

**A AÇÃO DE ATITUDE TRANSDISCIPLINAR E DE CRIATIVIDADE COLETIVA NO
ESPETÁCULO PERFORMÁTICO *CHAOS DAS 5***

<https://doi.org/10.33871/23580437.2022.9.1.51-65>

*Thiago de Andrade Morandi¹
Flávio Luiz Schiavoni²*

RESUMO: A discussão das artes pode atualmente permear outras áreas para além da discussão estética e ser incorporada por exemplo, na sustentabilidade. Esta abertura do campo parte de um conceito revisitado do que significa sustentabilidade e nos leva para uma discussão de transdisciplinaridade como forma de ampliar o espaço das artes e suas relações interartes. É diante deste cenário que apresentamos a obra performática *Chaos da 5* que conta com a participação de estudantes de graduação e pós-graduação de várias áreas do conhecimento, que se uniram para realizar uma construção conjunta que aplica conceitos teóricos e metodológicos de suas áreas no processo criativo da performance.

Palavras Chave: Processo criativo; criatividade coletiva; atitude transdisciplinar.

**THE ACTION OF TRANSDISCIPLINARY ATTITUDE AND COLLECTIVE
CREATIVITY IN THE PERFORMATIC SPECTACLE *CHAOS DAS 5***

ABSTRACT: The discussion of the arts can currently permeate other areas besides the aesthetic discussion and be incorporated, for example, in sustainability. This opening of the field is based on a revisited concept of what sustainability means and leads us to a discussion of transdisciplinarity as a way of expanding the space of the arts and their interart relations. It is against this backdrop that we present the performance work *Chaos da 5* that includes undergraduate and graduate students from various areas of knowledge, who came together to carry out a joint construction that applies theoretical and methodological concepts from their areas in the process creative performance.

Key Words: Creative process; collective creativity; transdisciplinary attitude.

¹ Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela UFSJ, São João del-Rei – MG, Mestre Interdisciplinar em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade pela UFSJ, São João del-Rei – MG, Doutorando em Ciências Sociais no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais na PUC Minas, Belo Horizonte – MG. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG. São João del-Rei, Minas Gerais, Brasil. LATTES: <http://lattes.cnpq.br/4605268133887821>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7265-7288>. Email: morandi.pesquisa@gmail.com

² Mestre em Ciência da Computação pela UEM, Maringá – PR, Doutor em Ciências da Computação pela USP, São Paulo – SP, Professor Adjunto da Universidade Federal de São João del-Rei no Departamento de Computação, São João del-Rei – MG. São João del-Rei, Minas Gerais, Brasil. LATTES: <http://lattes.cnpq.br/1259591090948385>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0703-3089>. Email: fls@ufsj.edu.br

LA ACCIÓN DE LA ACTITUD TRANSDISCIPLINAR Y LA CREATIVIDAD COLECTIVA EN EL ESPECTÁCULO ESCÉNICO CHAOS DAS 5

RESUMEN: La discusión de las artes actualmente puede impregnar otras áreas además de la discusión estética y ser incorporada, por ejemplo, en la sostenibilidad. Esta apertura del campo parte de un concepto revisado de lo que significa la sostenibilidad y nos lleva a una discusión sobre la transdisciplinariedad como una forma de expandir el espacio de las artes y sus relaciones entre artistas. Es en este contexto que presentamos el trabajo de rendimiento Chaos da 5 que incluye estudiantes de pregrado y posgrado de diversas áreas del conocimiento, que se unieron para llevar a cabo una construcción conjunta que aplica conceptos teóricos y metodológicos de sus áreas en el proceso de desempeño creativo.

Palabras clave: proceso creativo; creatividad colectiva; actitud transdisciplinar.

1 - Introdução

A questão do ensino das artes muitas vezes pode transcender o ensino convencional adotado pela grade curricular dos cursos de Belas Artes e ser utilizado como parte de uma abordagem de inserção social dos jovens, para a reflexão sobre a situação atual ou como exercício e prática de ação lúdica capaz de envolver coletivamente pessoas com distintas formações. Este breve estudo propõe levantar algumas possibilidades de criações artísticas que envolvem em seus modos de fazer a criatividade e inteligência coletiva, utilizadas por pessoas com diferentes formações em relação ao campo das artes e até no próprio entendimento da arte como um campo de pesquisa e atuação no âmbito da graduação e pós-graduação. Para isso, assumimos, antes de mais nada, que tal abordagem contribui efetivamente para a possibilidade de pensar a relação entre arte e sustentabilidade.

O termo sustentabilidade, por tantas vezes tão desgastado em propagandas e anúncios de produtos na televisão, é muitas vezes associado apenas ao conceito de sustentabilidade ambiental, ou ao de desenvolvimento sustentável com uma margem de respeito às questões ambientais. Neste trabalho, o termo parte de uma visão multidimensional e assume um rigor em sua definição que necessariamente inclui a cultura de paz e a justiça social como elementos intrínsecos à noção de sustentabilidade. Na Seção 2 deste documento iremos abordar este conceito de maneira mais aprofundada.

Para atender o pensamento crítico e complexo³ necessário para esta visão de sustentabilidade, partimos do pressuposto que nenhuma área do saber consegue dar conta desta discussão e assumimos que a discussão de sustentabilidade deve partir de uma atitude de ação transdisciplinar (JACOBI, 2005). Na seção 3 deste documento iremos discutir este tema.

O envolvimento das artes no debate sobre a transdisciplinaridade traz consigo uma possível discussão sobre a mudança cultural capaz de acontecer por meio das artes, mas também se encontra na discussão de processos criativos e criatividade e sua contribuição para o pensamento transdisciplinar. A seção 4 deste documento irá apresentar os argumentos que permitem conectar as artes e as ciências com o pensamento sustentável e transdisciplinar por meio dos processos de criação, em especial, por meio dos processos criativos coletivos.

Como exemplo prático capaz de ilustrar esta pesquisa, apresentamos na seção 5 deste documento a performance artística *Chaos da 5*,⁴ criado por dois grupos de estudo que envolvem pesquisadores e

³ O conceito de pensamento complexo remete ao autor Edgar Morin, que em suas obras traz a possibilidade de entender um problema a partir de diversos campos do conhecimento e descarta a possibilidade de uma solução unidisciplinar por entender que uma única área do saber não seria capaz de abarcar todas as dimensões que um problema pode ter.

⁴ O espetáculo *Chaos da 5*, estreou em 2019, durante a Mostra Vestígios promovida pelo Programa Interdepartamental de Pós-Graduação Interdisciplinar de Artes, Urbanidades e Sustentabilidade da UFSJ. Um vídeo da estreia pode ser acessado no *youtube*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=85olXggE4EY&ab_channel=AliceUFSJ. Acesso em 10 mai. 2020.

estudantes de pós-graduação e graduação da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) *Chaos da 5*. Este espetáculo performático e intermediático (HIGGINS, 1966), assim como os processos de criação que o envolvem também se enquadra enquanto uma proposta de ação transdisciplinar, e se faz presente dentro de um contexto de sustentabilidade social.

