

ME DÁ UM ABRAÇO

Anibal Lopes Guedes¹
Bianca da Silva dos Santos²
Leila Margarete Martins³
Lúbia Kétti de Oliveira Vizzoto⁴

RESUMO

Este artigo visa apresentar uma performance desenvolvida com os estudantes da sexta fase, do curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim, a partir da temática afetividade nas relações interpessoais. A pesquisa apresentada é de caráter vivencial, visando descrever os acontecimentos fenômenos por trás da atividade desenvolvida. Como resultados evidencia-se que a arte visa proporcionar uma visão crítica diante do problema e/ou situação apresentada. Além disso, verifica-se que os espectadores reagiram com estranhamento, solidariedade e ignorância a proposta da performance.

Palavras-chave: Artes, Mídias Locativas, Performances.

1. INTRODUÇÃO

Com o surgimento da internet e da multimídia houve um desejo coletivo de se criar novos tipos de contato com o objeto cultural. “A transitividade nega a existência de um ‘lugar da arte’ específico em favor de uma discursividade sempre inacabada e de um desejo jamais saciado de disseminação.” (BORRIAUD, 2009, p. 36 *apud* FREGONEIS, 2015, p. 112).

Pois a arte se refere a sensações, percepções, sentimentos e a própria busca pela racionalidade a fim de compreender e representar a condição humana, de acordo com Dória (2012).

Dessa forma, as performances e *happenings* problematizam a relação entre o homem e a máquina, pois unem as artes plásticas e performativas a essa linguagem envolvendo a questão teatral (FREGONEIS, 2015).

O resultado disso, são novas identidades que vão se desenvolvendo e hibridizando-se com as artes antigas, formando teias e raízes que não contêm início e fim, de acordo com Fregoneis (2015) baseada em Lehmann.

1 Professor orientador: Doutor, Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, anibalguedes@gmail.com;

2 Graduanda pelo Curso de Psicologia do Instituto Meridional - IMED, biancass14@hotmail.com.

3 Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS, leilamartins1970@hotmail.com.

4 Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS, lubia.ketti98@outlook.com.

Desse modo, na arte e educação pós-moderna, essas formas híbridas podem causar encantamento e estranhamento dos sujeitos por meio da ressignificação do seu meio simbólico, permitindo ampliar o processo interativo com outros sujeitos, ampliando inclusive seu próprio repertório artístico e cultural (IAVELBERG, 2017).

Nesse viés, propõe-se este artigo, que visa desvelar o hibridismo causado pelas mídias locativas, em especial as performances no formato de mobilizações, a partir de uma atividade educativa envolvendo estudantes da sexta fase, do curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim, no ano de 2018.

A pesquisa realizada é vivencial, pois busca o desenvolvimento humano por meio do despertar do indivíduo pela experiência, proporcionando uma educação formativa quanto a valores, atitudes, afetividade, entre outros elementos (SOARES, 2014).

Assim, na sequência exploram-se as mídias locativas, em especial a performance no formato de mobilização. O capítulo seguinte envolve a atividade educativa denominada de “Me dá um Abraço”. Trata-se de uma mobilização com o intuito de explicar a necessidade da arte no contexto humano que sofre evoluções com o tempo que se vive. Por fim, apresentam-se as considerações finais seguidas pelas referências do trabalho.

2. MÍDIAS LOCATIVAS

A discussão a respeito das mídias não é algo novo. Elas conformam a percepção de espaço e da própria subjetividade mostrando o lugar de cada sujeito no mundo, bem como a identidade de cada sujeito, além de reorganizar o arranjo espacial da sociedade (LEMOS, 2009).

Desde o surgimento da internet, a discussão de pautou no espaço virtual, nas relações nas comunidades virtuais, na virtualização das instituições, na *webarte*, na educação a distância, [...] na "desmaterialização" da cultura e na sua "subida" ao ciberespaço (LEMOS, 2009, p. 90, grifos do autor).

