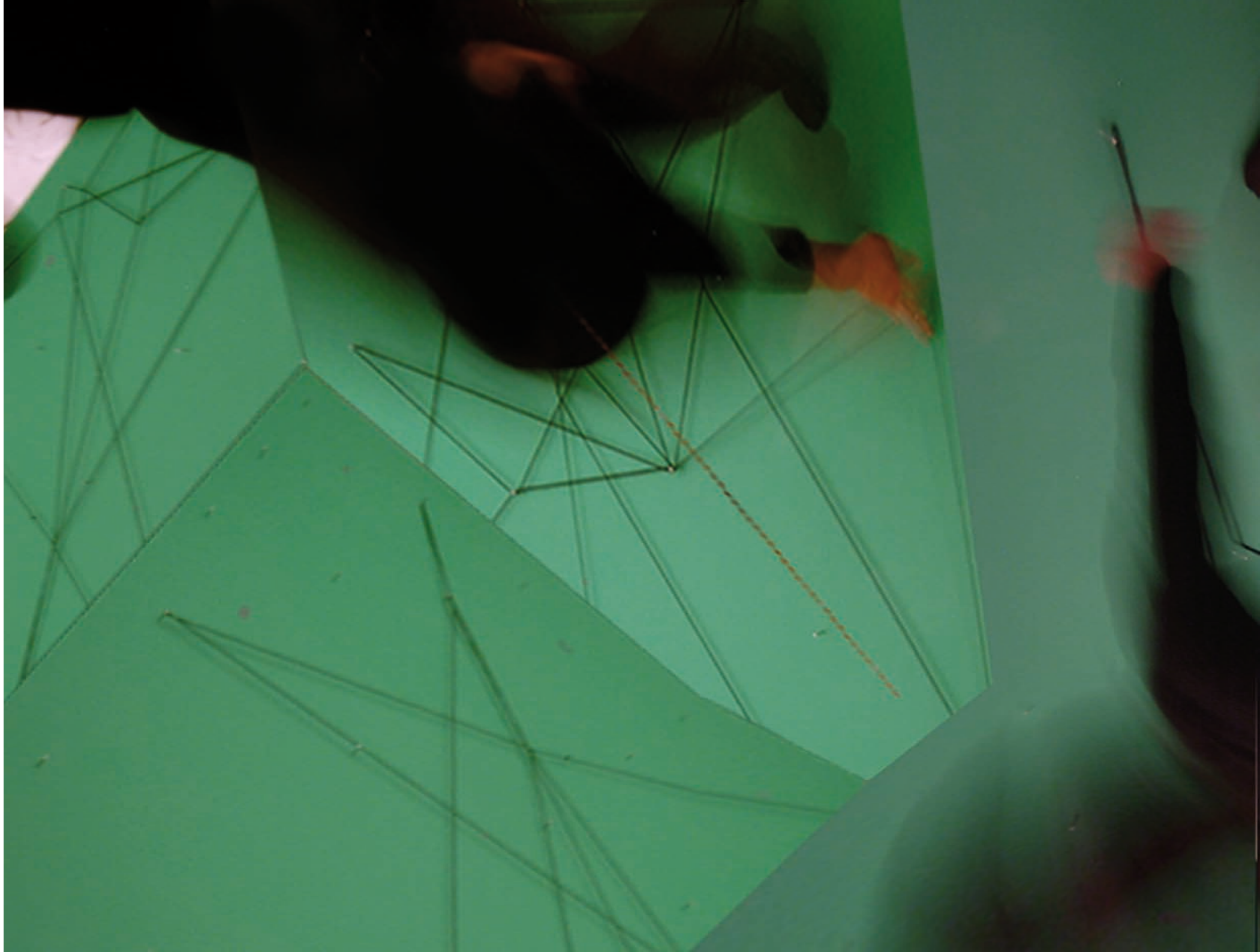




→ **Lance de Gestos**

No decurso da gravação de ***Cama-de-gato***, múltiplos registros fotográficos do campo de filmagem foram realizados – no entanto, ao invés de adotar apenas a visão aérea, coincidente com a câmera de filmagem, buscou-se uma grande variedade de perspectivas e ângulos para realizar tais registros: linhas, movimentos, planos – todos os elementos fundamentais para a composição do vídeo foram capturados. De posse deste vasto material, iniciou-se um processo de experimentação de justaposição de imagens, através do uso do *software Photoshop*. Diferentemente dos trabalhos anteriores, em que a transparência e a sobreposição eram os germes disparadores da criação, aqui, a simultaneidade de perspectivas, o multiperspectivismo tornou-se o foco de todas as questões: a composição concordante e harmoniosa de espaços e planos/lugares impossíveis e discordantes. Através de um jogo de continuidade de linhas, de construção de volumes, de harmonia de cores e de concordância de formas, criou-se uma série de seis composições digitais com saída em papel fotográfico na medida 29,7x42,0cm. Estas imagens simulam um espaço multiperspectivado que não era questão no vídeo. O objetivo aqui visava a produção estética de uma geografia caleidoscópica como o território característico de todo e qualquer ato de criação.