2 - Sustentabilidade Como Justiça Social E Cultura De Paz

Processos criativos permeiam a criação humana e estão presentes nas ciências, no ensino e nas artes podendo envolver modos de fazer individuais ou coletivos. Um processo criativo que envolve modos de fazer de forma coletiva tem, em nossa perspectiva, uma das bases principais ancorada na sustentabilidade. Aqui, é necessário fugir do conceito de sustentabilidade que envolve apenas a sustentabilidade ambiental e entender as diversas dimensões da sustentabilidade, como a sustentabilidade social (JACOBI, 1999), com foco na justiça social e na cultura de paz (D'AMBROSIO, 2013), assim como outros critérios para a sustentabilidade (SACHS, 2002); afinal “a noção de sustentabilidade implica uma necessária inter-relação entre justiça social, qualidade de vida, equilíbrio ambiental e a necessidade de desenvolvimento com capacidade de suporte” (JACOBI, 1999, p. 180). Nesta mesma perspectiva

O conceito fala em reconciliação da justiça social, da integridade ecológica e do bem-estar de todos os sistemas que habitam o planeta. O objetivo é criar um mundo justo social e ecologicamente dentro dos meios naturais sem comprometer as gerações futuras. Sustentabilidade também se refere ao processo ou à estratégia de mover-se rumo a um futuro sustentável. (MOORE, 2005, p. 78 apud SIQUEIRA, 2010, p. 91)

Este bem-estar, que é implícito ao conceito de sustentável, compreende as relações sociais coletivas que temos em sociedade tanto na área urbana quanto de forma online, no ciberespaço (LÉVY, 2009), com as novas possibilidades de trocas e convivência. Apesar de muitas vezes o universo digital replicar e reproduzir o nosso universo com todas suas mazelas e injustiças, é possível pensar que tanto nosso mundo real quanto o mundo virtual pode ser habitado de forma mais justa, democrática e que cultive a paz.

Diante da possibilidade de extrapolar o conceito de sustentabilidade e ir para além do conceito ambiental, Sachs (2002) aponta oito dimensões para que haja sustentabilidade e conseqüentemente um desenvolvimento social, são eles: 1. social, 2. cultural, 3. ecológico, 4. ambiental, 5. territorial, 6. econômico, 7. política nacional e 8. política internacional. O autor não deixa claro qual dimensão destoa das demais, porém vemos claramente que existem outros fatores ligados diretamente a sustentabilidade além dos econômicos e ambientais.

Para Sachs (2002) a dimensão social (1) defende uma maior homogeneidade social, distribuição de renda mais justa, emprego pleno e qualidade de vida, igualdade no acesso aos recursos e serviços sociais. Entendemos, portanto, que esta dimensão visa um menor grau de desigualdade social. A dimensão cultural (2) traz o equilíbrio e o respeito a tradição e inovação, valorização da cultura local e autoconfiança para abertura para o mundo. A ecológica (3) busca preservar o potencial dos recursos renováveis e limitar o uso dos não-renováveis. A ambiental (4) visa respeitar a capacidade de reconstituição dos sistemas naturais. A territorial (5) propõe melhorias do ambiente urbano, estratégias de desenvolvimento ambientalmente seguros em áreas frágeis, dentre outros fatores que no nosso entendimento visem as melhorias urbanas, como melhor mobilidade, por exemplo. A econômica (6), busca um desenvolvimento mais equilibrado, segurança alimentar, capacidade de modernização contínua dos instrumentos de produção com autonomia em pesquisa. A dimensão da política nacional (7) tem como princípio a democracia direcionada aos direitos humanos, com capacidade de implementar políticas públicas em parceria com empreendedores diversos e em harmonia social. A dimensão da política internacional (8) visa buscar a eficácia do sistema de prevenção a guerras da Organização das Nações Unidas (ONU), garantia de paz, princípio de

igualdade entre países do hemisfério norte e o sul, controle do sistema financeiro e de negócios, prevenção mútua entre os países dos recursos naturais, preservação da diversidade biológica, prevenção de mudanças climáticas negativas, gestão do patrimônio mundial como herança da humanidade, e maior cooperação científica entre os países.

É interessante notar que o autor apresenta diversos elementos nestas dimensões da sustentabilidade, mas não se dispõe a pensar a Arte como um destes elementos ou mesmo como uma ação que possa levar para o pensamento sustentável. No entanto, isso nos permite desdobrar o pensamento de uma arte focada na sustentabilidade a partir do pensamento da sustentabilidade envolvendo suas dimensões cultural e social. Pensar em como as dimensões propostas para a sustentabilidade inclui as artes é um exercício que temos nos empenhado em realizar e que nos leva a pensar que as artes possuem um papel fundamental na criação do pensamento dentro de uma cultura e que, toda mudança cultural pode implicar em uma mudança na relação da sociedade com a arte e na forma como ela hoje é produzida ou consumida pela sociedade.

Neste ponto, defendemos que a sustentabilidade precisa incluir o campo das artes como um de seus elementos e que esta arte não pode se limitar às Belas Artes ou seguir o padrão estético de uma arte feita apenas para uma parte da sociedade e que depende de um sistema que a define baseado em conceitos capitalistas e de mercado, que no senso comum é marcada pelo constante caráter estético do belo e do não belo. É necessário ampliar o conhecimento acerca das artes colocadas em diálogo e, principalmente, do fenômeno estético como um todo, incluindo no pensamento das artes a ideia das interartes também como uma ação transdisciplinar (JUNIOR, 2009). Assim, acreditamos que o campo das artes pode se basear no conceito das interartes para alcançar as mudanças sociais e culturais necessárias para sua efetiva contribuição para a sustentabilidade (CLÜVER, 1997).

Este pensamento é proposto por Siqueira (2010), que apresenta a sustentabilidade e sua possível relação com as artes dizendo que a sustentabilidade:

expressa a conexão intrínseca entre justiça social, paz, democracia, autodeterminação e qualidade de vida e, para poder atingir estes objetivos, é necessário uma estratégia cultural baseada no pressuposto de que media, artes, educação, comunicação, organização e também as emoções desempenham papel decisivo nesse processo de mudança (SIQUEIRA, 2010, p. 98)

Considerado um gênio do século XX, Albert Einstein em seu livro *Como vejo o mundo*, traz em seu capítulo II, dedicado à política e pacifismo o sentido atual da palavra paz

Os gênios mais notáveis das antigas civilizações sempre preconizaram a paz entre as nações. Compreendiam sua importância. Mas hoje, esta posição moral é rechaçada pelos progressos técnicos. E nossa humanidade civilizada descobre o novo sentido da palavra paz: significa sobrevivência. (EINSTEIN, 1981, p. 28)

Neste sentido a cultura de paz entre os homens no espaço em que estão inseridos é fundamental para que se tenha sustentabilidade social, gerando possibilidades diversas para desenvolvimento, não somente econômico, como também desenvolvimento intelectual e cultural, seja por meio de pesquisas ou criações artísticas. Aqui novamente entendemos que o conceito de interartes permeia esta discussão por pensar na arte que não só permite o diálogo, mas que pode ter sido feita a partir do diálogo entre campos distintos ou objetivando alcançar a sustentabilidade. Se é pelo diálogo que se alcança a paz, as interartes se apresentam como uma proposta para este diálogo.