Mídias locativas são definidas como dispositivos, sensores e redes sociais com seus respectivos bancos de dados que reagem informacionalmente aos lugares e contextos (LEMOS, 2009).

A principal característica de uma mídia locativa é que elas envolvem localização e mobilidade. Neste sentido, as mídias locativas criam novos sentidos aos lugares. Assim, a informação passa a ser acessada, consumida produzida e distribuída em qualquer lugar, utilizando-se dos diferentes objetos e dispositivos (LEMOS, 2009).

Desse modo, a ideia de computação ubíqua faz emergir uma nova territorialização informacional que se modifica, transforma ou amplia as antigas funções dadas aos lugares (LEMOS, 2009).

Território aqui é uma zona de controle informacional cercado por bordas ou fronteiras invisíveis (a bolha, a parede, a célula, o interstício) que emergem dos lugares oferecendo possibilidades de acesso, produção e distribuição de informação (LEMOS, 2009, p. 93).

Nesta perspectiva estão as mobilizações inteligentes que fazem parte da investigação de projetos de arte com mídias locativas, que será explorada na sequência.

2.1 Mobilizações

As mobilizações ocorrem em espaços públicos, pois, de acordo com Fernandes (2011), servem de lugares de vivência cidadã. Dentre as mobilizações inteligentes estão os *flash* e *smart mobs*.

Os *flash mobs* tratam-se de manifestações-relâmpagos que visam a apresentação de performances (LEMOS, 2009).

Performance é a nomenclatura que dá conta de acontecimentos cênicos híbridos na contemporaneidade, na qual as fronteiras entre as diferentes artes não são claras e determinadas (FERREIRA, 2016).

Ela surge nos anos de 1960, impondo-se enquanto um movimento híbrido, como um espaço que mescla música, artes visuais e artes cênicas (FERREIRA, 2016).

A performance é gerada a partir de um tema contemporâneo, gerado por debates entre diferentes áreas.

A performance pode ser uma ferramenta didática potente nas problematizações dos sujeitos e de suas relações com o outro e com o mundo [...]: da educação ambiental ao feminismo, da xenofobia à sexualidade, do indigenismo às questões amorosas, do consumismo à intolerância religiosa, da incomunicabilidade à efemeridade da vida. (FERREIRA, 2016, p. 68).

As performances são organizadas por estranhos, pela internet por meio de mídias sociais (GORE, 2010; HELGUERA, 2011).

As mídias sociais "[...] e outras plataformas on-line pode ser instrumentos bastante proveitosos para o trabalho contínuo iniciado por pessoas, [pois possibilitam] interagir e trocar informações sobre a produção de um projeto." (HELGUERA, 2011, p. 42, grifos dos autores).

Essa performance é executada em espaços públicos. Neste caso a ideia é reunir um grupo de pessoas num determinado local e hora com o intuito de realizar uma performance lúdica rápida, e, logo após, se misturar na multidão como se nada houvesse acontecido. Esse movimento tem como principal característica a instantaneidade, não só da encenação, mas também da articulação (SULZBACH, 2017).

Schieck (2005, p. 8) afirma que,

Para que as ações coletivas possam ser consolidadas é necessário que exista, em maior ou menor grau um sentimento de confiança mútua que só se estabelece quando um indivíduo inclui outro no seu universo de referência, nos seus hábitos, interesses, percepções, preferências, características sociais, ou seja, quando se realiza o processo comunicacional.

Os *flash mobs* assumiram diferentes papéis na sociedade atual, como bem diz Sulzbach (2017), pois são utilizados desde campanhas publicitárias indo até formas de protesto, este último com forte impacto, como bem afirma Gore (2010) e Sulzbach (2017).

Outro fato a ser relatado é que apesar de ser um evento de curta duração o *flash mob*, necessita figurino e dispensa cenário, contudo, em alguns casos é necessário o uso de alguns acessórios e música, esta última é algo muito presente e importante no *flash mob*, seja ela ao vivo ou não (SULZBACH, 2017).