*Lance de Gestos (próximas 06 imagens)*

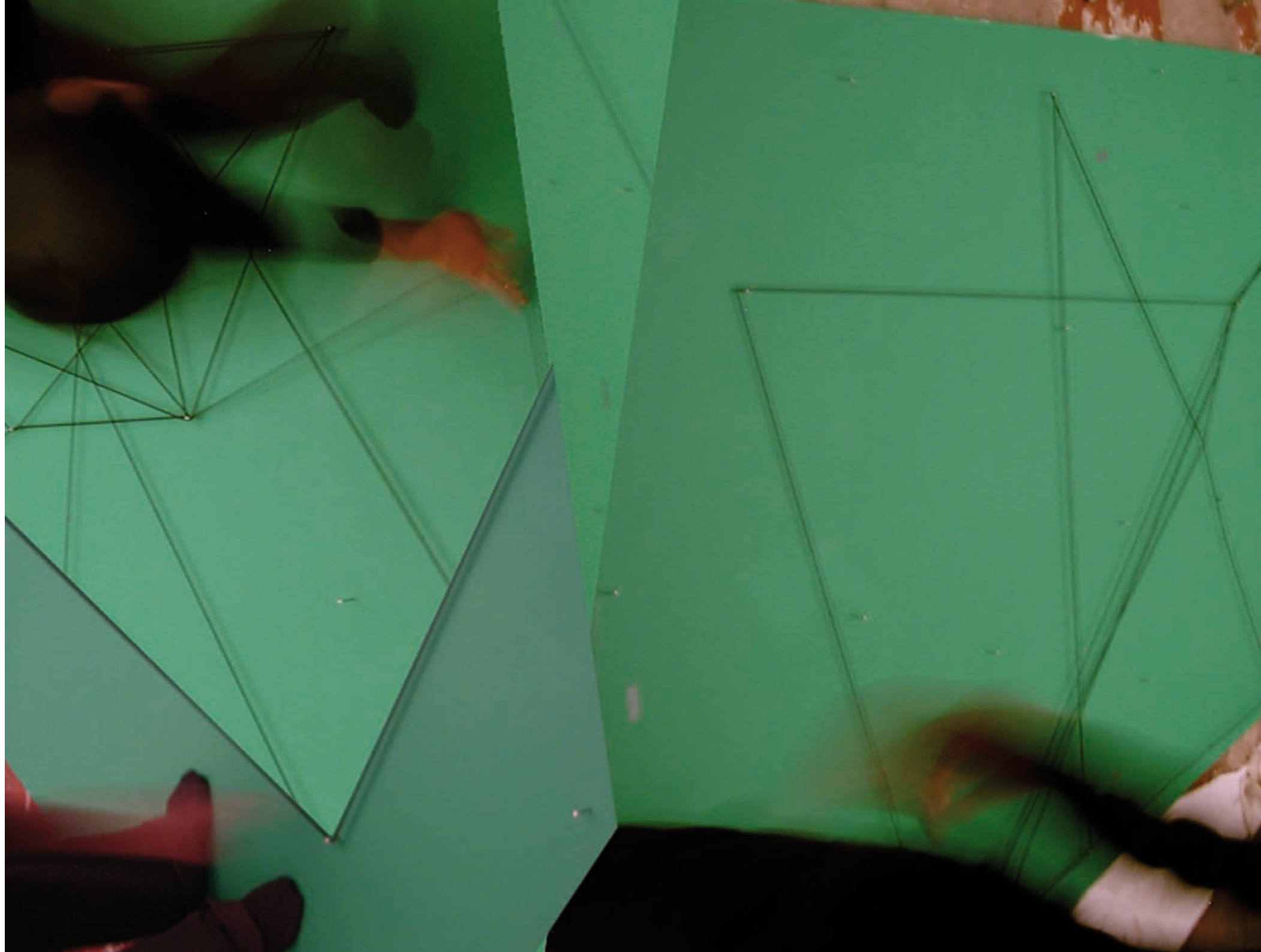




























→ *Dez Gestos Singulares*

*Dez gestos singulares* é uma série composta por dez litografias, de 21,0x29,5cm, realizadas a partir da combinação de *frames* selecionados do vídeo ***Cama-de-gato*** – ou seja, é uma série de trabalhos gráficos produzidos a partir das relações que puderam ser estabelecidas entre a materialidade de uma técnica secular de gravação e reprodução, e a imaterialidade das práticas atuais eletrônicas digitais de multiplicação de imagens. Essa relação entre matrizes de naturezas diversas (a pedra e o arquivo digital) não só conjuga potências expressivas distintas como também fixa os gestos videográficos, fossilizando-os na pedra litográfica, que os transporta por meio de uma fina camada de tinta para o papel, como um índice, um fantasma do gesto que um dia foi e agora é só rastro, resquício: sudário ou arqueologia do gesto. As gravuras juntas compõem um diagrama progressivo de relações que se complexificam, de modo que **se** vislumbra uma rede cada vez mais intrincada de marcas, vestígios que não se apagam, ao contrário se somam, superpõem-se. A série vista em conjunto é testemunho de um tempo em que o passado não passa, continua presente, enquanto este não para de passar.

Procedimento: Tendo selecionado os dez *frames* supracitados, gravou-se, através da utilização da técnica litográfica de transferência de imagem por fotocópia, dez matrizes. A partir da primeira matriz realizou-se uma tiragem de cem cópias em papel . Destas cem, dez foram reservadas e as noventa restantes receberam mais uma impressão, agora, da segunda matriz (referente ao segundo *frame* escolhido); destas noventa, por sua vez, separou-se outras dez e as oitenta restantes receberam sobre as duas primeiras impressões uma terceira, a do terceiro *frame* e assim sucessivamente até que, ao cabo de todo processo, obtiveram-se dez edições com tiragem de dez cópias cada, totalizando as cem gravuras. A primeira série de dez gravuras tem apenas uma impressão, a segunda duas, a terceira três, a quarta quatro, a quinta cinco, e assim até a última série que terá dez impressões.

*Dez Gestos Singulares*; etapas do processo de impressão

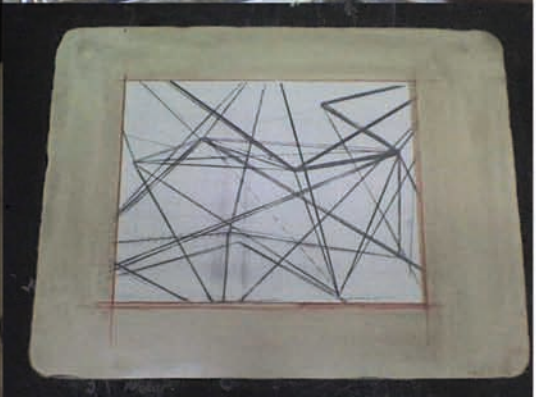
GRANITAGEM

80 - PERMITE DESENHOS MUITO GRANULADOS COM CRAYONS OU LÁPIS

120 - PERMITE TRABALHOS COM GRADUAÇÃO TANTO + CONTÍNUA DO QUE O 80

220 - UTILIZÁVEL P/ AGUARDAS DO TUSCHE UM POUCO FINO P/ LÁPIS

320 - LINHAS CADA VEZ + CONTÍNUAS E CHAPADOS CADA VEZ + BENSER ADEQUADO P/ TUSCHE E INALCUBADO P/ INK E CERVAS





1ª MATRIZ → 100 CÓPIAS (-10=90)

2ª MATRIZ → 90 CÓPIAS (-10=80)

3ª MATRIZ → 80 CÓPIAS (-10=70)

4ª MATRIZ → 70 CÓPIAS (-10=60)

5ª MATRIZ → 60 CÓPIAS (-10=50)

6ª MATRIZ → 50 " (-10=40)

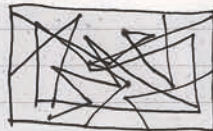
~~7ª~~ MATRIZ → 40 " (-10=30)

8ª " → 30 " (-10=20)

9ª MATRIZ → 20 CÓPIAS (-10=10)

10ª MATRIZ ⇒ 10 CÓPIAS

IMPORTANTE



cl todos os  
FRAMES

*Dez Gestos Singulares*; frames escolhidos para confecção das matrizes litográficas (próximas 10 imagens)