D'Ambrosio (2011) por sua vez, também traz a paz e a não-violência como pontos necessários para que se tenha desenvolvimento sustentável. Além destes pontos o autor propõe outros cinco, que são (1) a proteção da integridade da biosfera, (2) o uso eficaz de recursos, (3) a auto dependência, (4) a democracia participativa e (5) o comércio justo.

Consideramos, portanto, que a sustentabilidade social e a cultura de paz são elementos essenciais para que haja inteligência coletiva (LÉVY, 2011) e, conseqüentemente, a criatividade coletiva que pode emergir do pensar na transversalização das disciplinas, uma vez que é necessária, para isso, uma troca mútua de conhecimento que podem surgir de diferentes áreas do saber, sejam eles explícitos ou implícitos. Podemos dizer ainda, que estes elementos são estruturais para as atitudes e ações transdisciplinares do conhecimento e do fazer artístico, sendo essenciais também para que hajam elementos que tendem a estar presentes em modos de fazer coletivo (PAIM, 2009).

3 - Uma Atitude De Ação Transdisciplinar

O conhecimento hegemônico e normativo do mundo em que vivemos atualmente foi criado e concebido a partir de alguns conceitos. Talvez, um dos conceitos mais fortes que está presente na nossa sociedade ocidental é o do conhecimento como forma de poder e valor. A busca por este conhecimento e, conseqüentemente, pelo valor que a ele costuma ser atribuído, nos faz buscar de maneira incessante o seu aprimoramento, nos tornando cada vez mais especialistas em determinados assuntos e mais ignorantes diante da visão global que está ao entorno de nossa especialidade. Esta visão de conhecimento fragmentado é a base do sistema disciplinar que hoje é vigente na estrutura de ensino como um todo.

A visão disciplinar se torna um problema para a sociedade por ser usada para mensurar e valorar o conhecimento, mas também por acabar trazendo um efeito colateral ao pensamento humano por não permitir que haja trocas teóricas e metodológicas entre os diversos campos do saber. Com isso, os sistemas semióticos diferentes passam a ser vistos de maneira isoladas e não há trocas ou trânsitos entre suas fronteiras. Além de isso impedir a visão do outro, impede ou dificulta muito a visão de si, que depende de um afastamento de seu próprio campo para permitir uma visão mais ampla de um escopo disciplinar.

Apesar de defendermos a arte como uma forma efetiva de mudança cultural que pode influenciar no pensamento sustentável, acreditamos que pensar a sustentabilidade apenas pelo ponto de vista das artes irá cair na armadilha do especialista disciplinar e trazer um gargalo de saber diante do que pode ser necessário para uma análise global mais ampla e coerente dos problemas contemporâneos. Assim, abandonamos a visão estritamente artística para partir de uma visão que inclui outras disciplinas e para isto, partimos da visão interdisciplinar.

O movimento da interdisciplinaridade surge em meados de 1960 na Europa, como um novo paradigma de ciência e conhecimento. No Brasil estes estudos surgiram somente na década de 1970, segundo Ferreira e Sonaglio (2013)

a primeira produção significativa sobre o tema foi a de Japiassu (1976). Sua obra está dividida em duas partes: diferenciações conceituais e metodologia interdisciplinar. O aspecto mais importante de sua metodologia interdisciplinar refere-se à elucidação das etapas de todo o projeto e o registro de todo o processo a fim de garantir a possibilidade de revisão dos aspectos vividos. Nesse sentido, o autor entende interdisciplinaridade muito mais como um processo do que como um produto, sendo fundamental o acompanhamento criterioso de todos os momentos do projeto. Somente esse acompanhamento possibilitará chegar ao esboço do movimento.(FERREIRA; SONAGLIO, 2013, p. 75)

Uma postura interdisciplinar não é adotar uma categoria de ensino, mas sim uma atitude de ação, em que é construída e desenvolvida a partir dos avanços das próprias disciplinas. Propondo trocas mútuas entre quem ensina e quem aprende, sempre buscando conhecer e pesquisar novas possibilidades de aprendizado e conhecimento. Para que haja interdisciplinaridade é necessário cooperação e diálogo entre as disciplinas, no entanto, é comum assumirmos que uma determinada disciplina possui certa predominância dentro do projeto interdisciplinar e que o mesmo seria capaz de ser enquadrado em uma de suas áreas. Pensar no processo de criação inter-áreas em um sistema de ensino com bases

diversas nos permite pensar que é possível o surgimento de ações de transdisciplinaridade. O que, para Ferreira e Sonaglio (2013, p. 79), é uma “interação onde ocorre uma espécie de integração de vários sistemas interdisciplinares em um contexto mais amplo e geral, gerando uma interpretação mais holística dos fatos e fenômenos”. Esta visão mais ampla, proposta pela transdisciplinaridade, permite pensar que uma atitude de ação transdisciplinar “não é um simples conjunto de conhecimentos ou um novo modo de organizá-los. Trata-se de uma postura de respeito pelas diferenças culturais, de solidariedade e integração à natureza” (FERREIRA; SONAGLIO, 2013, p. 79-80).

Desta maneira, percebemos que o conceito de transdisciplinaridade traz em sua definição, pelos autores que discutem o tema, valores importantes para a discussão de sustentabilidade apresentada anteriormente, e pode ser fundamental para a mudança da nossa relação com as áreas do saber. Valores como respeito pelas diferenças culturais, solidariedade e integração à natureza são muito importantes para a mudança cultural que pensamos e propomos. Esta mudança de pensamento, do interdisciplinar para o transdisciplinar, é apresentada por Siqueira (2010, p. 96) como o

conceito de transdisciplinaridade é representativo de uma ideia que não se ocupa meramente da divisão de um mesmo objeto entre várias disciplinas diferentes, como nas já referidas práticas que elegem temas unificadores, mas em estudar diferentes aspectos segundo pontos de vista diferentes de modo a estimular no processo de transmissão e aquisição de conhecimentos, a contextualizar, concretizar e globalizar a partir da sua própria intuição, imaginação, sensibilidade e corporeidade, elementos por si só fundamentais às artes.

