

O VIRTUAL A PARTIR DO VISUAL: RELAÇÕES ENTRE ARTE E TECNOLOGIA NA OBRA DE MAÍRA DAS NEVES

Fernanda Bornancin Santos.¹
Marilda Lopes Pinheiro Queluz.²

Resumo: Em tempos de grande trânsito informacional e de sensação de mudanças tecnológicas em *continuum*, este artigo propõe uma leitura de quatro obras da artista brasileira Maíra das Neves. As obras analisadas foram selecionadas a partir do acervo digital da artista (www.mairadasneves.art.br), por sua vez composto por fotografias, textos e links sobre o contexto de produção dos trabalhos, no intuito de pensar como processos artísticos podem sugerir reflexões a respeito do caráter sócio-cultural da tecnologia. No bordado *Enduro*, por exemplo, ao representar o *pixel* como ponto cruz, a artista possibilita pensarmos sobre o não automatismo do desenvolvimento de processos tecnológicos, ressaltando como a agência humana está sempre presente nas materialidades e nos conceitos de ciência e tecnologia que as constituem. Já na série imagética *Contato*, ao traduzir imagens de *webcam* para a fotografia e a pintura, Maíra das Neves trata de suas relações com essas imagens, destacando como o ato de se apropriar das mesmas e criar vínculos não ocorre de modo instantâneo. Por sua vez, na instalação *Um Lance de Cartas* e nas imagens do *Setor Sul*, a virtualidade é ainda mais deslocada da materialidade do computador, aproximando o imaginário técnico de processos subjetivos e sociais. Considerando os escritos de Oliver Grau a respeito das tentativas históricas de criação de espaços visuais imersivos na pintura e no cinema, assim como os estudos culturais da tecnologia, podemos refletir sobre como Maíra nos convida a pensar lendas, cartas de tarô, ponto cruz e discursos também como espaços imersivos. Espaços e materialidades que interpelam os modos pelos quais as pessoas constroem suas rotinas e se organizam socialmente.

Palavras-chave: Maíra das Neves. Interdisciplinaridade. Arte Contemporânea. Tecnologia. Sociedade.

¹ Mestra em Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, na linha de pesquisa de Mediações e Culturas, onde participou dos grupos de pesquisa *Arte e Tecnologia* e *Design e Cultura*. Graduada no curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná em 2012, recebendo menção honrosa de melhor aluna da turma de formandos do primeiro semestre do mesmo ano. Foi bolsista de iniciação científica PIBIC/UTFPR no período de 2009-2010 e PIBITI/CNPq entre 2010-2011, dedicando-se à pesquisa e desenvolvimento com foco em: Design, Cultura, Interação e Mídias de apoio ao Ensino e Pesquisa/Educação Ambiental. Acesso ao Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6659908820787199>. E-mail: fernandaborn@gmail.com

² Possui graduação em História pela Universidade Federal do Paraná (1985), graduação em Educação Artística pela Universidade Federal do Paraná (1989), mestrado em História pela Universidade Federal do Paraná (1996) e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002). Atualmente é professora do Departamento de Desenho Industrial e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Tem experiência na área de História, com ênfase em História da Arte, atuando principalmente nos seguintes temas: design, tecnologia e cultura, história da arte brasileira, história das artes gráficas e humor gráfico (caricatura e quadrinhos). Acesso ao Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2110123354319236>. E-mail: pqueluz@gmail.com

THE VIRTUAL FROM THE VISUAL: RELATIONS BETWEEN ART AND TECHNOLOGY IN MAÍRA DAS NEVES' WORK

Abstract: In moments of huge informational traffic and sensations of technological changes in continuum, this paper proposes a lecture of four works of art created by Brazilian artist Maíra das Neves. The works of art analysed were selected by her digital collection (www.mairadasneves.art.br), composed by photographs, texts and hyperlinks, about the context of her art productions – in order to think about how artistic processes can suggest thoughts related to the social-cultural aspect of technology. In *Enduro's* embroidery, for example, when representing pixels as cross stitches, the artist can make us think about the no automatism in the development of technological processes, highlighting how human agency is always present in the materialities and in the concepts of the science and the technology that constitute them. In the imagetic series *Contato*, Maíra das Neves translates webcam images into photographs and paintings to think about her relations with these images, also giving attention to the fact that the act of appropriating herself of them and creating links is not an instantaneous process. In the installation *Um Lance de Cartas* and in the *Setor Sul* images the virtuality is even more displaced of the computer materiality, approaching the technical imaginary to subjective and social processes. Considering Oliver Grau's thoughts about the historical attempts related to the creation of immersive visual spaces in the painting and the cinema, as well as the cultural studies of technology, we consider how Maíra das Neves invites us to think about legends, tarot cards, cross stitches and speeches also as immersive spaces. Spaces and materialities that challenge the ways in which people construct their routines and organize themselves socially.