Cabe salientar ainda, que a ideia do *flash mob* em nível artístico permite quebrar a quarta parede, que segundo Rodrigues (2010, p. 60), “[...] separa ficticiamente o palco da plateia e da qual advém o efeito de ilusão [...], impedindo o ator de produzir o efeito da empatia.” Isso faz com que, a barreira imaginária entre ator e plateia seja quebrada, gerando uma conexão emocional daquilo que se apresenta durante a performance. Essa conexão emocional gera aprendizado de forma transdisciplinar.

Nicolescu (1999, p. 44-45), “[...] o prefixo ‘trans’ indica, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as [áreas], por meio das diferentes [áreas] e além de qualquer [área]. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento”. Ou seja, a transdisciplinaridade existe como uma forma de interação entre vários sistemas interdisciplinares de forma mais ampla, ampliando o nível de percepção, transcendendo as barreiras imaginárias.

3. ATIVIDADE EDUCATIVA

Nesta seção descreve-se a atividade educativa desenvolvida com estudantes da sexta fase, no componente curricular de “Ensino de artes: conteúdo e metodologia”, do curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. Participaram da atividade vinte e cinco sujeitos, sendo que três são do gênero masculino (representando 12% da amostra do estudo), enquanto que 22 são do gênero feminino (representando 88% da amostra do estudo). Os sujeitos têm em média 20 a 25 anos de idade.

Como a metodologia proposta é de cunho vivencial, apresenta-se a descrição da vivência desvelada pela atividade educativa “Me dá um abraço” na UFFS. Trata-se de uma performance envolvendo uma mobilização, no formato de um *flash mob*, de natureza social.

Assim, para facilitar a compreensão da atividade educativa, os autores decidiram dividi-la em etapas. As etapas previstas são: definição do tema da performance; montagem da performance; execução da performance; avaliação da performance.

3.1 Definição do tema da performance

O pano de fundo do *flash mob* era retratar o tema afetividade nas relações com o outro. As referências afetivas podem ser descritas como pessoas, palavras e gestos que os sujeitos usam na vida e que podem se transformar numa relação de cuidado com o outro (CAPELATTO, 2017).

Ela é a dinâmica humana mais complexa e profunda que o sujeito pode experimentar, visto que, se dinamiza a partir do momento em que ele se “conecta” a outro indivíduo tendo como sentimento principal o amor (CAPELATTO, 2017).

3.2 Montagem da performance

O tema foi explorado por meio de um teatro envolvendo mimesis corpórea, que se trata de uma arte na qual o sujeito faz uso de gestos e expressões, de acordo com Simioni (2012).

Para isso, cada sujeito virou um ator que incorporou um personagem, vestido de preto e com o rosto pintado, com tinta “pinta cara”, representando o personagem escolhido. A Figura 1 mostra o personagem “David Bowie”, um ex-astro do *rock*.



Figura 1 – David Bowie

Fonte: Acervo pessoal dos Autores (2019)

O ator, de acordo com Dória (2012), é um construtor de imagens, de signos, de artifícios, que dispõe de um olhar para o mundo de forma especial, fazendo com que esse olhar seja resultado de seu trabalho. Ele é um artista, um poeta, um criador, que conta uma história por meio de um personagem.

A partir dessa primeira etapa, os sujeitos produziram cartazes contendo a frase “Me dá um abraço!”. A Figura 2 mostra a frase segurada por um dos sujeitos.