O papel das Artes na discussão transdisciplinar se torna necessário por sua importância na mudança cultural, mas não apenas por isto, pois as artes também servem de base para a discussão estética, na mudança do pensamento de definição do belo e da representação do pensamento de maneira livre. As artes também estão presentes na economia, na inclusão social e na construção do pensamento. Além disto, as artes encontram-se no cerne da discussão da criatividade e dos processos criativos, como será discutido a seguir.

4 - Os Processos Criativos e A Criatividade

Os estudos relativos aos processos criativos nas artes não é algo novo, tendo surgido por meio de vários pesquisadores no intuito de identificar o que envolve os processos de criação artística como: Wassily Kandinsky, nas artes plásticas, Roland Barthes e Susan Sontag, na fotografia, Bill Nichols na produção audiovisual documental, Fayga Ostrower e Cecília Salles na crítica às artes; dentre outros.

Em grande parte desta discussão, é possível compreender a obra de arte não como uma ação criativa isolada mas como um ato de criação, que posteriormente pode ser adotado como método de ensino e de pesquisa (PIMENTEL, 2015). Entendendo a arte para além de seu método, Zamboni (2012) afirma que arte é conhecimento, pois tem caráter criativo e inovador. Desta forma, assim como ocorre com o conhecimento científico, o pensamento em arte possibilita abrir novas perspectivas para que o indivíduo tenha uma melhor compreensão do mundo, por meio de um desenvolvimento perceptivo estético e artístico do meio social a sua volta. Desta maneira, é possível aproximar a pesquisa em arte da própria pesquisa científica e assumir que a mesma é uma atividade sistemática, que requer um método, e ao entendê-la como área de conhecimento, ela se assemelha à ciência, passíveis de interpretações e levantamento de dados, utilização de métodos racionais e/ou intuitivos e empíricos enquanto processo de investigação.

Zamboni (2012, p. 51) afirma que a arte

não é somente fruto do racional: o que é racional é a consciência do desejo, a vontade e a predisposição para tal, não o processo da pesquisa em si, que intercala o racional e o intuitivo na busca comum de solucionar algo. Esses conceitos servem tanto para

a ciência quanto para a arte, pois pesquisa é a vontade e a consciência de se encontrar soluções, para qualquer área do conhecimento humano

No entanto, boa parte da discussão dos processos criativos em arte parte de uma visão disciplinar deste campo ao propor que a criatividade é uma prática individual, feita pelo artista solitário e de maneira isolada. Esta visão tem sido constantemente questionada pelo avanço da pesquisa em processos criativos coletivos, especialmente à luz da internet e das possibilidades de colaboração remota mediada pelas redes de computadores.

Uma visão mais transdisciplinar deste campo pode colocar as artes e seus processos criativos como procedimentos que envolvem o conhecimento humano de forma coletiva, multi-inter-transdisciplinar, ampliando neste campo as possibilidades de investigação e pesquisa. Entendemos que a criatividade coletiva vai ao encontro do pensamento e conceitos de sustentabilidade social, e à postura transdisciplinar, uma vez que tanto a inteligência, quanto a criatividade são construídas e estimuladas no processo de transmissão e aquisição de conhecimentos. Podemos ainda relacioná-los como o que Foucault (1985) diz, em a *Ordem do Discurso*, de que há outras vozes que o antecedem e falam por ele naquele momento, ou seja, somos o tempo todo atravessados por discursos e conhecimentos adquiridos anteriormente, o que faz com que praticamente todos os processos criativos sejam em certa forma coletivos devido a esta ancestralidade.

Paim (2009) cita algumas características presentes nos modos de fazer artístico ou na maneira de fazer os processos criativos. Elementos que não necessariamente estejam presentes de forma simultânea, porém contribuem para entendermos melhor o que consiste o estudo em questão.

- fazeres que não obedecem a decisões tomadas por um núcleo fechado; são descentralizados e compositivos de muitas falas;
- não-hierarquizados;
- podem ter mobilidade;
- são emancipatórios e positivos
- propõem a saída da rigidez das ideias prontas e revelam o que elas têm de construção ideológica;
- utilizam a auto-organização e são autogestionados e também são modos de fazer desburocratizados e ágeis;
- apresentam tendência a operar com noções de *site-specific* ou *oriented-site*;
- contam com autoria coletiva em, pelo menos, alguma etapa dos projetos;
- usam o ciberespaço (como espaço da prática ou como meio para a sua organização e difusão);
- podem ser realizados por coletivos de artistas ou com formação heterogênea. (PAIM, 2009, p. 27)

Ao analisar esses dez elementos que estão inseridos de alguma forma em processos ou modos de fazer criativos, apresentamos a performance *Chaos da 5*, que carrega em si e nos seus processos de criação ao menos oito dos elementos levantados por Paim (2009).

5 - *Chaos da 5*

O espetáculo *Chaos da 5* é uma obra de arte coletiva, performática, digital, intermediática e transdisciplinar que foi criada por integrantes de dois grupos de estudos e pesquisa da Universidade Federal de São João del-Rei, o ALICE, do Departamento de Computação e o Ecolab do Departamento de Artes Cênicas. Estes grupos, apesar de estarem encaixados de maneira disciplinar em departamentos desta instituição, são formados por estudantes de graduação de diferentes cursos como artes aplicadas, música, jornalismo, história, filosofia, arquitetura e matemática além de, é claro, computação e artes cênicas. Envolvem ainda alunos de 3 programas de pós-graduação no nível de mestrado: Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade

(PIPAUS), Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (PPGCC) e Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC), e mais recente estudante no nível de doutorado da PUC Minas, no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais.

Vindo de diferentes áreas de formação, estes alunos de graduação e pós-graduação se uniram em uma frente de trabalho para a criação deste espetáculo onde cada integrante contribuiu de alguma forma com a construção e processo criativo da obra trazendo para a mesma o conhecimento de sua área. Assim, o conhecimento teórico, metodológico e prático dos integrantes permitiu contar no espetáculo com um arcabouço de experiências variadas que resultou em um *metièr* de ferramentas muito rico e distinto e quiçá único e exclusivo, apenas possível de ser alcançado unindo exatamente estas pessoas neste tempo. Para além de seu conhecimento formal enquanto aluno de determinado curso de graduação, os participantes puderam trazer também suas experiências pessoais, o que permitiu que um aluno da computação atuasse como músico enquanto um do jornalismo/fotógrafo trabalhasse com programação. Tal arcabouço permitiu ao espetáculo contar com projeções, performances gestuais, programação computacional, artes plásticas, arte urbana, escultura e música.

Dado o caráter multiáreas dos participantes, o espetáculo tomou uma dimensão interartes tendo como elo de união entre os conhecimentos distintos uma camada digital. É interessante notar que os meios digitais tiveram forte presença desde antes da criação do espetáculo e da formação da equipe que viria a conceber a obra já que boa parte da comunicação entre os colaboradores se deu por mensagens de *emails*, *facebook* e em um grupo de *whatsapp*. O digital se tornou também a maneira de unir os elementos intermédias presentes no espetáculo e uma pasta no *google drive* permitiu a troca de materiais artísticos como fotos, áudio, vídeos, informações e documentos em texto durante a concepção da obra.