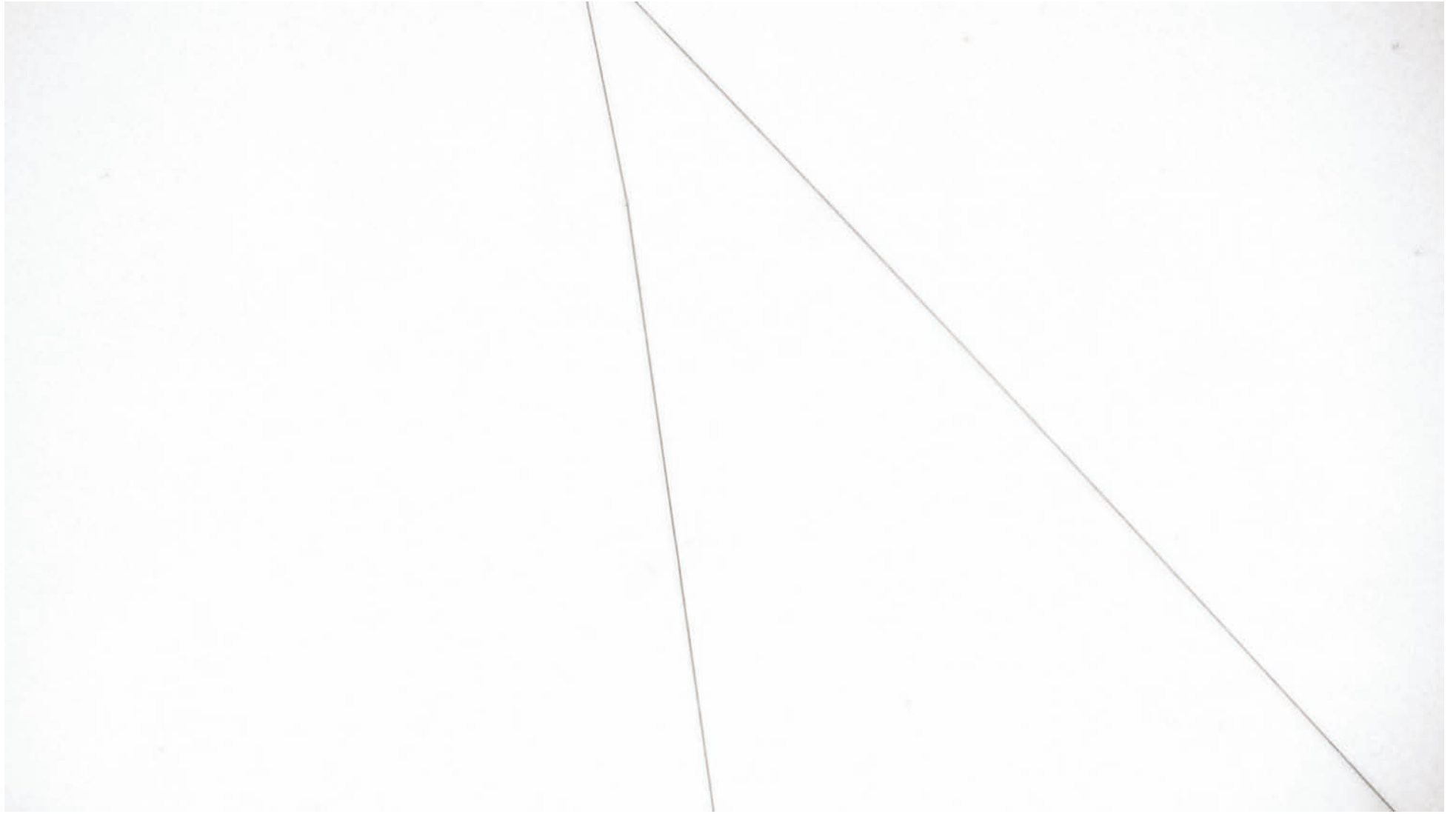




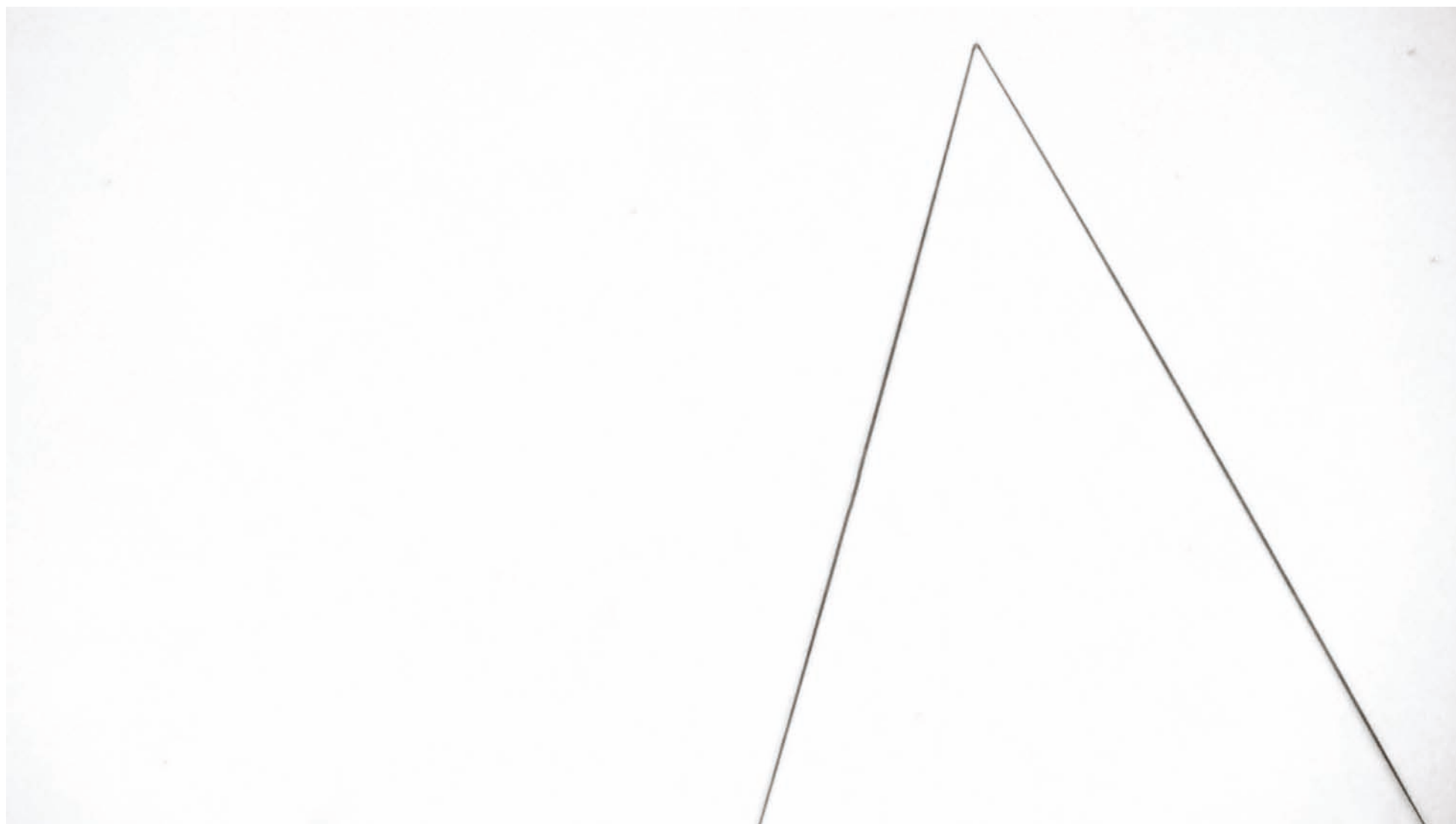