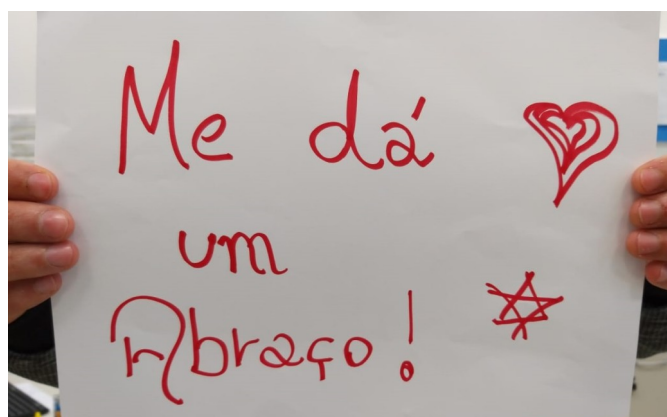


Figura 2 – Cartaz contendo dizer “Me dá um abraço!”

Fonte: Acervo pessoal dos Autores (2019)

Os cartazes desenvolvidos foram guardados dentro de casacos e/ou bolsos de cada sujeito, pois seriam considerados elementos de surpresa.

A etapa seguinte, culminou com o desenvolvimento da ação a ser executada na performance. Neste caso, Gore (2010) esclarece que os *flash mobs* podem ser *on-line* ou não.

O educador em conjunto com o grupo de sujeitos organizou a performance de forma presencial física.

Assim, os sujeitos acordaram que a performance seria executada no saguão do bloco A, da UFFS, durante o intervalo noturno, pois nele há maior movimentação de pessoas, visto que há uma cantina.

Quanto a questão de operacionalização, esta será apresentada e descrita na seção seguinte (3.3).

3.3 Execução da performance

A performance iniciaria com um sujeito entrando por uma das entradas do bloco A, dirigindo-se até o centro do saguão. Na sequência, cada um dos sujeitos reuniu-se a este sujeito, representando seu respectivo personagem. Cada sujeito saía de um lugar inusitado indo em direção ao sujeito que iniciou a performance.

Entre os personagens, anjos, demônios, bruxas, fadas, famosos da música e cinema, super-heróis e anti-heróis. Lima (2012) em sua resenha, esclarece que no universo das histórias em quadrinhos, a escolha por super-heróis e personagens míticos se deve pelo fato de que tais personagens compartilham elementos da realidade atual quanto do imaginário de cada sujeito. As Figuras 3a e 3b apresentam alguns personagens escolhidos pelos sujeitos.



Figura 3 – Personagens

Fonte: Acervo pessoal dos Autores (2019)

Na Figura 3a mostram-se Drácula (uma vampira), David Bowie (um astro do *rock*), Mulher Maravilha (amazona heroína), um meio anjo e meio demônio. Já na Figura 3b mostram-se duas Arlequinas (vilãs dos quadrinhos), Lúcifer (um demônio).

Dando sequência a atividade, a cada novo sujeito que entrasse na performance, era feito um círculo como forma de acolhê-lo, conforme mostra a Figura 4.



Figura 4 – Círculo formado quando um novo sujeito se juntava a performance

Fonte: Acervo pessoal dos Autores (2019)

Entre um sujeito e outro que entrava na cena, uma pequena performance musical, com alguns passos simples, desenvolvidos e executados pelos próprios sujeitos. Gore (2010) explica que os *flash mobs* podem ser coreografados ou improvisados, coletivos ou individuais. Isto posto, a escolha foi de desenvolver algo que tivesse uma coreografia simples de forma coletiva.

Após todos os sujeitos serem incluídos na performance, um grande círculo foi feito, seguido de abraços entre eles (Figura 5).



Figura 5 – Abraços entre os sujeitos

Fonte: Acervo pessoal dos Autores (2019)

A partir daí os sujeitos retiram de seus cartazes dos bolsos e casacos e foram em direção ao público que se surpreendeu com a intervenção artística.

Algumas pessoas da plateia viram a performance com estranhamento, outros se solidarizaram e outros simplesmente ignoraram a proposta; tais constatações foram obtidas por meio de relatos orais proferidos pelos sujeitos que foram artistas dentro da performance. “A arte vive na tensão entre a identificação, a surpresa e o estranhamento.” (FERRIERA, 2016, p. 14).