Imagem 1

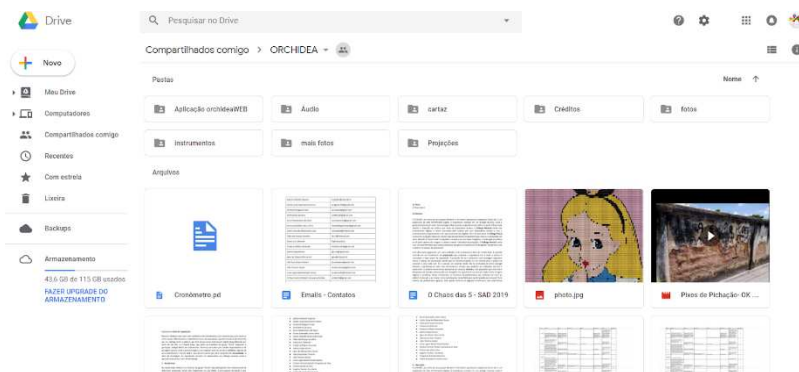


Imagem da pasta no *google drive* do *Chaos da 5*.

Os participantes do grupo tiveram a oportunidade de participar da criação deste espetáculo, contribuindo desde a criação, conceptualização e concepção do espetáculo em si assumindo ações como coordenação geral, direção artística, direção musical, criação artística, programação, performance gestual, performance musical e produção visual.

A heterogeneidade do grupo com relação a suas áreas de estudo de graduação trouxe outro fator de heterogeneidade no que remete a experiência dos integrantes na área das artes. Alunos dos cursos de artes se mostraram bastante à vontade para estar em cena, enquanto alunos da computação não possuíam nenhuma relação ou experiência com as artes. Como a intenção do espetáculo era trazer a educação interartes para todos os participantes e não apenas para os alunos notadamente estudantes de artes, assumiu-se que todos os participantes estariam em cena e que todos iriam participar da performance.

Para permitir esta participação, houve muita troca teórica e de referencial artístico e também se assumiu que tudo seria válido se enquadrado no espetáculo. Neste aspecto quando um deslize ou erro

é realmente considerado erro? No *Chaos das 5* é justamente o que se busca, tanto em um dos seus enquadramentos teóricos, quanto na prática de seu processo de criação. O espetáculo assumiu seu caráter performático e inseriu o erro como parte do mesmo utilizando para isto a estética *Glitch*⁵.

Posicionando-se enquanto performance arte, o espetáculo assumiu ainda que a interação com o público presente seria outra camada a conectar as intermédias envolvidas no processo. O espectador não poderia ser inerte ou passivo e a fruição na obra deveria trazer ao menos uma possibilidade de experiência do público, tentando trazer para cada pessoa que estivesse presente no espetáculo uma experiência diferente.

5.1 - O referencial teórico

O espetáculo traz ao longo de seus três atos, ou simplesmente três partes, diversos elementos que de forma transdisciplinar, intermediária e coletiva constituem a obra artística. Dentre estes elementos se destacam: urbanografia (grafite, arte colagem, arte urbana, *assemblage*, paisagem sonora), arte ubíqua, performance (corpografia urbana), encenação (teatro imersivo, teatro do absurdo), interação e participação do público.

Também enquanto conceito teórico, podemos incluir o *Chaos das 5*, no que Flusser (1985) chama de “caixa preta”, uma vez que todo o espetáculo e suas interações entre os participantes e público se fazem de maneira visível. Aqui, o conceito de *glitch* toma outras proporções e toda a parte digital da cena é feita diante dos olhos do público. Abre-se um terminal, abre-se o código-fonte do programa, e, como em uma performance de *living code*⁶, utilizam comando no terminal para executar a performance. Flusser (1985) ao tratar sobre a imagem técnica em seu texto a *Filosofia da Caixa Preta*, afirma que

elas são dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas. Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito. O mundo representado parece ser a causa das imagens técnicas e elas próprias parecem ser o último efeito de complexa cadeia causal que parte do mundo. O mundo a ser representado reflete raios que vão sendo fixados sobre superfícies sensíveis, graças a processos óticos, químicos e mecânicos, assim surgindo a imagem. Aparentemente, pois, imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real: são unidos por cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento. Quem vê imagem técnica parece ver seu significado, embora indiretamente. (FLUSSER, 1985, p. 10)

Além de ser uma abordagem estética, esta visão do computador em cena contribui para a discussão sobre a própria performance, aumenta o risco de erro e com isto muda a experiência do público a cada apresentação. Isso coloca comparavelmente à reprodutibilidade técnica, em que os integrantes não têm conhecimento geral de como são dadas as funcionalidades mecânicas e digitais que envolvem o

⁵ Segundo o *AHDictionary (The American Heritage Dictionary of the English Language)* as [...] primeiras aparições conhecidas da palavra *glitch* é encontrada na contribuição de John Glenn para o livro *Into Orbit* (1962), um relato do Projeto *Mercury* (primeiro programa de voos espaciais tripulados dos Estados Unidos) por parte dos sete astronautas que participaram: ‘*Glitch* foi outro termo que nós adotamos para descrever alguns dos nossos problemas’. Então, Glenn dá o sentido técnico da palavra que os astronautas tinham adotado: ‘Literalmente, um *glitch* é um pico ou alteração de tensão em uma corrente elétrica’. No entanto a palavra pode já ter sido usada por engenheiros e outros especialistas durante algum tempo. Mais tarde no livro, ela é explicada novamente e é dita ser simplesmente uma gíria para um ‘*hitch*’. Desde o surgimento do termo no contexto da eletrônica, *glitch* ultrapassou o uso técnico e agora cobre uma ampla variedade de maus funcionamentos e acidentes. (Texto digital, tradução nossa)

⁶ *Live coding* é uma performance normalmente musical e/ou visual onde um programador, em tempo real, programa sons e imagens para uma audiência local. Isto é feito projetando sua tela, de maneira que o público possa ver o que o programador está escrevendo, acompanhar seu código, seus erros e acertos.

espetáculo em si, mas ao mesmo tempo tem o desejo de conhecer e entender o que está por trás de cada elemento presente na obra.

5.2 - O roteiro e a organização da obra

Para compreender melhor o que está presente no *Chaos das 5* é necessário desmembrar cada uma de suas partes e identificar alguns dos elementos presentes na obra. Porém, antes disso, também é necessário falar um pouco de como se deu o processo de criação do espetáculo.