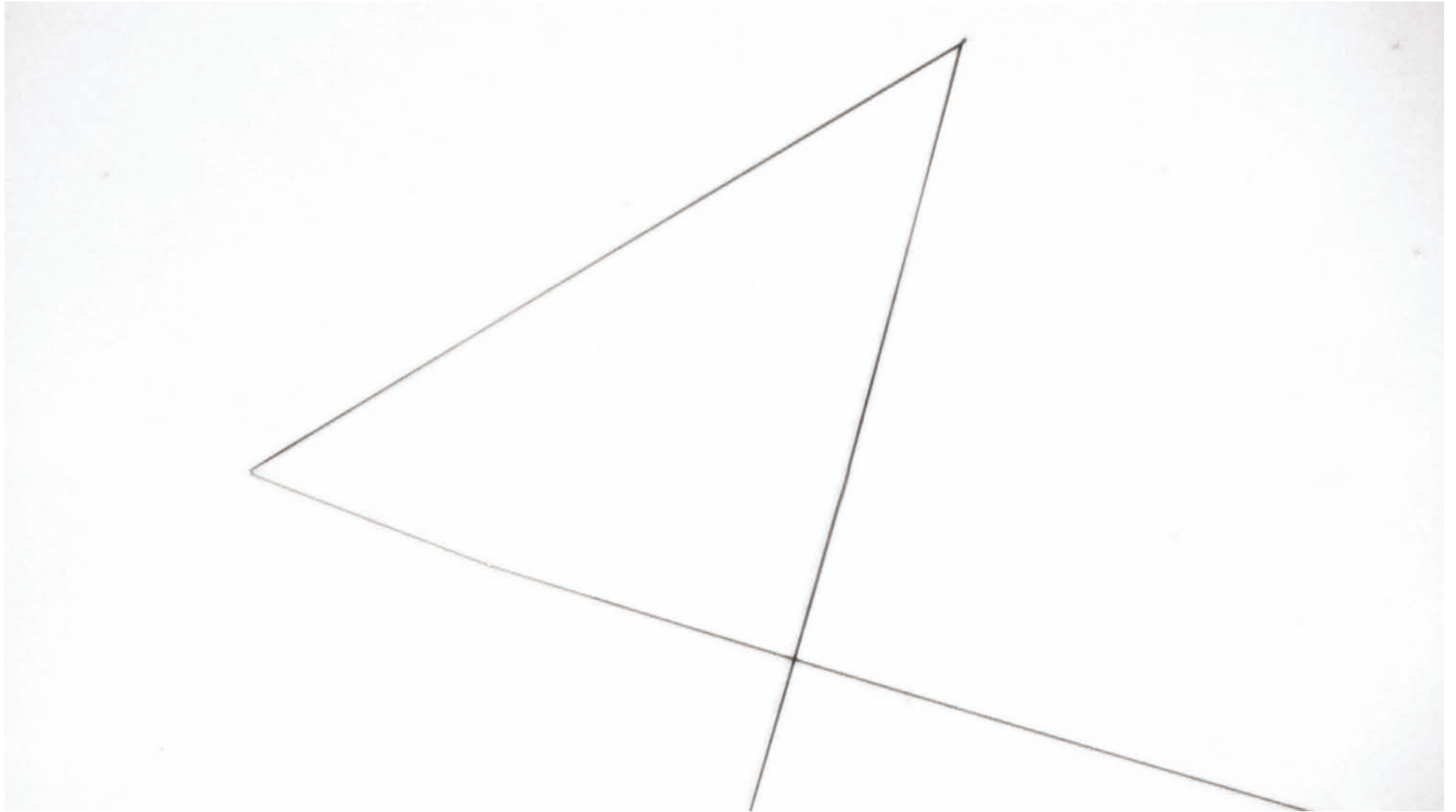






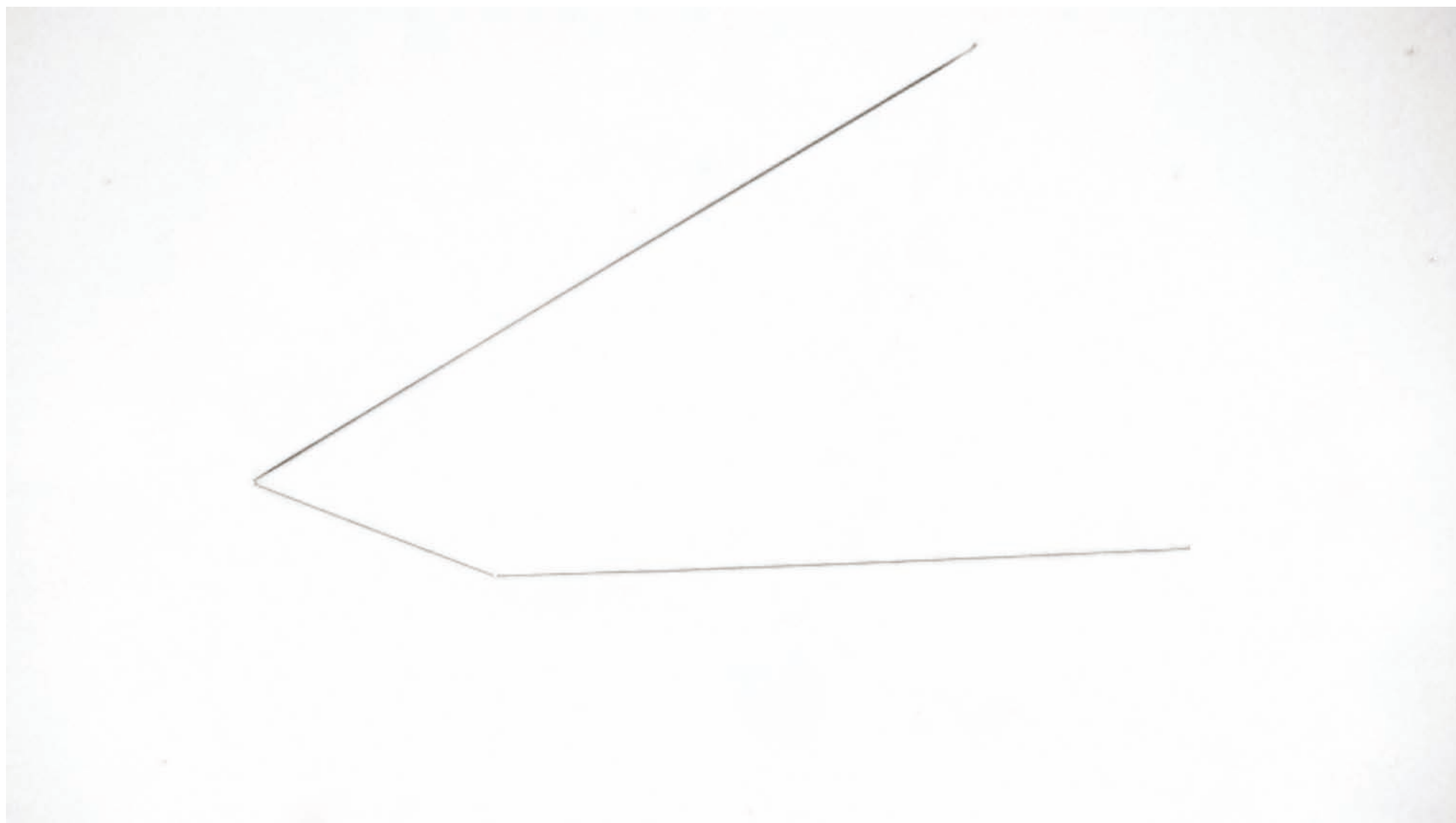












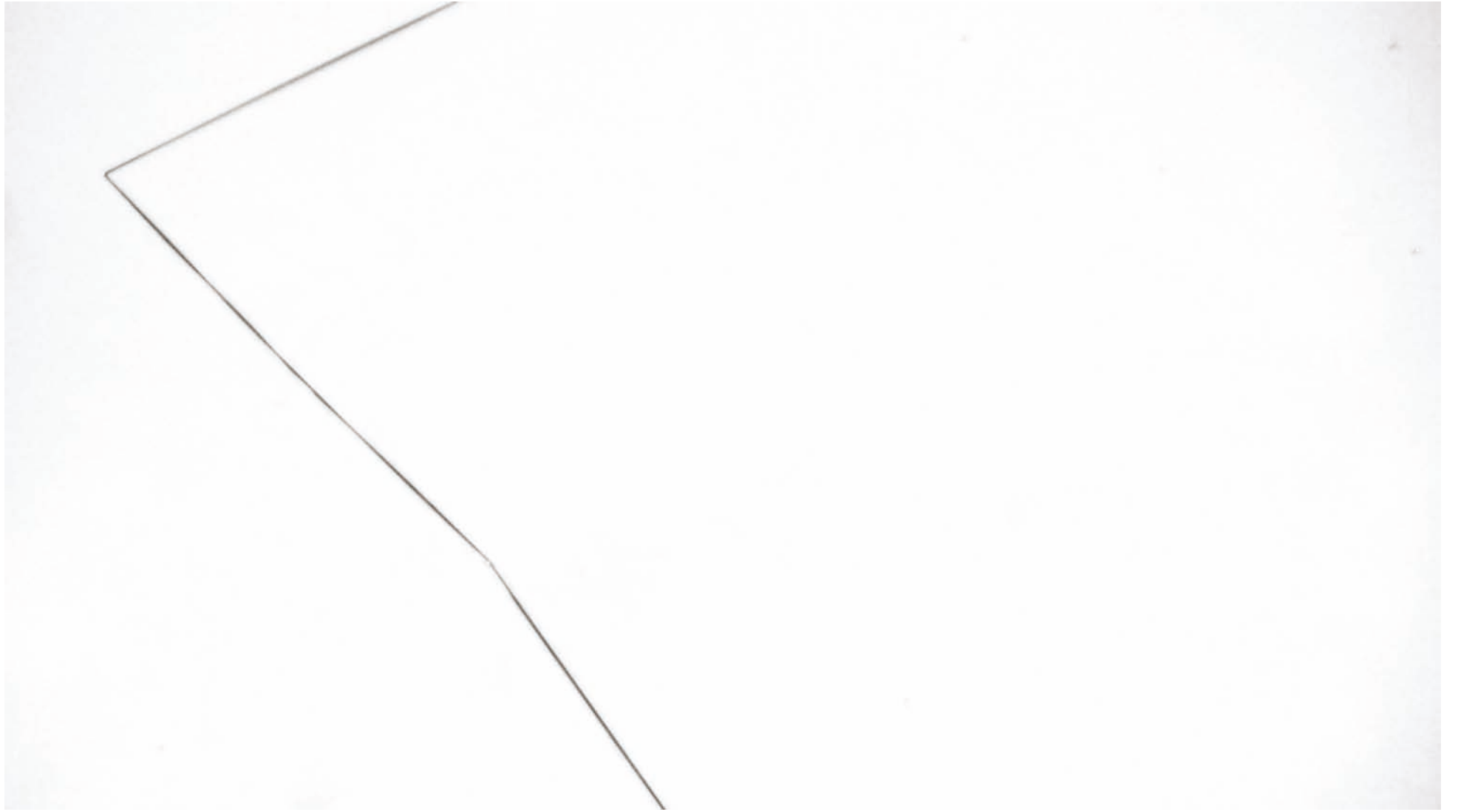






