

A BUSCA DO SENTIDO DA OBRA DE ARTE NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS: RECONSTRUÇÃO DE UMA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

THE SEARCH OF MEANING IN THE WORK OF ART IN THE TEACHING OF VISUAL ARTS: RECONSTRUCTING AN AESTHETICS EXPERIENCE

Pollyanna Motta Martins

Licenciada em Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID/Capes na UFRGS
E-mail: pollyannamottamartins@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo trata de uma experiência estética a partir do contato com a obra *Bat Cave*, instalação do artista Tony Smith, remontada em 2013 para a 9ª Bienal do Mercosul, em Porto Alegre, que foi ampliada semanticamente com o uso de um instrumento criado para ser utilizado por um espectador ou professor de artes visuais na ressignificação da obra de arte contemporânea enfocada no ensino da arte. Utiliza-se como referencial teórico a fenomenologia de Bachelard no resgate poético dos espaços, a hermenêutica de Gadamer na ressignificação da arte vista como jogo e a semiótica de Greimas, presente em seu último livro *Da Imperfeição*, na tentativa de construir um percurso semiótico de significação, afirmando que o sentido da obra de arte contemporânea se apresenta na experiência sensível construída a partir da experiência da obra. A experiência estética utilizada como referência inicial para a elaboração do instrumento educativo deu-se quando me deparei com a obra *Bat Cave* e tive dois sentimentos. Questiona-se a possibilidade de haver um encadeamento entre os dois sentimentos: o de proteção e o de ludicidade, e com esses conceitos foi construído o desenvolvimento do texto. A ideia de jogo infantil foi associada à ideia de proteção na figura de um ninho a partir de uma abordagem fenomenológica, associando a poética presente na própria obra. A partir de então se trata da ampliação da experiência estética no campo da educação com a construção de um instrumento que faz referência à óptica e pode ser utilizado em sala de aula como estratégia para a ressignificação do olhar sobre a obra de arte contemporânea, possibilitando a percepção de detalhes que passam despercebidos. O dispositivo serve para observar atentamente a obra e suas peculiaridades ao possibilitar um percurso de sentido, ressignificando a obra nessa proposta de encontro estético. Por fim, propõe-se relacionar o ordinário e o extraordinário na produção de novos sentidos, incentivando o professor a estimular seus alunos para a percepção das qualidades sensíveis dos objetos que nos cercam.

Palavras-chave: Experiência estética. Fenomenologia. Semiótica. Hermenêutica. Ressignificação.

ABSTRACT

This article deals with an aesthetic experience from contact with the work piece *Bat Cave*, an installation by the artist Tony Smith. It was reassembled in 2013 for the 9th Mercosul Biennial in Porto Alegre, which was expanded semantically, using an instrument created to be used by a viewer or a teacher of visual arts at reframing the work of contemporary art focused on teaching art. It is used as a theoretical phenomenology of Bachelard's poetic rescue of spaces; Gadamer's hermeneutics in reframing of art seen as a game and semiotics of Greimas, present in his latest book *On Imperfection*. In attempt to build a semiotic path of significance, stating that the meaning of contemporary artwork is presented in sensible experience built from the experience of the work. The aesthetic experience used as the initial reference for the elaboration of an educational instrument arose when I saw the artwork *Bat Cave* and I have had two feelings. It wonders about the possibility of a linkage between two feelings: the protection and the playfulness, and with these concepts, it has been built the development of the text. The idea of children's play was associated with the idea of protection, using the figure of a nest with a phenomenological approach, linking the poetic language present in the artwork with itself. From then, it comes to the expansion of aesthetic experience in the field of education with the construction of an instrument refers to the optics and can be used in the classroom as a strategy to reframe the perspective on the work of contemporary art, enabling perception of details that go unnoticed. The device serves to observe the work and its peculiarities to allow a course of direction, giving new meaning to the work proposed in this aesthetic encounter. Finally, it is proposed to relate the ordinary and the extraordinary in the production of new meanings, encouraging teachers to encourage their pupils to the perception of sensible qualities of objects that surround us.

Key-words: Aesthetic Experience. Phenomenology. Semiotics. Hermeneutics. Reframing.