Keywords: Maíra das Neves. Interdisciplinarity. Contemporary Art. Technology. Society.

Em tempos de grande trânsito informacional e de sensação de mudanças tecnológicas em *continuum*, as propostas artísticas de Maíra das Neves nos instigam, por meio das materialidades de lendas urbanas, cartas de tarô e bordado ponto-cruz, a pensar sobre como processos artísticos podem sugerir reflexões a respeito do caráter sócio-cultural da tecnologia, problematizando visões deterministas, lineares e neutras sobre a mesma.

Maíra das Neves nasceu em São Paulo no ano de 1978, é artista, tradutora, professora de língua estrangeira e aprendiz de bruxaria. Graduiu-se pela FAAP, São Paulo, em 1998, e integrou o Curso de Aprofundamento da Escola de Artes Visuais do Parque Lage, Rio de Janeiro, em 2010 (DAS NEVES, 2014a). Deixou São Paulo em 2007, fez residências artísticas em localidades alemãs e brasileiras³ e, a partir desses deslocamentos geográficos e culturais, experimentou outras paisagens, outras cidades, tempos e narrativas que passaram a configurar grande parte de sua poética.

No ano de 2010, a fim de “usar a unidade mínima do mercado imobiliário para fazer o máximo” (SILAS, 2012), Maíra das Neves criou um ateliê minúsculo, de 1m², na antiga fábrica de chocolates da Bhering no Rio de Janeiro, bancando a ocupação do terreno por meio de doações de amigos e mobilização via internet. Em um espaço de vinte e cinco pastilhas de azulejo de teto e chão, a artista fez de seu ateliê uma metáfora de sua própria obra. Ao trabalhar sem mesa e mesmo assim receber visitas e promover espaço para exposições, Maíra das Neves concretizou sua proposta

³ ZK/U - Zentrum für Kunst und Urbanistics, Berlim, Alemanha (2014); Halfmannshof, Gelsenkirchen, Alemanha (2013); Terra Una, Liberdade - MG, Brasil (2013); CAPACETE, Rio de Janeiro - RJ, Brasil (2009); Bolsa Pampulha, Belo Horizonte - MG, Brasil (2008) e uma residência independente, Goiânia - GO, Brasil (DAS NEVES, 2017b).

de coletividade e interação com o público, ao mesmo tempo em que trouxe a experimentação sensorial a um nível pessoal.

Em amplo espectro, podemos dizer que o interesse de Maíra está localizado na possibilidade de gerar práticas colaborativas, assim como criações de redes temporárias e não-hierárquicas de artistas, ativistas, pesquisadores(as), hackers e pessoas de comunidades vizinhas. Para tal, ela experimenta diferentes modos de apoio, financiamento e desenvolvimento de atividades culturais, ao mesmo tempo em que procura borrar os limites das esferas públicas e privadas (DAS NEVES, 2017b). Seus trabalhos problematizam relações e trânsitos entre imaginação, realidade, mitos e histórias, a fim de abordar o corpo, o coletivo e o ambiente por meio de ações presenciais, fotos, vídeos e objetos. Seu acervo digital (www.mairadasneves.art.br) é composto por registros fotográficos, descrições em texto e links relacionados a quinze obras. Contudo, para as reflexões desse artigo, foram selecionados registros de quatro delas: o bordado *Enduro*, a série *Contato*, a instalação *Um Lance de Cartas* e as fotografias do *Setor Sul*.

1. Do que não é automático: materialização de conceitos e virtualidade construída fora da máquina

Nessa primeira seção, enfocaremos os trabalhos *Enduro* e *Contato* no intuito de problematizar e deslocar, através das visualidades e processos propostos pela artista, visões hegemônicas que constituem a teoria do progresso linear e a teoria do determinismo tecnológico.

Para o teórico da tecnologia Andrew Feenberg, o determinismo tecnológico é uma visão recorrente nos negócios e em políticas governamentais, “onde é frequente assumir que o progresso técnico é uma força exógena influenciando a sociedade ao invés de uma expressão de mudança cultural e de valores” (FEENBERG, 2010, p. 8, tradução nossa)⁴. Como premissas constituintes dessa visão, Feenberg (2010) pontua a teoria do *progresso linear* e a teoria da *determinação pela base*:

1. De acordo com o determinismo, o progresso técnico segue um curso linear, um caminho fixo, que parte de configurações menos avançadas para configurações mais avançadas a partir de uma perspectiva ascendente, ocultando, muitas vezes, interesses políticos, econômicos, outras possibilidades de artefato e outros tipos de desenvolvimento viáveis e eficientes;
2. A crença determinista também afirma que as instituições sociais devem se adaptar aos “imperativos” da tecnologia de base, além de identificar e universalizar as possibilidades tecnológicas a partir de uma referência centrada em tecnologias específicas que foram desenvolvidas e legitimadas nos dois últimos séculos no Ocidente.