O espetáculo se inicia com um *timer* projetado em uma tela, com uma contagem regressiva e algumas instruções para que o público entre em uma rede *wifi*, criada exclusivamente para a apresentação, para acesso de um site em formato de um *app*. Na página, o público consegue interagir com a obra por meio de sons diversos catalogados e disponibilizados ao público. Ao mesmo tempo deste *timer* um grupo de atores interage com a plateia convidando as pessoas para tomarem um chá, tendo como som de fundo um ruído branco⁷. Neste momento, o público é convidado a participar de um jogo, seguindo instruções recebidas em seu celular, e a caminhar pelo espaço da cena coletando pistas que lhe trarão a possibilidade real de participar do espetáculo, liberando novas partes do aplicativo e colocando cada vez mais o mesmo em estado de performance.

Ao fim do *timer*, inicia a primeira parte do espetáculo. A projeção toma conta de diversos elementos de *glitch art*, que são imagens distorcidas e mescladas, alguns *gifs* criados na rede social *Instagram*. Importante ressaltar que sempre em conjunto das projeções visuais nas telas e nas performances existem sons, que estão sendo executados em aparelhos ubíquos pelo público (em seus smartphones), pelos integrantes da criação do espetáculo e em instrumentos musicais convencionais (como guitarra, por exemplo), a maior parte, portanto, gerando o que é denominado como música ubíqua⁸, que abrange novas possibilidades de criação e composição musical permeados sobretudo pela tecnologia,

consiste em uma área emergente de pesquisa multidisciplinar, incluindo a educação e o desenvolvimento tecnológico. Considero que um dos maiores avanços do grupo consiste exatamente em sua abertura para a possibilidade de diálogos entre múltiplas áreas. (LIMA, 2013, p. 21)

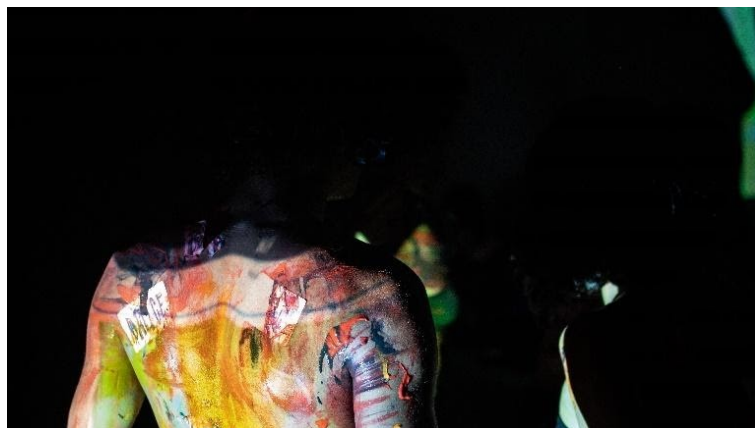
Aos poucos, imagens sintéticas e sons sintéticos tomam conta do ambiente, enquanto os atores se apresentam em cena e iniciam uma performance de movimento reverso onde os corpos são tornados também maquínicos e seus gestos se encaixam na estética do sintético.

No final da primeira parte, sons de lata de spray tomam conta do espaço, é o início da parte dois onde os atores encenam o que seriam a realização de pichações, em seguida eles retiram uma primeira camada de roupa que usavam e seus corpos estão cobertos de *stickers* (pequenas colagens, típicas da urbanografia). Após este momento o grupo se reúne no centro do local de apresentação e começa a se pintar, como se pichassem uns aos outros, neste momento também há grande interação com o público presente.

⁷ Ruído branco são considerados os sons com frequência quase que constante, alguns exemplos deste tipo de ruído são os chiados de TV, o barulho do interior de um avião, dentre outros. Schafer (2001) afirma que alguns engenheiros acústicos têm introduzido ruídos brancos em edifícios modernos, segundo o autor “nesse processo têm evocado a estética, referindo-se aos resultados como ‘perfume acústico’” (SCHAFER, 2001, p. 205), uma vez que alguns estudos afirmam que este tipo de ruído causa sinestesia em quem os ouve, possibilitando em alguns casos maior concentração e desenvolvimento cognitivo.

⁸ Música Ubíqua, ou *UbiMus* é um grupo de pesquisa liderado pelo Dr. Damián Keller (UFAC), que surgiu em 2007, e constitui uma rede de pesquisa que abrange vários colaboradores no Brasil e no exterior. Em 2018, São João del-Rei recebeu a oitava edição do *Workshop on Ubiquitous Music (UbiMus)*.

Imagem 2



Detalhe de um dos atores, durante a apresentação do *Chaos das 5*.

Neste mesmo momento são projetadas cenas de filmes que tratam sobre o grafite, como o filme Pixo, alguns trechos de vídeos da década de 1990 com gravações de intervenções urbanográficas na cidade de São Paulo, além de algumas fotos de grafites/pichações encontradas na cidade onde o espetáculo está sendo apresentado. O final da parte dois é composto por sons de sirene e projeções que remetem a viaturas, além de trazer alguns elementos de acontecimentos sociais de impacto, como o crime proveniente do rompimento da barragem de mineração em Brumadinho, em janeiro de 2019 ou o assassinato de um músico, alvejado com oitenta tiros por militares do Exército no Rio de Janeiro, em abril de 2019. Estes acontecimentos são efêmeros e são inseridos à medida em que o espetáculo ganha corpo e novas possibilidades de apresentações. Estes dois exemplos não estavam presentes na estreia do espetáculo, em 23 de novembro de 2018, foram inseridos em duas apresentações posteriores⁹, em São Paulo, no Sons do Silício (8 de abril de 2019) e em Belo Horizonte, no Seminário de Arte Digital (26 de abril de 2019).

Em meio a este caos, dois pichadores entram em cena e picham o local, trazendo para o espaço em cena o cheiro da tinta e a certeza de que as pichações são reais. Neste momento temos em cena projeções de pichações, performers se apresentando como pichadores reais, pintando áreas delimitadas do espaço. Para o público, é bastante confuso saber onde está o limite entre a realidade e a cena.

Na parte três, os sons que antes remetiam às pichações e às paisagens sonoras de cidades se tornam sons psicodélicos e surreais. Por meio de uma câmera conectada ao computador central do espetáculo, imagens dos atores são projetadas de forma saturada e vão ao encontro de sons que estão sendo executados. Os movimentos executados que antes eram rápidos se tornam cada vez mais lentos, como se propusessem calma em meio a tanto caos.

A última parte do espetáculo são os créditos, gerados por meio de programação, com dados dos artistas e público participantes. A cena, que remete aos créditos de um filme no cinema, traz entre o nome dos participantes do grupo o nome do público ali presente que se conectou à rede *wifi*, no início do espetáculo, que utilizou o aplicativo, e que fez efetivamente parte do espetáculo, posicionando com isto, o público como parte efetiva de nosso espetáculo.