1 INTRODUÇÃO

Neste artigo utiliza-se como base a semiótica de Algirdas Julien Greimas, especificamente presente em seu último livro *Da Imperfeição*¹, e é relatado o contato com a obra *Bat Cave*² (Figuras 1 e 2), de Tony Smith³, presente na 9ª Bienal do Mercosul⁴, exposta no Museu de Arte do Rio Grande do Sul⁵, pelos sentimentos que essa obra desperta no espectador envolvendo a ludicidade e o sentido de proteção. É descrita uma experiência estética utilizando referenciais fenomenológicos e semióticos na tentativa de construir um percurso de significação que passa pela *A Poética do Espaço*⁶, de Gaston Bachelard, e pelo conceito de arte com *A arte como jogo, símbolo e festa*⁷, de Hans-Georg Gadamer.

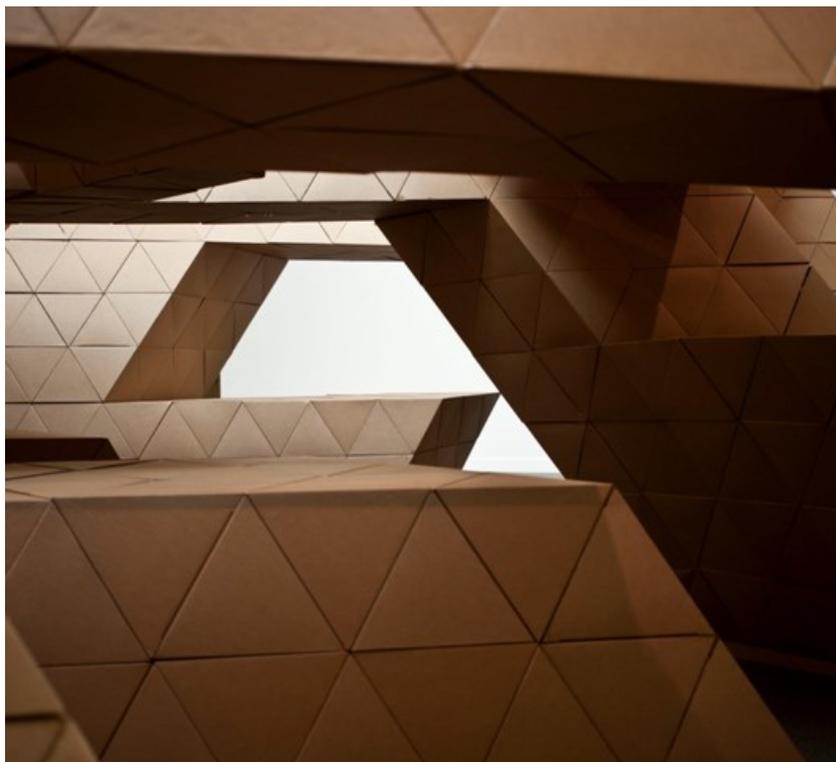


Figura 1. Fragmento da obra *Bat Cave* evidenciando o encaixe dos módulos geométricos.