1.1 *Enduro*

Em *Enduro*, 2002-2008, Maíra das Neves possibilita alguns deslocamentos dessas premissas tecnológicas ao traduzir uma imagem digital para o suporte têxtil do bordado (DAS NEVES, 2017). Em uma lógica de paralelismo, a artista procurou manter “a proporção de um ponto-cruz por pixel” (DAS NEVES, 2017) seguindo a composição da imagem numérica sobre uma matriz, de modo que a mesma fosse traduzida em um mosaico de pontos perfeitamente ordenados (COUCHOT, 1997).

⁴ “where is often assumed that technical progress is an exogenous force influencing society rather than an expression of changes in culture and values”.

O nome da obra remete ao jogo de videogame *Enduro* que foi produzido pela *Activision*, em 1983, para a plataforma *Atari 2600*. Na simulação, o objetivo do jogador era o de controlar um carro, visto de trás, ao longo de uma corrida de resistência de longa distância e duração cujo percurso era aleatório. Na trama quadriculada do bordado, a imagem bordada representa o momento de vitória do jogo de Atari: o amanhecer ao fundo com as bandeiras verdes, sinalizando a corrida ganha (Fig. 1).



Figura 1 – *Enduro* (frente), 2002-2008.
Bordado em ponto-cruz em bastidor de madeira | 51,5 x 76,5 cm
Fonte: DAS NEVES (2017b)

Maíra levou seis anos para finalizar o trabalho manual de *Enduro*. Ao longo dessa experiência de construção estendida, a artista foi contrastando a alta velocidade sugerida na imagem da corrida e o ritmo cotidiano de nossa época em relação ao tempo de feitura do bordado (DAS NEVES, 2017).

A partir da imagem da corrida, também podemos refletir sobre os diversos tempos e construções sociais imbricados em processos de desenvolvimento e produção de imagens numéricas e seus respectivos aparatos tecnológicos. Ao enfatizar a agência humana na sua poética, com a feitura da imagem pelo bordado, Maíra das Neves sugere um questionamento da ideia alienada de imagens que poderiam ser geradas automaticamente a partir de sistemas e computadores. Por meio do paralelo pixel/ponto-cruz, *Enduro* nos faz pensar a respeito de como a materialização dessas imagens por meio de conceitos ditos exatos ou científicos, tais quais os conceitos matemáticos, não são autônomos, mas constituídos a partir de parâmetros de validação humanos, coletivos, correspondentes a visões de mundo de determinada época e contexto.

Ao virarmos o quadro (Fig. 2), notamos que o trabalho de Maíra das Neves explicita ainda mais a presença da agência humana, permitindo-nos observar o caminho do bordado, a rota da costura e os nós existentes por detrás da construção da imagem. Tendo em vista o paralelo traçado anteriormente, podemos visualizar a trama de fios como representação de circuitos de programação da linguagem numérica; e os nós, por sua vez, podem nos sugerir a marcação dos vazios desses circuitos, apresentando certas interrupções e destacando a ausência de linearidade no processo de construção da imagem.

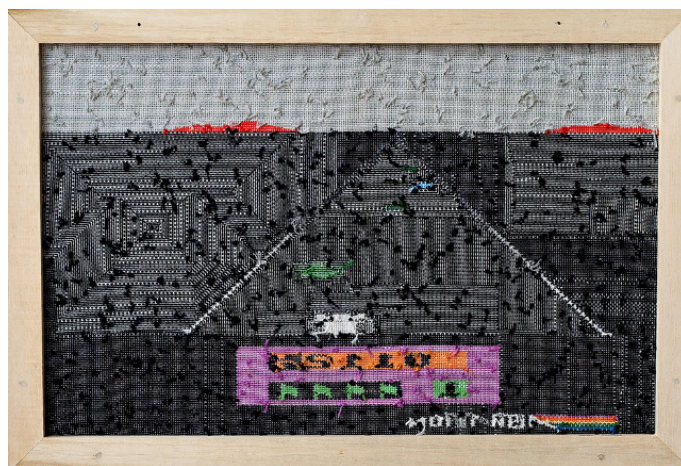


Figura 2 – *Enduro* (verso), 2002-2008.
Bordado em ponto-cruz em bastidor de madeira | 51,5 x 76,5 cm
Fonte: DAS NEVES (2017b)