Com vistas a um detalhamento maior da atividade educativa, a próxima seção explicita esta questão.

3.4 Avaliação da performance

A ideia do *flash mob* era causar uma participação dirigida junto as pessoas da plateia. Helguera (2011) afirma que na participação dirigida, o espectador contribui na criação do trabalho feito pelo artista.

O autor ainda elenca mais três tipos de participação que são:

- Nominal: o espectador observa de maneira reflexiva a arte produzida, mesmo tendo um distanciamento passivo;
- Criativa: o espectador fornece materiais para o desenvolvimento do trabalho do artista;
- Colaborativa: o espectador divide a responsabilidade pelo desenvolvimento da obra com o artista.

Desse modo, Helguera (2011) esclarece que a participação nominal e a dirigida ocorrem em um único encontro, enquanto que a criativa e a colaborativa se desenrola num longo período de tempo.

A ideia central da atividade educativa era retratar a afetividade nas relações interpessoais a partir da troca de abraços.

Schieck (2005, p. 3) afirma que “[...] os laços afetivos se ampliam chegando mesmo a gerar um grau de amizade e intimidade que até então só era possível ser vivenciado no cerne do nosso contexto social”.

Por isso, de acordo com os relatos orais dos sujeitos, alguns espectadores reagiram de forma estranha, pois tiveram receio de “trocar” abraços com a pessoa que estava pedindo um abraço.

Outras pessoas disseram aos sujeitos que estavam precisando abraçar alguém e falavam do individualismo dos dias atuais que causam um distanciamento e individualismo de cada um. Enquanto que algumas poucas pessoas simplesmente ignoraram a performance apresentada.

Diante disso, Capelatto (2017) afirma que a afetividade é uma forma de como se fazem vínculos entre os sujeitos.

O autor afirma que a afetividade mistura dois elementos básicos: o medo da perda e o amor. “Assim, quando começamos a amar, também começamos a temer a perda do ser amado [...].” (CAPELATTO, 2017, p. 5).

Talvez o estranhamento seja uma forma de “medo”, uma “falta”, um “desconhecimento” do que a afetividade possa vir representar na vida moderna de alguns sujeitos que simplesmente ignoraram ou viram de forma estranha o que estava ocorrendo no saguão do Bloco A. Por isso, concorda-se com Iavelberg (2017, p. 182), “[o sujeito] da escola contemporânea é considerado em sua singularidade constrói conhecimento interagindo com arte.”

Pois, a maior intencionalidade dessa performance artística é mudar/transformar o espaço no qual ela manifesta e não apenas criar um momento de entretenimento, sua função é criar uma reflexão ou mudança e através de sua encenação dar voz aos menos favorecidos da sociedade (SCHIECK, 2005; SULZBACH, 2017).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os espaços públicos da cidade ficam esvaziados, servindo como lugares muito mais de passagem e circulação do que de vivência cidadã, o que, poderia provocar algo inovador a partir da incorporação da linguagem teatral (FERNANDES, 2011).

A performance apresentada é uma forma de teatro dirigido, pelo que se percebe na descrição da atividade educativa, e, dessa forma, o *flash mob* se caracteriza enquanto um modo diferente de comunicação, no qual capta a atenção do público de uma forma incomum, como bem diz Schieck (2005), e, segundo, a performance desenvolvida foi possível verificar após a sua conclusão.

Vê-se ainda que "Toda a arte, de maneira indiscutível, é participativa, porque requer a presença de um espectador" (SULZBACH, 2017, p. 40).

Dessa forma, "O ambiente cênico se apresenta, pois, em constante movimentação, de modo a possibilitar uma detida atenção do espectador." (RODRIGUES, 2010, p. 72).

Além disso, percebe-se também que a performance está relacionada a realidade na qual vive cada sujeito, pois reflete-se enquanto uma forma de comunicação e interação de temas que possam ser debatidos no contexto educativo, neste caso a afetividade dos relacionamentos interpessoais.