Fonte: <http://9bienalmercosul.art.br/>

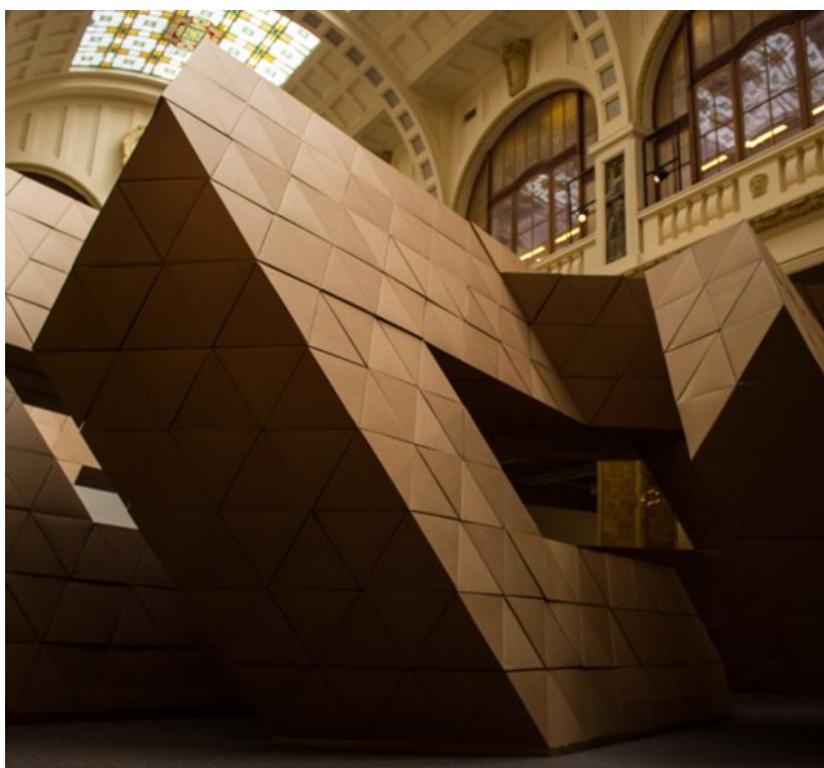


Figura 2. Vista da obra *Bat Cave* que evidencia a grande proporção da obra exposta no Museu de Arte do Rio Grande do Sul.

Fonte: <http://9bienalmercosul.art.br/>

A partir de então, trata-se da ampliação e recuperação dessa experiência no campo da educação com a construção de um instrumento óptico que pode ser utilizado em sala de aula como estratégia para a ressignificação da visão, possibilitando a percepção de detalhes que passam despercebidos aos alunos.

Finalizando o texto confirma-se a necessidade de valorar as qualidades estéticas e poéticas presentes em nosso cotidiano, ampliando os sentidos do mundo em que estamos inseridos, relacionando o ordinário e o extraordinário na produção de novos sentidos.

2 A 9ª BIENAL DO MERCOSUL: E SE O CLIMA FOR FAVORÁVEL?

A obra nos fala como obra e não como transmissor de uma mensagem. A expectativa de que o valor do sentido que nos toca como arte, possa ser buscado no conceito, deixou sempre a arte para trás, de modo perigoso.

Hans-Georg Gadamer

A 9ª Bienal do MERCOSUL, por mais obscura que possa parecer em um primeiro momento, obscuridade presente no próprio título da mostra – e se o clima for favorável? -, irrefutavelmente estimula a imaginação, que varia dependendo do estado emocional do observador e da disposição de compartilhar as obras expostas. Em uma visita, saímos de lá interrogando o modo como vemos, experimentamos e vivemos o cotidiano ordinário ou, por vezes, o extraordinário.

As obras da Bienal mencionada nos direcionam a mudar a avaliação de nossas experiências: indicam que nem tudo é o que parece, aliás, pode ser algo que nem sequer se imaginou. A relativização dos nossos pré-conceitos em relação à arte, no confronto com os conceitos propostos pelos artistas, possibilitou adentrar em outro universo, um universo lúdico e mágico. Porém, nesse embate, corremos um risco: o de acreditar que o sentido da obra deva ser buscado no conceito - devido a sua aparente inacessibilidade - e esquecer que o sentido da obra está também na experiência do espectador - é o “sentido-sentido”⁸ de que fala Landowski. Para o autor o “sentir” e o “conhecer” não podem estar separados, pois eles se misturam e se reforçam mutuamente. Portanto, somos observadores-participantes.

É justamente o aparente obscurantismo das obras da bienal que intensifica nossa imaginação, já que a chave para o entendimento não está disponível de imediato. Dessa forma, percebemos o lúdico presente nas obras; sentimos vontade de tocar, (des)montar, de brincar, deixamo-nos levar por nossos sonhos, nossas lembranças, fantasiemos a obra que

contemplamos e que nos contempla. As obras nos remetem a sentidos que nem sabemos se estavam presente intencionalmente na construção do autor. Essa incerteza que nos aflige é característico da arte contemporânea. Gadamer, ao fazer uma reflexão sobre a arte moderna, afirma que é através dessa incerteza que a arte nos atinge:

É justamente a incerteza do remeter a outra coisa, é justamente através dessa incerteza que somos atingidos pela arte moderna, e é ela que nos preenche com a consciência da significância, da significação marcada do que temos diante dos olhos. (GADAMER, 1985, p. 50)

Portanto, a chave para o entendimento também está presente na obra de forma sensível e o artista contemporâneo falha quando pensa na obra apenas como um suporte de sentido, como mera transmissora de um conceito, pois este deve ser construído também pelo observador que percebe, na peculiaridade de cada obra, algo a “mais”, que não pode ser explicado conceitualmente. Gadamer, baseado em Heidegger, afirma:

É o fato da existência deste algo peculiar que perfaz este “mais”: que haja algo assim, para dizer com Rilke: “Algo assim existia entre os homens”. A existência disso, esse fato, é ao mesmo tempo uma resistência insuperável entre toda a expectativa de sentido que crê superior. É um choque, um ser-sacudido, o que acontece graças à especificidade com a qual cada experiência artística vem a nós. (GADAMER, 1985, p. 54)

A obra de Tony Smith, presente na 9ª Bienal do MERCOSUL, que será analisada em seguida, é uma das obras da exposição que mais estimula a imaginação por evidenciar características eminentemente lúdicas: como ver o encaixe daqueles grandes blocos de papelão, formando uma construção em escala monumental, sem que nossos pensamentos não nos remetam a um possível lego⁹ gigante?

2.1 BAT CAVE, DE TONY SMITH

Entre 1969 e 1971 Tony Smith produziu uma escultura de escala arquitetônica representando uma caverna de morcego. Para isso, o artista utilizou a combinação de dois módulos geométricos, o tetraedro e o octaedro, e confeccionou a caverna utilizando papelão, um material simples e de curta duração. A cor e textura natural foram propositais, pois a construção foi inspirada nas cavernas naturais de Aruba, que se encontra ao sul do Caribe. A maneira como Smith explorou os módulos dá ênfase nos espaços vazios, que formam outras formas geométricas.

Quando me deparei com a obra do artista Tony Smith, reconstruída no vão central do Museu de Arte do Rio Grande do Sul, tive dois sentimentos: o primeiro foi o de querer brincar com a obra, lembrei-me do lego, brinquedo em que encaixamos as partes e com elas formamos inúmeras coisas; o segundo sentimento foi o de proteção que aquela obra imensa, mas que nos envolve profundamente transmite. Senti-me como se tivesse sido acolhida pela obra, como se eu, tão pequena diante da caverna gigante, estivesse abrigada e segura. É como se a obra fosse um refúgio, uma toca, um casulo, fazendo-me lembrar também da embalagem, do pacote, do invólucro. Sentimento esse que é característico da ambiguidade atual, em um mundo cada vez mais globalizado, onde, com frequência, necessitamos de algo que nos conforte e proteja.

3 DEVANEIOS: REFÚGIO E JOGO

Serão tratados a seguir os conceitos de proteção e de ludicidade a partir do questionamento sobre a possibilidade de haver um encadeamento entre esses dois sentimentos que, de início, parecem não ter ligação,

3.1 O REFÚGIO

Na felicidade física, o ser gosta de “recolher-se ao seu canto”.

Gaston Bachelard

Para Bachelard, a imagem do ninho, que ele caracteriza como imagem primordial, nos desperta uma primitividade. Refere-se Bachelard ao ninho, mas a imagem pode ser utilizada como exemplo, pois o sentimento que a caverna - o “ninho” dos morcegos – nos desperta é semelhante ao ninho do pássaro, pois é construído com o mesmo intuito, o de proteger, abrigar, envolver.