Tal como no bordado, podemos destacar que desenvolvimentos tecnológicos não seguem uma linearidade em seus processos, apresentando, também, emendas, desvios, costuras. Como contraponto ao panorama determinista, o teórico Andrew Feenberg apresenta a denominada Teoria Crítica da Tecnologia⁵ (*Critical Theory of Technology*) que busca enfatizar o impacto de aspectos contextuais da tecnologia no “design de um artefato”, que, não raras vezes, são ignorados por uma visão dominante. Feenberg (2010), fazendo uso de dois argumentos principais, aponta para uma visão construtivista da tecnologia problematizando a ideia de que teorias e tecnologias são sempre constituídas por critérios científicos e técnicos imparciais: primeiramente, devido ao fato de que, geralmente, há um excedente de soluções viáveis para qualquer problema tecnológico, com agentes decidindo por uma escolha ‘final’ dentre diversos interesses e opções possíveis; e, em segundo lugar, que a definição do problema, frequentemente, muda ao longo do desenvolvimento de uma solução.

Para os teóricos Pinch e Bijker (1987), a existência dessa variabilidade de possibilidades é denominada como *flexibilidade interpretativa* das tecnologias: um conceito centrado na problematização de que a definição do que é uma tecnologia sempre depende do *para quê* ela é pensada dentro de processos que estão constantemente em disputa devido aos interesses diversos dos agentes envolvidos.

Compreendemos que o jogo de frente-verso de *Enduro* pode assim simbolizar um paradoxo no qual, em um primeiro momento, a corrida, e a ideia de conquista do pixel como “domínio completo do constituinte mínimo da imagem” (COUCHOT, 1997, p. 38) e limite da representação imagética por meio dos números, chegaram ao fim. Entretanto, ao virarmos o quadro, o seu verso torna visível, como afirma Machado (1993, p. 112), que “sempre há a presença de um resíduo não calculável em toda a imagem”.

⁵ A Teoria Crítica da Tecnologia estrutura seus *insights* a partir das teorias de Heidegger, Foucault, da Escola de Frankfurt e da sociologia construtivista da tecnologia (FEENBERG, 2010). Sua abordagem pode ser localizada na recente literatura da Sociologia da Tecnologia, que, por sua vez, é originária de estudos e teorias da Sociologia da Ciência (BLOOR, 1991; LATOUR, 1987). Na proposta desse viés teórico, o conhecimento científico e tecnológico é interpretado como *construção social* e considerado como um tipo de cultura de conhecimento dentre diversas outras culturas existentes, não havendo nada epistemologicamente especial em sua configuração (PINCH; BIJKER, 1987).

1.2 *Contato*

Na série *Contato*, 2010-2011, Maíra das Neves elabora imagens a partir da luz emitida pelo monitor LCD de seu computador, trabalhando com o virtual localizado na interação entre o corpo e imagens de suas conversas feitas com a *webcam*. Em entrevista para a revista digital Overmundo (2014, p. 67), ela explica:

tudo começou quando comecei a fotografar escondido algumas conversas via Skype. Fotografar é modo de dizer, na verdade eu usava o atalho de teclado para captura da imagem que está na tela. Escondia o som com fone, e assim meu contato não percebia que eu capturava alguns momentos da conversa. Mas os momentos que me interessavam eram aqueles de falha, onde a imagem se distorcia, revelando o meio.

Nesse processo, a artista captura e salva no computador algumas das imagens de suas conversas pessoais via *webcam* para, posteriormente, imprimi-las e guardá-las como retrato. Maíra vai assim buscando os registros da luz da tela do computador para dar corpo aos espectros ausentes com os quais se relaciona por meio de uma máquina. Para tal, descobre como fazer uma espécie de fotograma utilizando o monitor LCD como ampliador. Contudo, ao longo do processo de retenção da luz, nota que a cor vai se perdendo e, a fim de compensar a falta da mesma, Maíra opta por pintar os retratos fazendo uso de uma tinta aquarelada própria para retoque em fotografias, como podemos observar nas Fig. 3 e Fig. 4.



Figura 3 – *contato[AK1]*, 2010.
Pintura sobre papel fotográfico exposto à luz de tela de LCD | 18 x 24 cm
Fonte: DAS NEVES (2017b)



Figura 4 – *contato[AB2]*, 2011.
Pintura sobre papel fotográfico exposto à luz de tela de LCD | 18 x 24 cm
Fonte: DAS NEVES (2017b)

No percurso da sua poética é interessante ressaltar como, na materialidade das pinturas sobre o papel fotográfico, a artista busca traduzir as virtualidades que sente ao travar esses diálogos à distância, assim como as impressões e sensações que essas imagens remetem em seu imaginário. Ao pintá-los, Maíra das Neves trabalha as cores e pinceladas não priorizando o aspecto realista, mas enfatizando sua relação emocional com as imagens. A quase ausência de contornos nos rostos das pessoas retratadas e o uso de transparência na coloração das imagens também reforçam o aspecto fantasmagórico e a característica de falha ao longo do processo de varredura das imagens numéricas.