5.3 – O processo de criação

A criação deste espetáculo se iniciou pela parceria dos coordenadores do ALICE e do Ecolab no Programa de mestrado em Artes Urbanidades e Sustentabilidade (PIPAUS), onde ambos ministraram

⁹ Grupo de arte performática digital se apresenta em BH e SP. Disponível em: https://www.ufsj.edu.br/noticias_ler.php?codigo_noticia=7458. Acesso em 10 mai. 2020.

simultaneamente uma disciplina de Teoria e Crítica da Ação Interdisciplinar – Transdisciplinaridade, Articiência e Articulação de Saberes. A parceria nesta disciplina levou ambos a verificar que havia uma possibilidade de envolver alunos da graduação na ação transdisciplinar. Com isso, foi feita uma reunião inicial com os membros do ALICE e do Ecolab onde cada integrante destes grupos pode apresentar sua pesquisa. A apresentação destas pesquisas disciplinares para este grupo heterogêneo foi feita de maneira a mapear possíveis parcerias entre estes alunos. Já havia nestes grupos estudantes de diferentes áreas e pesquisando temas que estavam relacionados entre si mas que dificilmente estariam trabalhando juntos se não fosse a criação coletiva do espetáculo. Assim, as possíveis interseções entre os trabalhos disciplinares foram identificadas e então houve um esforço coletivo para que a pesquisa individual de cada integrante se tornasse um pequeno fragmento que viria a compor o espetáculo como um todo. Neste ponto, adotamos o lema de que, não importa o que você está pesquisando, vamos dar um jeito de isso fazer parte de nosso espetáculo.

“Nossa, isso aqui parece uma empresa”, foi o primeiro comentário de um aluno do teatro ao adentrar em um laboratório de pesquisa no prédio da computação. Se inicialmente houve um estranhamento entre pessoas de áreas distintas este foi logo sendo substituído pela admiração que veio por meio da troca de conhecimentos. A partir estas trocas, um arcabouço teórico e técnico surgiu de maneira quase espontânea, o que nos permitiu mapear as parcerias que eram mais do que óbvias mas que só se realizaram por meio destas reuniões. Assim, um aluno de computação estava pesquisando desenvolvimento de instrumentos musicais em celulares pode integrar sua pesquisa com a de um aluno da música estava pesquisando participação do público em espetáculos musicais. Nestes espaços de trocas e elucubrações aconteceu o processo criativo coletivo onde as barreiras técnicas ou teóricas foram ultrapassadas por meio de parcerias, confiança e afetos. Neste ponto, os professores já não tinham mais protagonismo no processo criativo e tudo foi definido pelos estudantes destes grupos, que assumiram todos os papéis do espetáculo como direção, criação, composição e desenvolvimento.

Com a definição do que seria feito, logo começaram os ensaios e desenvolvimento de ferramentas para compor o espetáculo e isso trouxe uma necessidade de ocupar o mesmo espaço. Se antes os alunos frequentavam na Universidade apenas o bloco de seu curso e/ou departamento, agora eles transitavam em outros espaços. Nos ensaios, alunos do grupo fizeram treinamentos de performance nas salas de aula do curso de teatro e levaram para estes espaços seus computadores, câmeras, projetores, instrumentos e latas de spray.

Como um resultado colateral deste trabalho tivemos diversos artigos, dissertações, trabalhos de conclusão de cursos e apresentações artísticas que discutem os diferentes pontos de vistas que surgiram na criação da obra. Neste momento, é como se os participantes retornassem para seus espaços disciplinares e tivessem a oportunidade de apresentar para seus colegas o que foi esta experiência. Estes trabalhos levam a assinatura de um discente mas estão encharcados da coletividade desenvolvida no grupo, o que nos faz até repensar estes espaços de monografias individuais que existe na academia.

Considerações Finais

A tentativa de descrever esta obra é um tanto penosa e temos a certeza de ter fracassado nesta tarefa. As várias camadas do espetáculo e todas as suas dimensões que coexistem em cena nos impedem de traduzir para palavras esta experiência pois a linguagem escrita não permite descrever várias coisas ao mesmo tempo. Temos ainda a certeza de que qualquer registro do espetáculo irá falhar ao tentar servir como prova material do mesmo pois um registro trará em seu enquadramento ou na posição de sua câmera e microfone apenas uma visão da cena, o que não permite perceber outras nuances que só podem ser percebidas por outros enquadramentos. Certamente cada participante de nossa equipe e do público que fez parte de nossas apresentações poderia contar esta história de outra maneira, focando em outros detalhes e trazendo outras referências que talvez tenham passado despercebido para nós. Em uma de nossas apresentações, por exemplo, em um festival de artes cênicas, um atores de outros

grupos de teatro se envolveram em nossa performance, improvisando cenas e intervenções pontuais que não foram percebidas por alguns participantes do nosso grupo. Ao fim de cada apresentação, quando nos reuníamos para fazer nossa avaliação e repasses finais, sempre éramos surpreendidos por relatos de colegas sobre fatos presentes na cena que não foram percebidos por todos.

Uma coisa temos certeza, o espetáculo aqui apresentado é uma obra de criatividade coletiva, que envolve artistas e propostas diversas, visando trabalhar de forma transdisciplinar a criação artística performática e digital, envolvendo muitas áreas do saber e do conhecimento chegando ao ponto de não permitir definir as fronteiras de cada área de conhecimento. A transdisciplinaridade nos permitiu transitar em uma fronteira borrosa que não permite dizer o que exatamente foi este espetáculo que uniu música, performance, artes visuais e computação de uma maneira tal que talvez seja impossível afirmar onde cada uma desta área está dentro da cena. Além disso, esta criação só foi possível ser feita desta maneira por contar com as pessoas que estavam lá naquele momento e com suas experiências e conhecimentos passados. Mais do que artistas ou estudantes, o espetáculo envolve pessoas, desde sua equipe até o público, que encontram nesta performance a oportunidade de participar ativamente de uma experiência em artes para além da fruição.

Se avaliarmos a performance enquanto os elementos propostos por Paim (2009), é possível notar que por meio do modo de fazer do espetáculo a várias mãos, as decisões são descentralizadas; não há hierarquias definidas; é uma obra de auto-organização; apresenta características *oriented-site*, uma vez que é uma proposta transdisciplinar; é uma obra de autoria e execução coletiva; usam o ciberespaço, tanto na criação, quanto na concepção de execução da performance. Performance, pois, o público também atua na reescrita de nosso roteiro, no enquadramento de seu olhar e no posicionamento de seu corpo no mesmo espaço onde tudo está acontecendo. Esta participação ativa ocasionou, em uma de nossas apresentações, a presença da polícia no meio de nossa cena pois alguém não soube diferenciar o que era performance e o que era real e houve uma denúncia de estarmos pixando o local. Neste momento, tudo era real e nossas projeções de sirenes e giroflex se mesclavam com a viatura parada a nossa porta.