Chama-me imensa atenção essa admiração que tenho por ninhos e, por extensão, pela caverna e, ainda mais, por remeter a segurança e proteção, visto que a obra de Tony Smith de fato não está nos protegendo de nada. Porém, segundo Bachelard, há para isso uma explicação:

A casa-ninho nunca é nova. Poderíamos dizer, de um modo pedante, que ela é o lugar natural da função de habitar. *Volta-se* a ela, sonha-se voltar como o pássaro volta ao ninho, como a ovelha volta ao aprisco. Esse signo da *volta* marca infinitos devaneios, pois os regressos humanos acontecem de acordo com o grande ritmo da vida humana, ritmo que atravessa os anos, que luta pelo sonho contra todas as ausências. Nas imagens aproximadas do ninho e da casa repercute um componente íntimo de fidelidade. (BACHELARD, 1993, p. 111)

Essa fidelidade, essa *volta* de que fala Bachelard, explica o fato do sentimento de segurança, considerando que o que é fiel é para nós também seguro, inviolável, além de que o sonho de voltar, como o pássaro volta ao ninho, lembra-nos nossa infância, quando estávamos como nunca tão bem amparados em nossa casa-ninho. Ainda sobre a volta à infância, afirma Bachelard:

O “ninho vivido” é uma imagem fracassada. Contudo, ela contém virtudes iniciais que o fenomenólogo apreciador dos pequenos problemas pode descobrir. É uma nova oportunidade de desfazer um mal-entendido sobre a função principal da fenomenologia filosófica. A tarefa dessa fenomenologia não é descrever os ninhos encontrados na natureza, tarefa positiva reservada ao ornitólogo. A fenomenologia filosófica do ninho começaria se pudéssemos reviver a ingênua admiração com que outrora descobriríamos um ninho. Essa admiração não se desgasta. Descobrir um ninho leva-nos de volta à nossa infância, a uma infância. (BACHELARD, 1993, p. 106)

Portanto, o fato de pensar em um jogo infantil logo após pensar em ninho tem uma explicação fenomenológica e talvez psicanalítica, pois esse processo mental se desenvolveu de forma inconsciente, como um retorno.

3.2 O JOGO

Cada obra deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher.

Hans-Georg Gadamer

Em *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*, Gadamer, buscando a base antropológica da nossa experiência estética, desenvolve os conceitos de jogo, símbolo e festa. O jogo, assim como a arte, tanto pode ser livre de objetivos quanto pode incluir a razão, que é a busca por alcançar um objetivo conscientemente. Essa é a primeira relação jogo/arte estabelecida por Gadamer. Em seguida o autor afirma que no jogo o espectador não é apenas um observador, pois ele sempre “participa” do jogo, vibra com o jogo. Na obra de arte o espectador também participa da obra, ele também é parte dela. Gadamer, para tornar mais claro nossa “participação” na obra, exemplifica:

Tomo um exemplo famoso: Os irmãos Karamazov. Lá está a escada em que Smerdjakov cai. Isso é descrito em Dostojewski de um certo modo. (...) É entretanto cada um que deixa atuar sobre si essa arte narrativa modelar “verá” por seu lado a escada de modo preciso e estará convencido que a vê como ela é. Este é o espaço livre que a palavra poética deixa nesse caso e que nós preenchemos, seguindo a evocação lingüística do narrador. É semelhante nas artes plásticas. Trata-se de um ato sintético. Precisamos unir, reunir muita coisa. (GADAMER, 1985, p. 44)

Nós elaboramos mentalmente a imagem do que está sendo transmitido pela obra, trata-se de uma reflexão nossa sobre a obra. A construção desse jogo reflexivo, presente no jogo e na arte, é inerente a obra e se evidencia na arte contemporânea.

A partir do fato de que todos os envolvidos participam, todos são parceiros, tanto na arte como no jogo, Gadamer afirma que não existe uma separação entre a totalidade da obra e o ponto do qual a obra é experienciada. Isso pode ser melhor explicado através de um exemplo dado pelo autor:

Quem por exemplo admira um famoso Ticiano ou Velásquez, um Habsburg qualquer num cavalo, e pensa apenas: ah! Este é Carlos V, este não viu nada no quadro. Importa construí-lo, de modo que ele por assim dizer seja lido como quadro, e no final deste construir obrigatório volta-se ao quadro, no qual a significação evocada nele se torna presente. (GADAMER, 1985, p. 45)

Ou seja, o fato da obra remeter a jogo é algo que já está presente na obra. A obra *Bat Cave* lembra o brinquedo lego devido ao que é característico na obra como os encaixes das caixas e as formas geométricas. Isto significa dizer – e corrobora o que já foi dito - que a interpretação da obra está na obra, sendo vivenciada como tal, e não apenas no conceito.