Estas conversas em tempo real têm uma carga emotiva, uma relação com o toque, têm saudade. O monitor vira pele, toco o rosto que se apresenta disforme e a luz que ele emite em mim se imprime na pele. Minha dermatologista diz que eu devo usar protetor solar até para usar computador, então imagino que esta luz realmente age sobre a pele, sobre o corpo. (OVERMUNDO, 2014, p.67).

Demonstra, ao contrário do que afirma Lucia Santaella (2003), como o ato de se apropriar dessas relações pessoais mediadas por imagens em rede não ocorre de modo instantâneo. Ao traduzir a imagem digital para meios mais tradicionais de fotografia e pintura, Maíra torna explícito os processos culturais complexos (não-lineares, de familiaridade, de associação) e a variabilidade temporal e emocional que permeia a apropriação dessas suas relações de contato.

Ao longo da entrevista citada anteriormente, a artista é questionada se os trabalhos *Enduro* e *Contato* seriam uma espécie de “intervenção sobre o virtual”. Como resposta, ela readequa essa relação afirmando que esses dois trabalhos “procuram entender o virtual a partir do visível” (OVERMUNDO, 2012). Assim, na materialidade dos trabalhos de Maíra das Neves, podemos considerar uma noção de virtual deslocada de uma suposta neutralidade e autonomia do artefato-computador, realocando essa agência nos processos subjetivos e sociais construídos pelas pessoas.

2. Para a dimensão imaginária: simulação, crenças e visões de futuro

2.1 *Um Lance de Cartas*

No ano de 2013, Maíra das Neves desenvolve, a partir da criação de um baralho, a instalação *Um Lance de Cartas* (Fig. 5 e Fig. 6). Basicamente, a ação começa com a revelação de três cartas e com um diálogo entre artista e visitante dentro de uma tenda de tarô simulada em uma loja de tapetes. Terminada a conversa, as cartas são expostas no local ao lado, na galeria Portas Vilaseca, e

ali a constelação de combinações de textos e imagens vai surgindo sobre uma parede azul petróleo, nula de certezas.



Figura 5 – *Um Lance de Cartas*, 2013. Loja de tapetes Daghestan. Fotografia: Pedro Victor Brandão
Fonte: DAS NEVES (2017b)

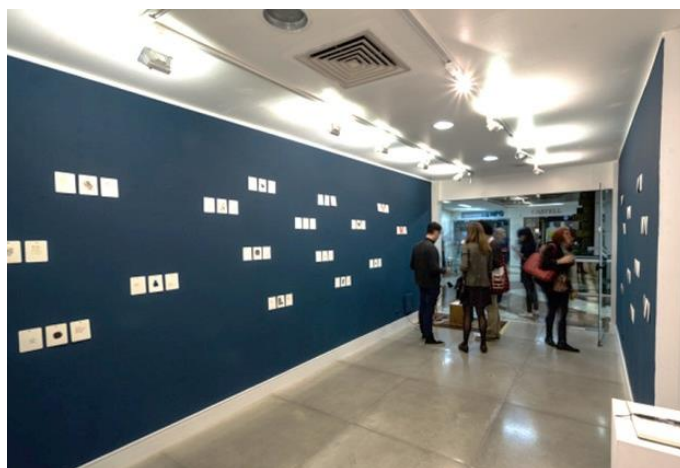


Figura 5 – *Um Lance de Cartas*, 2013. Galeria Portas Vilaseca. Fotografia: Pedro Victor Brandão
Fonte: DAS NEVES (2017b)

As cartas, pintadas à mão, não trazem um caráter premonitório tal qual o tarô. Não pretendem expurgar as verdades mais secretas dos jogadores e não professam se a pessoa encontrará seu grande amor, receberá uma oferta de emprego ou se irá perder alguém próximo... A ideia do jogo centra-se na exploração da interação um a um, com as cartas trabalhando como gatilhos de diálogo. Ação que soa, para Maíra, como um pretexto para poder sentar e conversar com os estranhos que entram em sua tenda.

Para o desenvolvimento da ação, a artista cria três naipes, cada um com vinte e seis cartas, separados em três pilhas voltadas para baixo (Fig. 7). As cartas do primeiro e do terceiro montes são textuais, com frases de grandes escritores, trechos de conversas entreouvadas em mesas de bar, fragmentos de noticiários e ditados populares; já a segunda pilha mostra aquarelas, sem a presença de texto (SANT'ANNA, 2013).