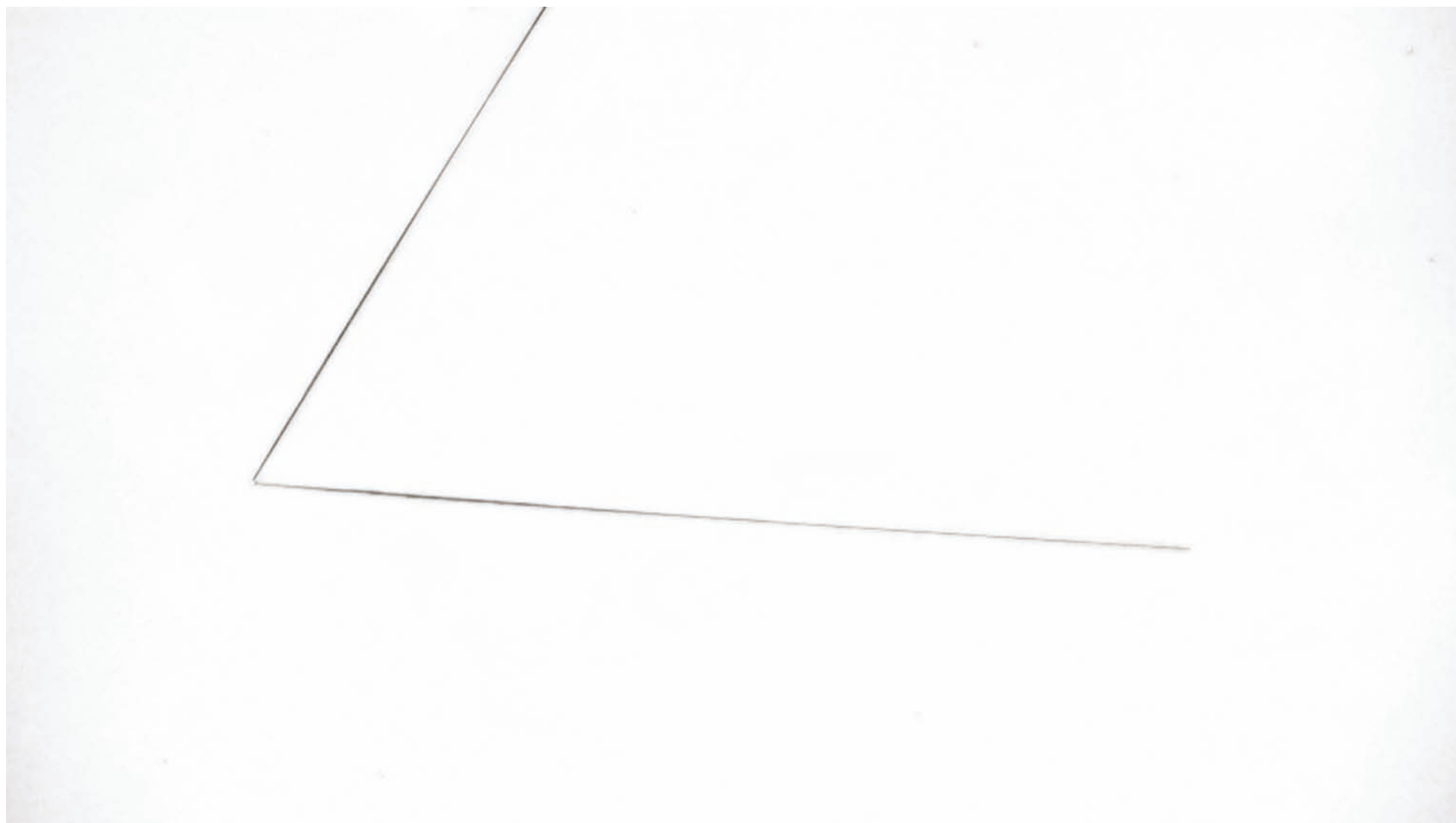










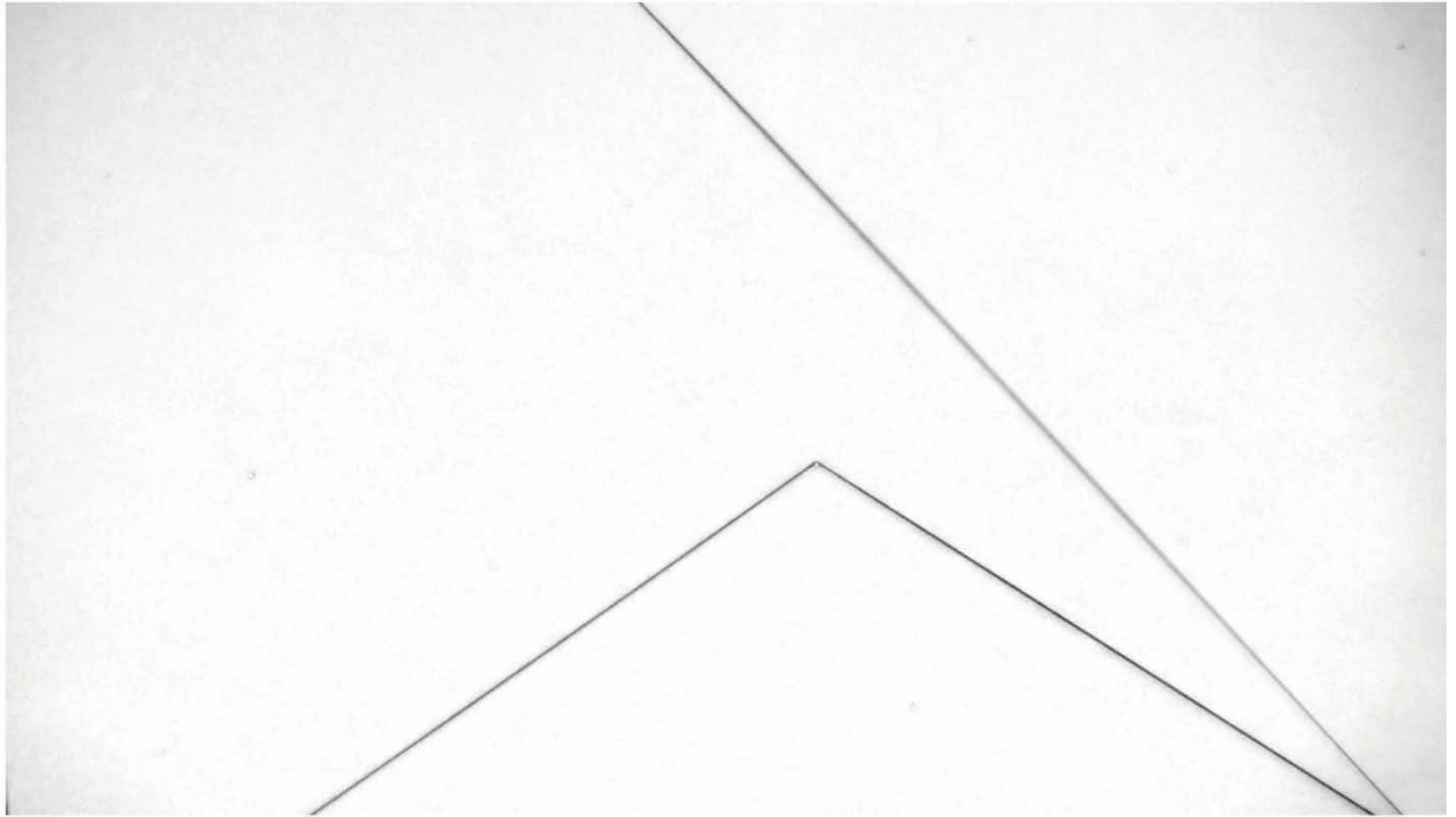