Para ampliar a experiência da *Bat Cave*, foi construído um dispositivo denominado “dispositivo para contemplação” que possibilita a construção de um percurso de sentido no encontro com a obra, criando um campo de significação, envolvendo a estesia e o conceito estético, tendo como referência a semiótica de Greimas, especificamente presente em sua última obra *Da Imperfeição*.

4 PERCURSO DE SIGNIFICAÇÃO NA OBRA BAT CAVE, DE TONY SMITH

Para a ampliação da experiência estética no campo da educação foi construído um o “dispositivo para contemplação” para ser utilizado em sala de aula com o objetivo de ressignificar o olhar sobre a obra de arte contemporânea, possibilitando a percepção de detalhes que passam despercebidos. O dispositivo, que faz referência à óptica, serve para observar atentamente a obra e suas peculiaridades ao possibilitar um percurso de sentido, ressignificando-a nessa proposta de encontro estético. Propõe-se, por fim, que o professor estimule seus alunos para a percepção das qualidades sensíveis dos objetos que nos cercam, relacionando o ordinário e o extraordinário na produção de novos sentidos.

4.1 DISPOSITIVO PARA CONTEMPLAÇÃO

O dispositivo para contemplação serve como suporte para que possamos “ver melhor” a obra de Tony Smith e desdobrarmos os contextos que estão presentes/ausentes na obra e presentes na experiência da obra. Consiste em um instrumento óptico¹⁰ composto por uma caixa retangular com uma lente objetiva, que fica próximo ao objeto a ser visto, na extremidade do dispositivo, e uma lente ocular, próxima dos olhos (semelhante a um binóculo). Há um sistema para minimizar e maximizar a imagem, já que a *Bat Cave* tem grandes dimensões; a função minimizar permite-nos “afastarmos” da obra, ver a obra em sua totalidade, já a função maximizar, permite-nos visualizar os detalhes contidos na obra. A ativação de um botão, que fica na lateral do instrumento, faz descer aos poucos, conforme a necessidade, um papel sanfonado contendo variadas informações sobre a obra através de textos e imagens. O papel contém doze dobras e sete partes com informações importantes para auxiliar a aproximarmos-nos da obra.

A primeira parte é constituída de um texto com informações sobre a *Bat Cave*¹¹. Através delas podemos ter conhecimento, por exemplo, da quantidade de elementos que a obra possui. Essa informação está na obra, mas não pode ser vista em um primeiro momento, pois poderíamos contar a quantidade de elementos que podemos visualizar, mas levaríamos um tempo excessivo, sendo que a obra consiste em 4.800 elementos.

A segunda parte contém fotos das cavernas de Aruba (figura 3). É interessante visualizar fotos do local que o artista se inspirou no mesmo momento em que vemos a obra, permitindo-nos um contato maior, como uma espécie de intimidade.

Na terceira e quarta parte é possível ver, lado a lado, imagens de diversas vistas, como a vista superior, lateral, de baixo para cima e alguns detalhes. A imagem do objeto, quando plana, parece nos mostrar coisas que o objeto tridimensional não satisfaz.

A quinta parte do papel sanfonado é composta apenas de um aviso: “feche os olhos, toque no papelão e observe as linhas, a textura e o acabamento”. A intenção é que o observador/participante possa utilizar o sentido do tato para apreciar a *Bat Cave*. A obra mostra a textura, as linhas e o acabamento, porém, é necessário tocar e não apenas ver. Para uma maior aproximação com a obra, a utilização de outros sentidos, além da visão, faz-se necessário.

Há também os espaços vazios da caverna, entre os módulos, que formam outras formas geométricas, interessantes de serem observadas. Portanto, as duas últimas partes do papel são constituídas de imagens com formas geométricas que os espaços em branco possibilitam.