Por isso, o que se queria é poder gerar reflexão, colocando com que tanto os sujeitos quanto a plateia pudessem se colocar numa postura crítica perante a situação apresentada, de forma que possam se apoderar do conhecimento sensível, procurando aproximar as artes e a vida.

REFERÊNCIAS

- CAPELATTO, I.. **Diálogos sobre Afetividade**. Campinas, SP: Papyrus, 2017.
- DORIA, L. M. F. T.. **Linguagem do Teatro**. Curitiba, PR: InterSaberes, 2012.
- FERNANDES, R. S.. Educação-arte-cidade: intervenções artísticas, políticas e poéticas. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO ESTÉTICA: ENTRELUGARES DO CORPO E DA ARTE, 2, 2010, Campinas, SP. **Anais...** . Campinas, SP: Unicamp, 2011. p. 1 - 13. Disponível em: <<https://www.revista.unisal.br/ojs/index.php/educacao/article/view/89>>. Acesso em: 02 maio 2019.
- FERREIRA, T.. **Artes cênicas: teoria e prática no Ensino Fundamental e Médio**. Porto Alegre, RS: Mediação, 2016.
- FREGONEIS, G.. Corporeidade Híbrida Furera. In: TELLES, N. (Org.). **Artes da Cena: Processos e Práticas**. Jundiaí, SP: Editorial, 2015. p. 111-120.

GORE, G.. Flash mob dance and the territorialisation of urban movement. **Anthropological Notebook**, Liubliana, Eslovênia, v. 3, n. 16, p.125-131, 2010. Disponível em: <http://www.drustvo-antropologov.si/AN/PDF/2010_3/Anthropological_Notebooks_XVI_3_Gore.pdf>. Acesso em: 20 maio 2019.

HELGUERA, P.. **Education for Socially Engaged Art**. Nova Iorque, Estados Unidos: Jorge Pinto Books, 2011.

IAVELBERG, R.. **Arte/Educação Modernista e Pós Modernista**. Porto Alegre, RS: Penso, 2017.

LEMONS, A.. ARTE E MÍDIA LOCATIVA NO BRASIL. In: LEMOS, A.; JOSGRILBERG, F. (Orgs.). **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador, BA: Edufba, 2009. p. 89-108. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/166/4/Comunicacao%20e%20mobilidade.pdf>>.

Acesso em: 10 maio 2019.

LIMA, M. S.. Super-heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. **Revista Temática**, João Pessoa, PB, n. 9, p.1-4, set. 2012. a. 9. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/viewFile/23509/12940>>. Acesso em: 24 maio 2019.

NICOLESCU, B.. **Educação e transdisciplinaridade**. Brasília, DF: Unesco, 1999.

RODRIGUES, M.. **Traços épico-brechtianos na dramaturgia portuguesa: o render dos heróis, de Cardoso Pires, e Felizmente há luar!, de Sttau Monteiro**. São Paulo, SP: Editora UNESP, 2010. Disponível em: < <http://books.scielo.org/id/dmxrg/pdf/rodrigues-9788579831140-03.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2019.

SCHIECK, M.. Flash mob: da interação em rede à intervenção urbana. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005, Rio de Janeiro, RJ. **Anais...**. Rio de Janeiro, RJ: Intercom, 2005. p. 1 - 15. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/59438962644141007458406111809361572904.pdf>>. Acesso em: 04 abr. 2019.

SIMIONI, C. R.. A arte do ator. **Revista do Lume**, Campinas, SP, v. 1, n. 1, p.51-60, 2012. Disponível em: <<https://www.cocen.unicamp.br/revistadigital/index.php/lume/article/view/167/160>>. Acesso em: 20 maio 2019.

SOARES, V.. **Práticas Pedagógicas Vivenciais: exercícios para trabalhar valores, atitudes, afetividade...** 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SULZBACH, A.. **Artes Integradas**. Curitiba, PR: InterSaberes, 2017.