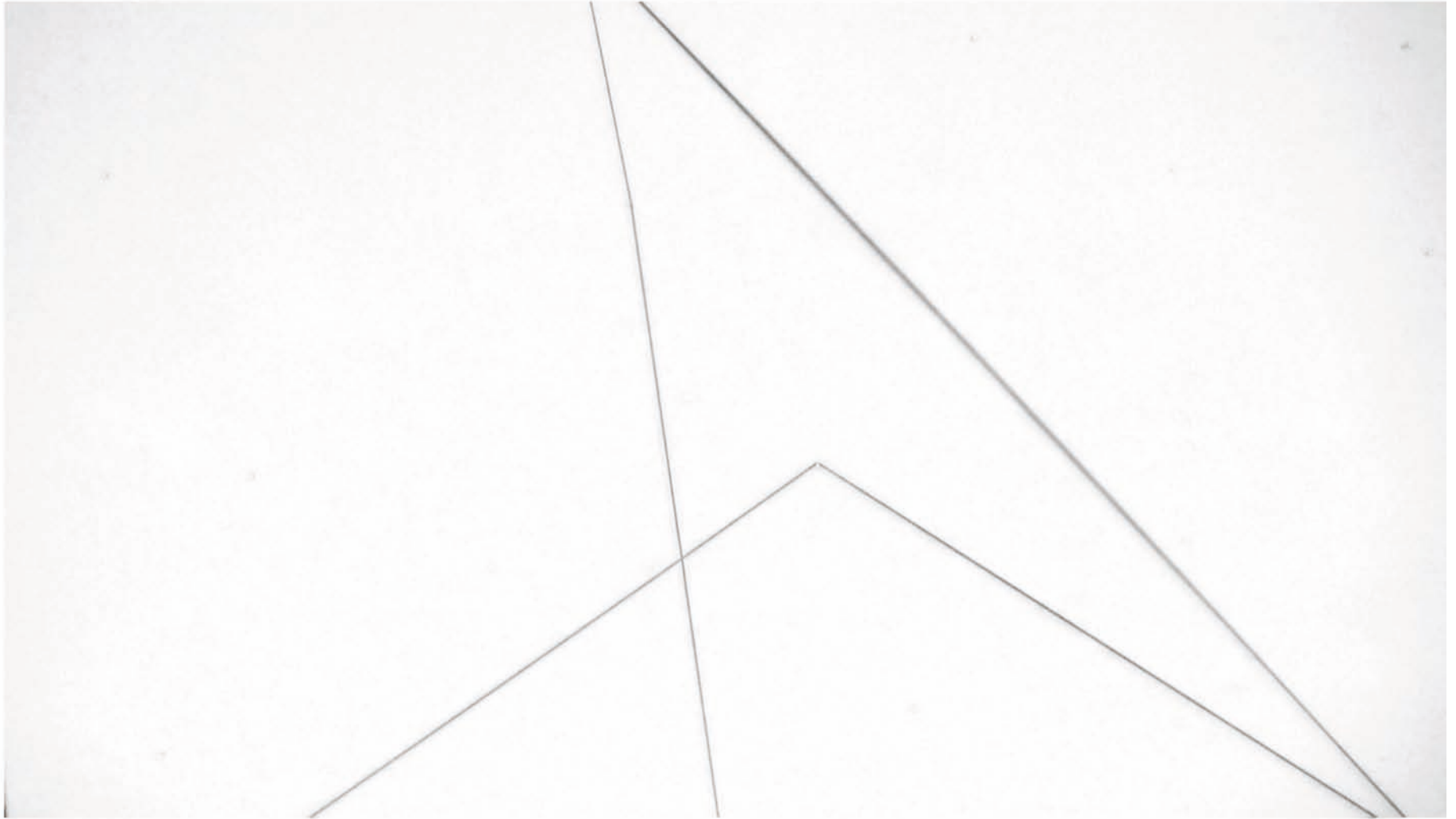
Primeira impressão a partir da primeira matriz selecionada