Esse momento em que estamos parados diante da obra, utilizando o instrumento óptico construído especialmente para facilitar sua apreensão, é essencial para que haja um momento de estesia, pois a relação entre o sujeito e o objeto não se dá de forma natural. A parada no tempo, o momento de silêncio e observação, é condição para o deslumbramento, assim como no caso relatado por Greimas em *Da Imperfeição*, presente na primeira parte do capítulo I, que se refere a obra de Michel Tournier, *Sexta-feira, ou Os limbos do Pacífico*, onde o personagem Robinson é surpreendido por um evento estético devido a inesperada suspensão do tempo¹².



Figura 3. Fotos das cavernas de Guaridikiri, localizadas em Aruba (inspiração do artista ao realizar a Bat Cave), que compõem a segunda parte do papel sanfonado.

4.2 INTERROGANDO O HABITUAL

Percebe-se, na obra de Tony Smith, imenso potencial educativo de capacidade criadora, que seria interessante de ser trabalhada por alunos do ensino fundamental e médio, especialmente nas aulas de artes. Um objeto complexo, com muitas camadas como a obra de Tony Smith, possibilita enriquecedores processos de observação e imaginação.

As crianças e adolescentes, atualmente, têm dificuldade em observar os detalhes presentes nas obras e nos acontecimentos cotidianos vivenciados por eles. Portanto, possibilitar o refinamento do olhar estético e da prática poética dos alunos sobre os detalhes da vida cotidiana é tarefa do educador, e o instrumento óptico poderia ser utilizado em sala de aula como suporte. Seria interessante que os alunos pudessem, primeiramente, visualizar a obra de Tony Smith e depois fossem questionados em relação aos seus detalhes. Certamente eles não perceberiam todos os detalhes presentes neste primeiro momento e seria necessário um segundo momento de contato com a obra, onde o instrumento óptico poderia ser inserido, como forma de auxiliar a ver os detalhes que passam despercebidos.

As possibilidades de se trabalhar a arte a partir da *Bat Cave* são múltiplas, mas o objetivo principal da aula de arte proposta - e que é um dos principais objetivos de ser trabalhado em sala de aula atualmente (devido ao dia-a-dia conturbado e mecânico que vivemos) - é buscar uma atenção do olhar do aluno para aquilo que não é visto, que passa despercebido pelos olhos, mas que é muito presente, ou seja, visar um olhar mais atento do aluno para o cotidiano, o ordinário e para os detalhes das obras e das experiências vividas. O condicionamento e a mecanicidade das ações que realizamos com os objetos nos fazem desvalorizar as suas qualidades estéticas e poéticas, parecendo haver uma venda em nossos olhos. A imperfeição da mediocridade das preocupações nos impede de ver a “outra ilha”, entrevista pelo personagem Robinson, de Michel Tournier, por apenas um instante.

O professor seria um mediador/facilitador para que cada aluno pudesse buscar o sentido da obra em questão e realizaria provocações sensoriais através do dispositivo óptico com o intuito de produzir interrupções na continuidade das rotinas, como uma escapatória das repetições do dia-a-dia, buscando vivenciar acontecimentos que produzam sentidos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, o sentido da obra de arte contemporânea está para além do seu conceito. O sentido está na nossa experiência sensível com a obra e, portanto, o inteligível e o sensível completam-se mutuamente. Isso deve ser reforçado pelo professor de artes, que deve estimular seus alunos a perceber as qualidades sensíveis dos objetos ou das obras de arte com que interagem, tendo como referência obras de arte contemporâneas, para que o mundo se torne significativo e a realidade faça sentido, podendo o professor servir como mediador nesse

processo de significação para “desvelar” os olhos dos alunos para que estes possam ao menos perceber a existência de uma “outra ilha”.

Através da aproximação e do conseqüente deslumbramento com a obra *Bat Cave*, pode-se relacionar o sentimento de proteção com a vontade de querer brincar com a obra, junto a isso, foi construído um dispositivo óptico para “ver melhor” a obra e todas as suas peculiaridades, possibilitando assim um percurso de sentido nesse encontro. Nesse percurso, percebe-se o que a obra é, mas não mostra e o que a obra parece ser, mas esconde.