Em *Um Lance de Cartas*, a linguagem triádica do *haikai* serve como inspiração para Maíra. A poesia japonesa, composta por três linhas, tem a intenção de captar o momento em três etapas:

contexto – ação – resultado e, no caso do baralho, esses instantes são organizados do seguinte modo:

1. O primeiro naipe trata de pequenos textos sobre sociedade, economia, entre outros assuntos cotidianos;
2. O segundo traz um estímulo visual, o registro do movimento com aquarela que Maíra das Neves cria baseada nas estações do ano;
3. E o terceiro é formado por frases, textos que remetem a sensações físicas, como medo, angústia.



Figura 7 – *Um Lance de Cartas*, 2013. Revelação das cartas. Fotografia: Pedro Victor Brandão
Fonte: DAS NEVES (2017b)

A associação do baralho com a linguagem do *haikai* também se aproxima na medida em que esse gênero poético registra o momento pelo qual a pessoa está passando, como se fosse o tempo de uma fotografia (SANT'ANNA, 2013). De acordo com Roland Barthes (2005), o instante aparece numa forma extremamente concentrada, concisa, breve, podendo ser definido como uma espécie de “desenho verbal”. Desse modo, na instalação, a simulação de um momento de vidência com “cartas do presente” poderiam provocar na ideia de “tempo futuro” certa dose de ironia, discutindo como a noção de futuro é articulada a partir de relações de poder e de rituais culturais do passado e do presente.

Complementarmente, a estrutura e a lógica construídas em *Um Lance de Cartas* pode nos abrir a possibilidade de traçar um paralelo sobre o que Arlindo Machado (1993) fala a respeito do “imaginário numérico” e das questões de autonomia e simulação a partir da máquina. Apesar de a caixa-preta⁶ das imagens numéricas ser mais complexa em termos de construção e operação, o que deve ser destacado é o fato de o jogo de cartas de Maíra das Neves também ter sido construído sob a ideia de um modelo, um banco de dados com o qual se torna viável a manipulação de possibilidades combinatórias entre texto e imagem.

Em seu texto *Máquina e Imaginário*, Arlindo Machado (1993) escreve sobre um projeto de simulação computacional idealizado pela *Symbolics Incorporated*, Los Angeles, focado no comportamento de grupos de peixes e pássaros a partir de observações de animais reais e das conquistas recentes na área de inteligência artificial. Para o autor, no caso da simulação de um superpássaro, a ação autônoma do mesmo, apesar de em um primeiro momento aparentar um realismo convincente, é, na verdade, relativa. Em certa medida, a autonomia de sua interface é

⁶ Segundo Vilém Flusser (1985, p. 11), o “‘aparelho-operador’ é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas input e output. Quem vê input e output vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa”.

subordinada a parâmetros de um sistema de coordenadas, pois, como destaca Machado (1993, p. 114), “a simulação – nunca é – completa ou exata”.

De modo paralelo podemos pensar que na simulação do jogo de tarô de Maíra das Neves a conversa entre a artista e seus interlocutores se desenvolve desde a sequência triádica do baralho, estabelecendo um parâmetro para provocar a construção do diálogo. A artista assume o papel, não de quem interpreta a mensagem, mas de quem ouve a leitura do outro, interessada em experimentar as relações abertas entre texto e imagem (SANT’ANNA, 2013), mergulhando em estruturas combinatórias que a instigam. Na instalação *Um Lance de Cartas* torna-se visível uma autonomia relativa dos participantes e do acaso, visto que suas conversas estão calcadas no parâmetro triádico criado por Maíra das Neves. Diferentemente do superpássaro, a autonomia na instalação não é numérica, mas deslocada e não quantificável, localizando-se na virtualidade dos processos imaginativos e interpretativos que ocorrem na instância do interpessoal, no intuito de discutir questões de poder, espiritualidade e economia.

Logo, apesar dos diferentes contextos de criação, de uso e de complexidade, tanto o baralho de Maíra das Neves quanto a simulação do superpássaro podem ser pensados como tecnologias criadas a partir de dimensões imaginárias (MACHADO, 2009) de grupos sociais de uma dada época e um dado contexto. Dimensões imaginárias que constituem essas e tantas outras invenções humanas centradas na vontade de tentar decodificar a vida e os seus mistérios, o desconhecido, o futuro, seja na instância do biológico ou do espiritual, assim como as diferentes crenças geradas em meio a esses desejos.

2.2 Setor Sul

Já na obra *Setor Sul*, 2008, Maíra trabalha com produções fotográficas em torno da relação de crenças e uso de espaços públicos. Durante o período em que fez residência artística independente em Goiânia (GO), a artista vivenciou uma cultura permeada de histórias e misticismo. Afirma que “a superstição e o medo fazem parte do imaginário e colaboram para o esvaziamento de áreas comuns” da região (DAS NEVES, 2017b).