Reimpressão com a segunda matriz

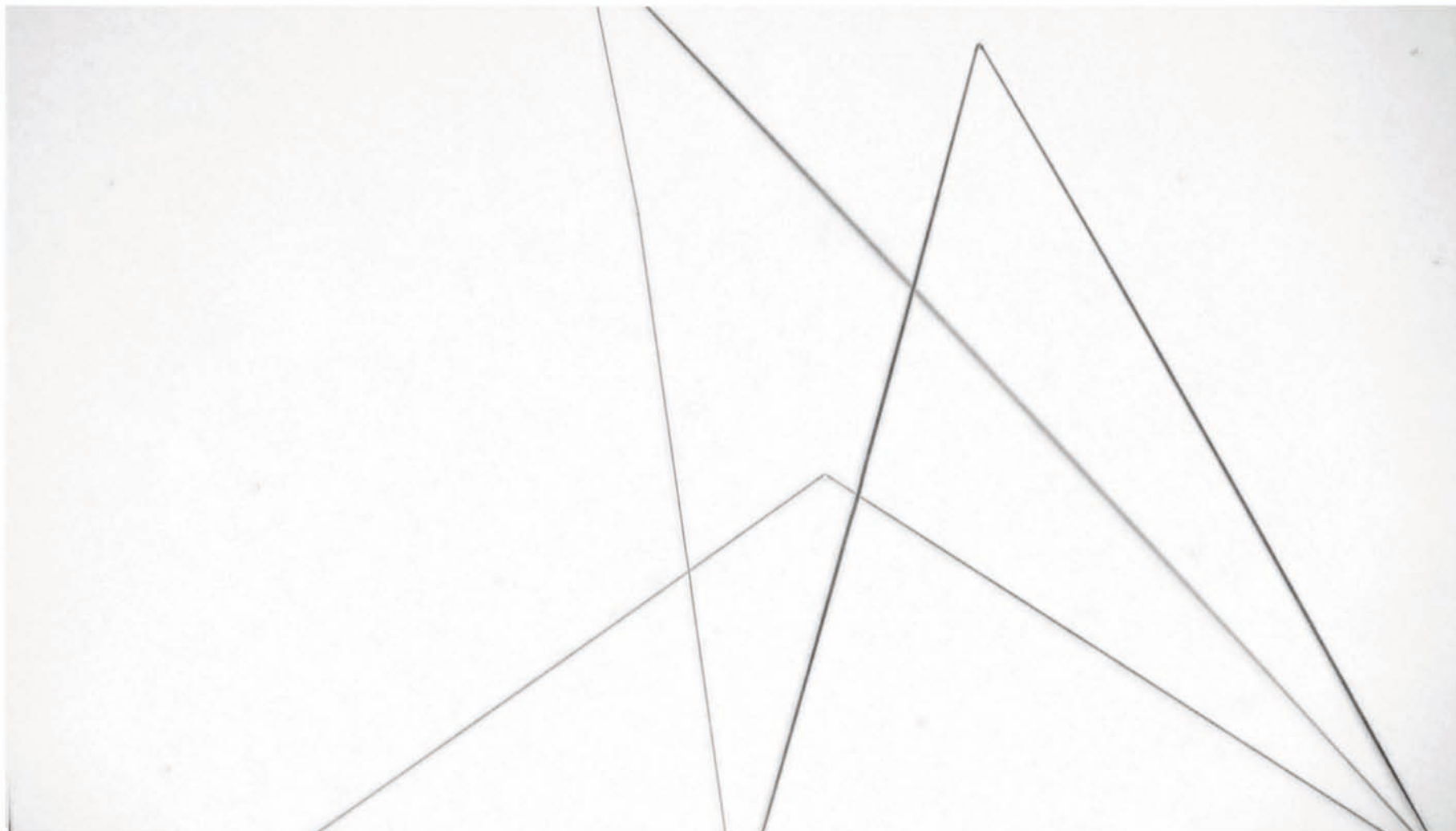




Reimpressão com a terceira matriz selecionada

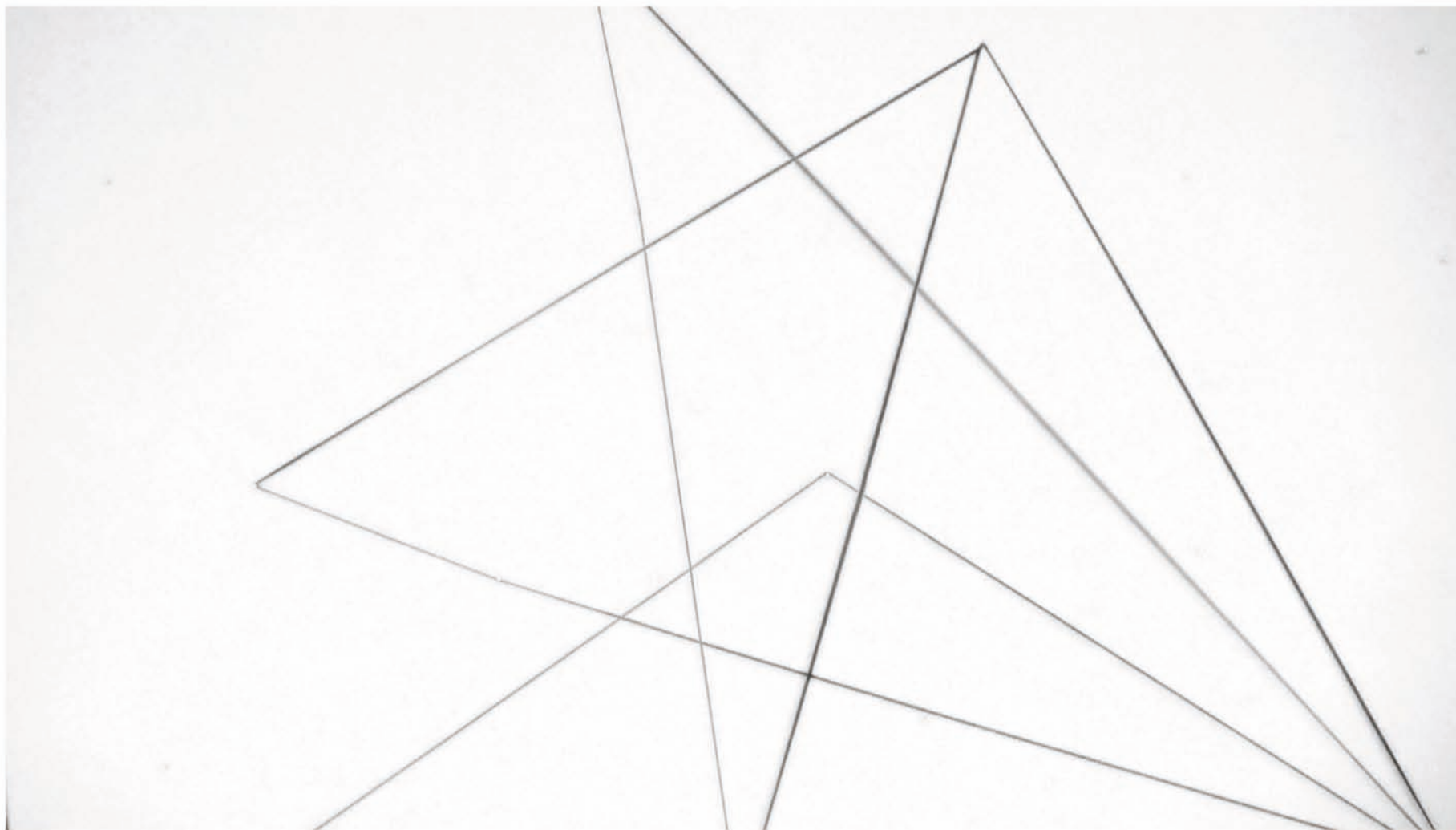






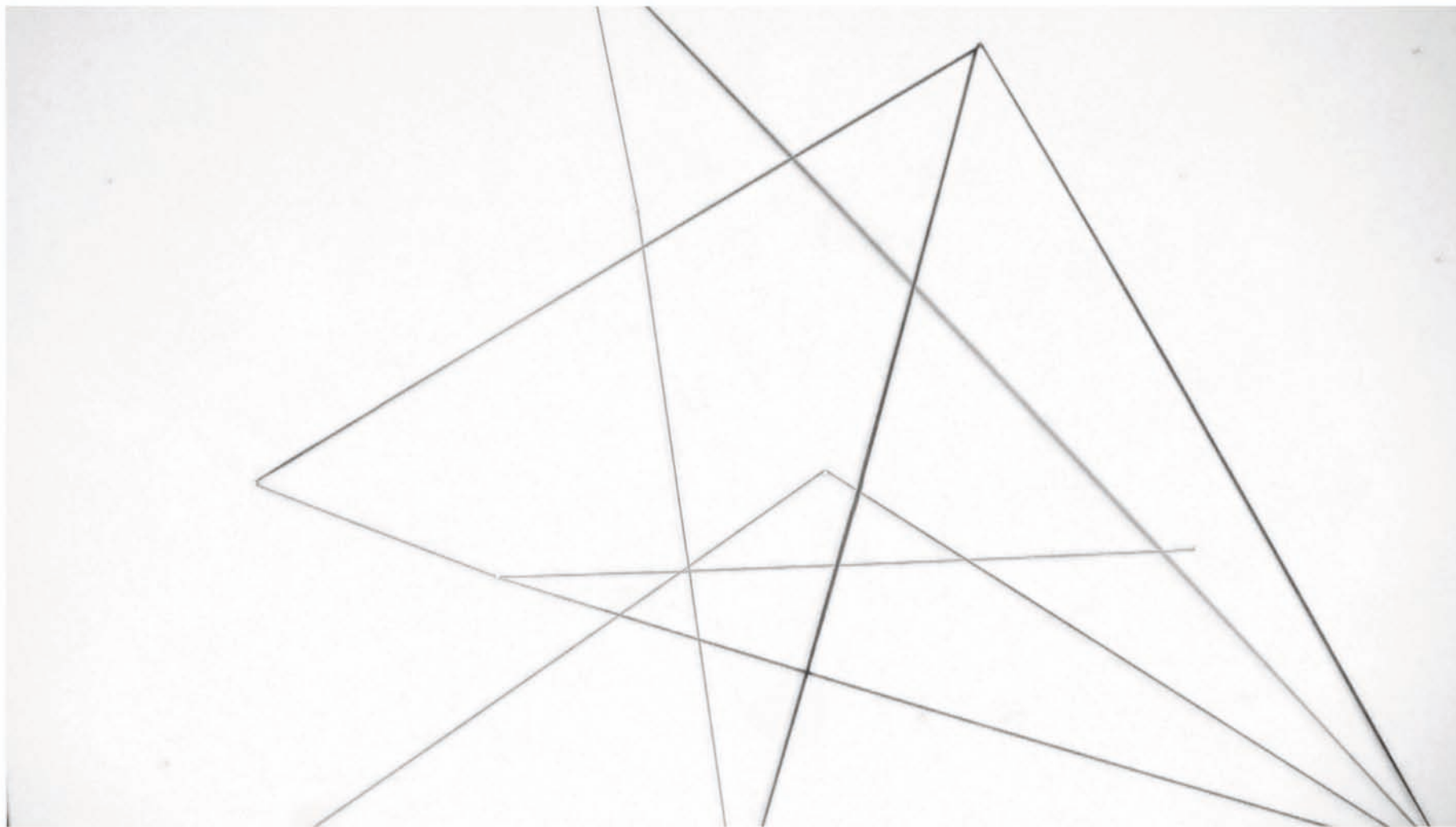
Reimpressão com a quarta matriz





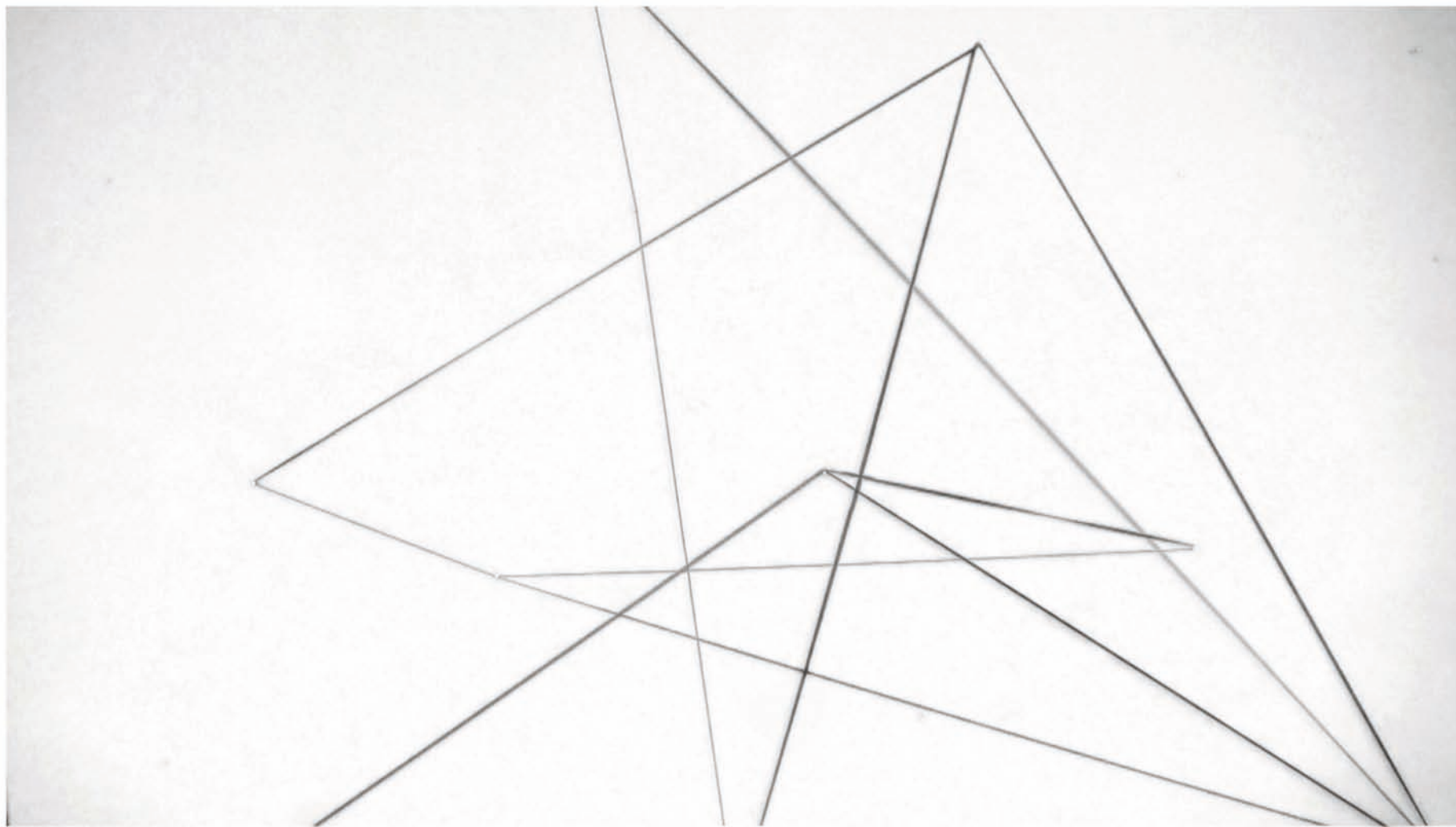
Reimpressão com a quinta matriz seleccionada





Reimpressão com a sexta matriz





Reimpressão com a sétima matriz







Reimpressão com a oitava matriz seleccionada





Reimpressão com a nona matriz





Reimpressão da décima e última matriz



Referência Bibliográfica

ou

Alguns Outros

ou

Pontos de Inflexão

ou

Preciosidades



- BALDUS, Hebert. *Tapirapé Tribo tupí no Brasil Central*. São Paulo: Nacional, 1970.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.
- BENNETT, Roy. *Instrumentos para teclado*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- CALLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- . *Cinema I: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- . *Cinema II: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- . *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- . *Espinosa Filosofia Prática*. São Paulo: Editora Escuta, 2002.
- . *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- . *Mil Platôs (Vol. 1)*. São Paulo: Ed. 34, 1995.
- . *Mil Platôs (Vol. 2)*. São Paulo: Ed. 34, 1995.

— . *Mil Platôs (Vol. 3)*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

— . *Mil Platôs (Vol. 4)*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

— . *Mil Platôs (Vol. 5)*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

— . *Nietzsche e a Filosofia*. Rio de Janeiro: Ed. Rio, 1976.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a Filosofia?* São Paulo: Ed. 34, 1992.

DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed. 34, 1992.

HUIZINGA, Johann. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.

MACHADO, Arlindo. “Prefácio.” In: *Cinema, Vídeo, Godard* de DUBOIS, Philippe. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

PERNIOLA, Mário. *Do Sentir*. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

POE, Edgar Allan. *A Filosofia da Composição*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

SCHOENBERG, Arnold. *Fundamentos de Composição Musical*. São Paulo: Edusp, 1993.

VALÉRY, Paul. *Degas Dança Desenho*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

VALÉRY, Paul. *Variedades*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

ZAMACOIS, Joaquín. *Curso de formas musicales*. Barcelona: Labor, 1975.

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)