Além disso, o título da 9ª Bienal do Mercosul, *E se o clima for favorável?*, favoreceu o questionamento quanto ao clima da Bienal ser ou não ser favorável. No caso relatado, o tempo chuvoso, no dia do primeiro contato com a obra de que se trata nesse artigo, pode ter sido favorável por todos os questionamentos que suscitou e que ajudaram no processo de significação da obra. Ao chegar à exposição entrei rapidamente para fugir da chuva chegando a pensar que o sentimento de proteção que a obra transmitiu também poderia ter sido pela característica do clima; é como se, fugindo da chuva, fosse possível receber abrigo na caverna dos morcegos, de Tony Smith. Questiono: e se no dia da primeira aproximação com a obra tivesse um sol maravilhoso, como teria sido a experiência estética? A própria característica do clima pode inverter o sentido de favorável ou desfavorável. Portanto, retoma-se a afirmação de Greimas de que a relação entre o sujeito e o objeto não se dá de forma natural. A parada no tempo foi condição para o deslumbramento do personagem Robinson, assim como o clima chuvoso pode ter sido a condição para o deslumbramento com a obra. De qualquer forma, o algo a “mais” que se viu na obra em questão, o mundo “outro” que se entreviu, permitiu construir todo um percurso de significação. A obra fez sentido. É por isso que existe essa forte ligação da arte com a educação: através da arte podemos superar a banalidade das aparências e encontrarmos um mundo carregado de sentido.

NOTAS

- 1 GREIMAS, Algirdas Julien. *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- 2 A *Bat Cave* foi produzida em colaboração com a Celulose Irani, como parte de Máquinas da Imaginação da 9ª Bienal do Mercosul. Foi originalmente criada pelo artista em colaboração com Container Corporation of America, como parte do programa Art and Technology do LACMA, EUA.
- 3 Tony Smith (1912 – 1980) foi um escultor americano, que estudou arquitetura e pintura antes de se dedicar à escultura. No mesmo ano da sua primeira exposição individual, Tony Smith foi incluído em uma das exposições mais importantes dos anos 1960, a *Primary Structures*, no Jewish Museum, Nova York.

- 4 A 9ª Bienal do Mercosul foi realizada de 13 de setembro a 10 de novembro de 2013, na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. A Bienal do Mercosul consiste em uma exposição de arte contemporânea que é apresentada em locais variados com o objetivo de dialogar com a comunidade através de projetos culturais e educacionais de artes visuais. Em 2013 a Bienal ocorreu em quatro locais: no MARGS (Museu de Arte do Rio Grande do Sul), no Santander Cultural, no Gasômetro e no Memorial do Rio Grande do Sul. O título da 9ª edição denomina-se “E se o clima for favorável?”.
- 5 O Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli é um museu brasileiro sediado em Porto Alegre, capital do estado do Rio Grande do Sul, pertencente ao governo estadual. Localiza-se na Praça da Alfândega, no Centro Histórico da cidade.
- 6 BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- 7 GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- 8 Ver LANDOWSKI, Eric. *Para uma Semiótica Sensível*. Porto Alegre: Educação & Realidade, 2005.
- 9 O Lego é um brinquedo popularizado em todo o mundo desde a década de 1950, quando foi fabricado pela primeira vez, consistindo em peças de plástico que se encaixam, permitindo variadas combinações.
- 10 Instrumentos ópticos são equipamentos que auxiliam na visualização do que seria impossível ou muito difícil de enxergar sem eles.
- 11 Texto presente na primeira parte: “O que é: escultura de papelão projetada por Tony Smith em 1971. Quantidade de elementos: 4.800. Formas dos elementos: tetraedro e octaedro. Inspiração: fotografia de uma parte erodida de um deserto no Oeste e Cavernas de Guaridikiri, em Aruba. Objetivo do artista: criar um ambiente similar a uma caverna de morcegos.”
- 12 Ver GREIMAS, Algirdas Julien. *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 23-30.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Da Imperfeição**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- LANDOWSKI, Eric. **Para uma semiótica sensível**. Porto Alegre: Educação & Realidade, 2005.