Segundo Ana Carolina Carvalho Farias e Pedro Dultra Britto (2017), o Setor Sul caracteriza-se como um bairro residencial goiano planejado a partir da ideia moderna de cidade-jardim⁷. O plano constitui-se em um intrincado sistema de áreas verdes formando um cinturão e uma malha intrabairro, um sistema que previa a hierarquização de vias com diversos *cul-de-sacs*.

A principal característica do Setor Sul,

são os extensos interiores de quadras de uso público que, ignorados no processo de implantação do bairro, iniciado na década de 1940, só vieram a receber algum equipamento ou mobiliário no final da década de 1970, trinta anos após o início de sua ocupação, com a implantação do projeto CURA - Comunidade Urbana para Recuperação Acelerada. (FARIAS; BRITTO, 2017, s.p.).

Os autores explicam que, apesar do investimento de recursos financeiros dentro de um programa de política pública nacional, e do projeto CURA ter sido realizado através de um processo participativo que envolvia a opinião dos moradores, houve muita discussão a respeito dos equipamentos implantados que acabaram nem sendo finalizados, de modo que as áreas verdes do bairro ficaram historicamente subutilizadas, sendo muitas vezes interpretadas como espaços residuais na cidade de Goiânia. Como resultado, áreas do Setor Sul são percebidas pela maior parte

⁷ Farias e Britto (2017) explicam que o inglês Ebenezer Howard, em sua proposta de cidade-jardim, trabalhava a união das vantagens estruturais da cidade – como maior acesso a equipamentos e serviços públicos – e as vantagens do campo – acesso à natureza e facilidade de produção de alimentos –, por meio de um modelo de cidade permeada por áreas verdes cujo arranjo administrativo e econômico a tornaria autossuficiente e financeiramente viável (HOWARD, 1996).

da população como lugares inseguros, vazios e sujos, a serem evitados (FARIAS; ANDRADE; TENÓRIO, 2014).

No intuito de explorar esse aspecto sócio-cultural local, a artista buscou representar algumas destas histórias em fotografias – como *Iara* e *Margarida* – realizadas no meio da madrugada vazia do Setor Sul (Fig. 8 e Fig. 9). Além de exibir as construções com muros desgastados e a presença da grama alta, a artista também ressalta em suas composições o abandono dos locais ao expor somente seu próprio corpo – mas mantendo seu anonimato ao cobrir ou esconder o rosto – e alguns poucos objetos na cena. Na imagem de *Iara*, por exemplo, também é notável a presença do exagero no tamanho da representação do peixe, indicando como a criação desse imaginário é potente na ocupação do espaço desocupado.

Com a composição desses elementos, Maíra das Neves vai possibilitando, por meio de materializações de diálogos e imaginações, a visibilidade de histórias que outrora, talvez, não tivessem uma tradução visual.



Figura 8 – *Iara*, 2008. Impressão jato de tinta em papel de algodão | 28 x 42 cm
Fonte: DAS NEVES (2017b)



Figura 9 – *Margarida*, 2008. Impressão jato de tinta em papel de algodão | 28 x 42 cm
Fonte: DAS NEVES (2017b)

No texto *Novas imagens da vida – Realidade virtual e Arte Genética*, Oliver Grau (2003) escreve sobre as tentativas históricas de criação de espaços visuais imersivos nas linguagens da pintura e do cinema. Para o autor, estes

deram-se através da primeira e ampla tradução europeia dos espaços visuais ilusórios, que em sua maioria se encontravam nas mansões de campo e nas residências da cidade de propriedade da

R. Inter. Interdisc. Art&Sensorium, Curitiba, v.4, n.2, p. 74 - 86 Jul.-Dez. 2017

aristocracia, mas que também tinham seu significado no espaço público: começando pelas gigantescas pinturas dos tetos das igrejas barrocas, passando pelos panoramas do século XIX, os cineramas, sensoramas, cinemas de terceira dimensão, cinemas de 180° e IMAX, até instalações virtuais *high-end* de arte computacional. Espaços ilusórios desse tipo estão ligados através de seu método de isolar o mais completamente possível do mundo o campo de visão do espectador e transportá-lo a um espaço visual onde o tempo e o espaço são homogêneos, e que é determinado pelo realismo, pela contingência e pela convergência midiática. (GRAU, 2003, p. 286).

De modo paralelo, também podemos pensar as lendas e relatos populares como um tipo de espaço imersivo no qual o contador de histórias tenta dominar a percepção e a sensibilidade do ouvinte por meio de imagens mentais, gestos e sonoridades. A potência do discurso frente à impotência em relação ao desconhecido pode acabar sustentando uma dimensão imaginária individual e/ou coletiva. Como consequência, tal crença ou superstição possibilita a criação de outros modos de vivência pelos quais as pessoas se relacionam com certos espaços geográficos, valoram seus objetos, constroem suas rotinas, organizam-se socialmente e também abandonam certos locais, como podemos notar nas áreas do Setor Sul.