A participação do público por meio de seus telefones é outro ponto que nos fascina enquanto pesquisadores. O público pode levar para casa parte do espetáculo em seus celulares, mas não notam que sequestramos seus celulares para nossa performance. Seguindo nossas instruções, os participantes desligam seu *wifi*, desligam seu 3G e se conectam em nossa rede, o que torna este dispositivo incomunicável para seus pares que não se encontram no mesmo ambiente imersivo. Assim, pelo tempo de nossa apresentação, as pessoas não estão mandando mensagens, fotografando ou conversando com quem está distante. A participação do público ocorre com o sequestro de seus dispositivos pelo tempo da performance, uma tentativa de realmente proporcionar uma experiência sem interferências do mundo externo.

Certamente este espetáculo se enquadra em uma apresentação de arte contemporânea e, como tal, escutamos diversas vezes que aquilo não era arte. Isso, que talvez tenha se tornado o clichê máximo da discussão da arte na contemporaneidade, permite trazer para este debate a pessoa que nos assistiu, participou da cena e pode participar deste debate, criando com isto, mais um espaço de troca.

Essa troca constante também contribuiu para que haja a criatividade coletiva nos diversos âmbitos de criações artísticas e relações sociais que estamos inseridos cotidianamente. Nesta perspectiva é possível encontrar estas trocas nos grupos de pesquisa que criaram o *Chaos das 5*, entre professores, pesquisadores e estudantes de pós-graduação e graduação de diversos programas e cursos. A convivência em uma mesma obra de elementos visuais, musicais, literários, cinematográficos, digitais e cênicos de maneira tão produtiva e inseparável só pode acontecer por a mesma ter nascido de maneira transdisciplinar.

Consideramos, portanto, que a ação transdisciplinar está presente no processo criativo do espetáculo, principalmente na sua concepção inicial e na sua construção coletiva, ou seja, a ação não é vista no seu final, no espetáculo pronto, mas sim no seu processo.

Do ponto de vista educacional, este espetáculo pode proporcionar para os estudantes que participaram de sua concepção, uma experiência de criação interartes. Podemos aqui dividir inicialmente estes estudantes. Para os que estão no campo das artes, estudantes da graduação e pós-graduação, seu referencial teórico permite entender esta experiência como uma experiência interartes que irá refletir em seus trabalhos futuros. Já para os estudantes de outras áreas, como a computação, a experiência foi talvez o primeiro contato com as artes e por isto, teve muitas barreiras a serem ultrapassadas. A falta de referencial teórico (isso é arte?), que poderia ser uma destas barreiras se mostrou a mais simples de ser ultrapassada pois o simples convívio com estudantes de artes já deu confiança para entender o trabalho. Assim, não houve a necessidade de leitura de diversos textos ou autores, os debates e o convívio proporcionado nas nossas reuniões se tornaram o referencial teórico que ajudou a ser parte ativa deste espetáculo.

Com isso, mais do que este espetáculo e a experiência do público, podemos relatar a experiência dos participantes que quebrou algumas barreiras disciplinares e proporcionou a todos uma experiência única em sua formação acadêmica.

Referências

Chaos das 5. Imagens e edição: Thiago Morandi. Vídeo 31min 52s. Postado por Alice UFSJ em 27 de novembro 2018. Disponível em: <https://youtu.be/85olXggE4EY>. Acesso em 10 mai. 2020.

CLÜVER, C. (1997). *Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos*. Literatura E Sociedade, 2(2), 37-55. <https://doi.org/10.11606/issn.2237-1184.v0i2p37-55>

D'AMBROSIO, Ubiratan. *A transdisciplinaridade como uma resposta à sustentabilidade*. Terceiro Incluído. NUPEAT–IESA–UFG, v.1, n.1, jan./jun, 2011, p.1–13. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/teri/article/view/14393>. Acesso em 10 mai. 2020.

EINSTEIN, Albert. *Como vejo o mundo*. Trad. H. P. de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.

FERREIRA, Mayara Ferreira de; SONAGLIO, Kerlei Eniele. Perspectivas multi, pluri, inter e transdisciplinar no turismo. *Revista Iberoamericana de Turismo – RITUR*. Vol. 3, n.1, p. 71-85. Penedo: UFAL, 2013. Disponível em: <http://www.seer.ufal.br/index.php/ritur/article/view/806>. Acesso em 10 mai. 2020.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta* – São Paulo: Hucitec, 1985.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France*, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

HIGGINS, Dick. Statement on intermedia. *Dé-coll/age (décollage)*, v. 6, 1966.

JACOBI, Pedro Roberto. *Meio ambiente e sustentabilidade*. In: O município no século XXI: cenários e perspectivas. Fundação Prefeito Faria Lima – CEPAM. Ed. Especial. São Paulo, p. 175-183, 1999.

_____. Educação ambiental: o desafio da construção de um pensamento crítico, complexo e reflexivo. *Educação e pesquisa*, v. 31, n. 2, p. 233-250, 2005.

JUNIOR, Neurivaldo Campos Pedroso. Estudos Interartes: uma introdução. *Raído*, v. 3, n. 5, p. 103-111, 2009.

LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. -8 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

_____. *Cibercultura*. Trad Carlos Irineu da Costa. 3º ed. 1º reimpressão. – São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, Maria Helena de. *Dísporas mentais e mentes diaspóricas : emergências, novas tecnologias, música, educação*. 2013. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/71283>. Acesso em 10 mai. 2020.

O FUTURO QUE QUEREMOS. *Documento final da Conferência Rio +20*. Disponível em: <http://www.rio20.gov.br/clientes/rio20/rio20/documentos/documentos-da-conferencia.html>. Acesso em 28 mai. 2019.

PAIM, Claudia. *Coletivos e iniciativas coletivas: modos de fazer na América latina contemporânea*. 2009. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/17688>>. Acesso em 10 mai. 2020.

PIMENTEL, L. G. (2015). Processos artísticos como metodologia de pesquisa. *OuvirOUver*, 11(1), 88-98. <https://doi.org/10.14393/OUV16-v11n1a2015-5>

SACHS, Ignacy. *Caminhos para o desenvolvimento sustentável*. – Rio de Janeiro: Garamond, 2002.

SCHAFER, R. Murray. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. – São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SIQUEIRA, Adilson Roberto. Arte e sustentabilidade: argumentos para a pesquisa eco-poética da cena. *Revista Moringa*. Volume 1. Número 1. P. 87-99. UFPB. João Pessoa. 2010. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/4800>. Acesso em 10 mai. 2020.

The American Heritage Dictionary of the English Language (AHDictionary). Disponível em: <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=glitch>. Acesso 09 fev 2019.

ZAMBONI, Silvio. *A Pesquisa em Arte: Um paralelo entre arte e ciência*. 2º edição. Campinas: Autores Associados, 2001.