3. Um parágrafo

Percorrendo esse caminho pelas quatro obras de Maíra das Neves refletimos sobre como imagens – sejam elas digitais, manuais, mentais – configuram-se em tecnologias criadas a partir de crenças, desejos, anseios e disputas de poder que permeiam dimensões imaginárias humanas de acordo com os contextos sociais nos quais e pelas quais circulam. Maíra das Neves cria situações com o intuito de “instigar a imaginação e alimentar o desconhecido que desejamos fazer existir” (DAS NEVES, 2017b), além disso, sua poética e suas visualidades nos proporcionam oportunidades de perceber diversos processos, muitas vezes invisíveis, que medeiam as relações entre os seres humanos, constituindo suas diversas tecnologias, fazeres, saberes e espaços de vivência. Ao tornar visuais essas virtualidades, o trabalho artístico de Maíra das Neves nos provoca a diferentes apropriações dos recursos comunicacionais e de aprendizado, reinventando espaços de desmistificação de teorias deterministas, neutras e lineares, valorizando a inerência da presença humana nas formulações científicas e nas escolhas na constituição das tecnologias.

4. Referências

- BARTHES, R. *A preparação do romance*. vol. I. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BLOOR, David. *Knowledge and social imagery*. Chicago: University of Chicago Press, 1991.
- COUCHOT, E. Da representação à simulação. In: PARENTE, A. *Imagem máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.
- DAS NEVES, M. *Maíra das Neves*. 2014a. Disponível em <<http://trabalhoparacomer.wordpress.com/equipe/maira-neves/>>. Acesso em 3 ago. 2017.
- DAS NEVES, M. *Maíra das Neves*. 2017b. Disponível em <<http://www.mairadasneves.art.br/>>. Acesso em 3 ago. 2017.
- FARIAS, A. C. C.; BRITTO, P. D. A Urbanidade das Áreas Verdes do Setor Sul / Goiânia – Cartografando Bricolagens e Desejos. In: SEMINÁRIO NACIONAL: PENSANDO O PROJETO, PENSANDO A CIDADE, 2016, Goiânia. Disponível em <<http://sobreurbana.com/wp-content/uploads/2017/01/urbanidade-das-%C3%A1-verdes-st-sul-cartografando-bricolagens.pdf>>. Acesso em 3 ago. 2017.
- FARIAS, Ana C. C., ANDRADE, Liza M. S. de, TENÓRIO, G. Urbanity and legibility at Av. Cora Coralina, Goiânia GO / Brasil, from Jane’s Walk movement. In: PAST, PRESENT AND FUTURE OF PUBLIC SPACE INTERNATIONAL CONFERENCE ON ART, ARCHITECTURE AND

- URBAN DESIGN, 2014, Bologna. Disponível em <http://www.sobreurbanda.com/teste/wp-content/uploads/2015/02/B220_Farias_Ana.pdf>. Acesso em 3 ago. 2017.
- FEENBERG, A. *Between reason and experience: essays in technology and modernity*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2010.
- FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GRAU, O. Novas imagens a vida – realidade virtual e arte genética. In: DOMINGUES, D. *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- HOWARD, E. *Cidades-jardins de Amanhã*. Introdução de Dacio A. B. Otoni. São Paulo: Hucitec, 1996.
- LATOUR, B. *Science in action: how to follow scientists and engineers through society*. Cambridge: Harvard University Press, 1987.
- MACHADO, A. Máquina e imaginário. In: DOMINGUES, D. (Org.). *Arte, ciência e tecnologia*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- _____. *Máquina e imaginário*. São Paulo: EDUSP, 1993.
- OVERMUNDO. 1m². *Revista Overmundo*, Rio de Janeiro, v. 5, jan-fev 2012. Disponível em <http://www.overmundo.com.br/revista/revista_overmundo_5.pdf>. Acesso em 3 ago. 2017.
- SANTAELLA, L. As artes do corpo cibernético. In: DOMINGUES, D. *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- SANT'ANNA, A. A intrigante arte embaralhada de Maíra das Neves. *O Globo*, Rio de Janeiro, 2013. Seção Cultura. Disponível em <<http://oglobo.globo.com/cultura/a-intrigantearte-embaralhada-de-maira-das-neves-9572078#ixzz3LDqrdX5B>>. Acesso em 3 ago. 2017.
- SILAS, M. Bonitos bacanas sacanas modernos. *Folha de São Paulo*, São Paulo, jan. 2012.
- Seção Índice Geral. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/17962-bonitos-bacanas-sacanas-modernos.shtml>>. Acesso em 3 ago. 2017.