

ALIMENTA-AÇÃO: VIVÊNCIA-AÇÃO. UM CONVITE PARA VIVER O LÚDICO. UMA EXPERIÊNCIA POÉTICA VISUAL

Eva Maria Curvelo de Almeida Arandas *

Resumo:

Fragmento do capítulo Superfície IV – Alimenta-Ação, da Dissertação de título “Brinca, Gira, Devaneia... Uma Poética Visual do Popular ao Contemporâneo”, realizada sob orientação da Profa. Dra. Maria Virgínia Gordilho Martins (VigaGordilho), defendida em junho de 2008. O artigo evidencia a essência do resultado da pesquisa em processos criativos com Linguagens Visuais Contemporâneas, geradora de obras artísticas que expressam um diálogo poético visual entre o “popular” e o contemporâneo. Destaca o processo de criação de objetos, baseado na vivência e em experimentações pessoais, relacionando-os aos conceitos de Arte Cinética, “Popular” e Lúdica. Enfatiza o Lúdico que existe no Homem e sua importância interpessoal e individual, em consonância com os pensadores Huizinga e Bachelard respectivamente. Através do movimento lúdico, busca o olhar do fruidor para reflexões sociais.

Palavras-chave: Objeto. Instalação. Arte “Popular”. Arte Cinética. Arte Lúdica. Alimento.

*Escrevo este texto com o coração da minha Criança, pois só ela me faz sobreviver!
Dedico-o a todas as Crianças – a sua Criança.*

No início da trajetória das pesquisas poéticas visuais sentia o desejo de libertar áreas da pintura, dar-lhes possibilidade de movimento, fazê-las interagir com a natureza – vento, brisa... –, com o espectador fruidor – toque, sopro... –, instigava-me a arte cinética¹, o movimento e a interação

entre objeto artístico e espectador. Senti o porquê de artistas como Abraham Palatnik², Julio Le Parc³ e Niki Saint Phalle⁴ atrair meu olhar. Ao longo do caminho, percebi o fascínio que o imbricado tripé movimento/lúdico/"popular" exercia sobre mim, sua ligação com as reflexões sobre a vida e sobre as causas sociais. De forma experimental⁵ fui criando objetos-instalações, descobrindo aproximações e distanciamentos com outros artistas – Mario Ceroli⁶, Anna Maiolino⁷ e outros. No percurso achei estudos e conceitos sobre a "Arte Popular" através de Lina Bo Bardi⁸, da 6ª. Bienal Naif⁹ e Associação Brasil 500 Anos Artes Visuais¹⁰, entre outros. Constatei o impulso lúdico das vivências e o élan que dele extravasa na minha poética. Verifiquei a contribuição do lúdico para o ser humano em geral e para a arte em particular. Encontrei ensaios dos pensadores Huizinga¹¹ e Bachelard¹² sobre o lúdico e sua importância para a vida social e individual. Esses pensamentos vieram apoiar meus sentimentos em relação à importância que dava ao núcleo criança do homem, a minha percepção da vida relacionada sempre aos aspectos lúdicos.

Para Huizinga (1980, prefácio): "[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve", e ainda, (1980, introdução) "Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto."

Para Bachelard (2001, p.125): "Em nós, ainda em nós, sempre em nós, a infância é um estado de alma" e ainda, (2001, p. 94-95) "Uma infância potencial habita em nós. Quando vamos reencontrá-la nos nossos devaneios, mais ainda que na sua realidade, nós a revivemos em suas possibilidades. [...] Quando sonhava em sua solidão, a criança conhecia uma existência sem limites. Seu devaneio não era simplesmente um devaneio de fuga. Era um devaneio de alçar vôo".

Ao estudar Arte Cinética e Arte "Lúdica"¹³, percebe-se que os temas se entrelaçam em muitos momentos. Primeiro, na maioria das vezes, em ambas as Artes, o espectador é de fato o "fruidor" das obras e participa interagindo com elas de alguma forma, modificando-as a cada momento. Segundo, observa-se que muitos artistas que apresentam trabalhos cinéticos são também autores de trabalhos lúdicos, ou melhor, a própria obra cinética é considerada como lúdica.

Do diálogo entre as experiências visuais realizadas com conceitos apreendidos e aceitos da arte cinética, da "popular" e do lúdico foram surgindo objetos conceituais – "obras-brinquedos" – e instalações. Dentre elas foi criada a instalação Vivência-Ação, desdobramento do processo de pesquisa poético visual Alimenta-Ação.

VIVÊNCIA-AÇÃO

Flutuam sobre o chão em diversas alturas 90 objetos: 45 brancos e 45 pretos. Pendem do teto, pares de manés-gostosos num ambiente em penumbra com sutil luz pontual âmbar sobre os mesmos. Nos cantos oposto em diagonal da sala, um monte de sementes sob uma iluminação verde germinam arroz de um lado e, de feijão do outro. Tudo é um convite para viver o lúdico, constante renascer da vida, da esperança.

Os visitantes fruidores da exposição podem manusear os manés-gostosos à vontade, portanto interagir ludicamente com a obra. Podem entrar em contato com a natureza através de seus pés descalços que tocam o piso da sala recoberto com sementes de feijão e de arroz. Podem inalar o aroma que exala dos canteiros, das sementes em germinação e das pequenas plantas – pés de arroz e de feijão.

Voltado o olhar para questões da arte “popular”, cinética e lúdica, conceitua-se também a constante precariedade da alimentação submetida às classes sociais de baixa renda, dos indigentes, onde se encontra a maioria dos artistas “populares”, assim vem à tona o brinquedo popular cinético o “mané-gostoso”, feito de Feijão e de Arroz.

É significativo pontuar que a poética derivou das seguintes questões: Qual a principal alimentação popular no Nordeste do Brasil? Qual a alimentação básica – para não dizer única, quando existe – das pessoas carentes desta região? Como se alimentam os brasileiros nesta época de consumismo e globalização? alimenta a ação? Como estimular o olhar, a reflexão e a vivência para essas causas através da arte?

Em uma tentativa de responder a estes questionamentos, é que a referida obra foi criada. Composta de objetos cinéticos e lúdicos, sua gênese de construção, seguiu a linha da pesquisa fundamentada na memória dos brinquedos populares com movimento, em especial o mané-gostoso¹⁴. Dessa forma, surgiram trabalhos tridimensionais cinéticos ressonantes de matrizes da “arte popular”, que pretendem através do lúdico instigar o olhar do fruidor para causas sociais, convidar a reflexões sobre os desníveis sociais existentes em nosso país. Procuram deixar uma semente de esperança, vislumbram uma modificação de atitude dos instigados para que passem a uma mudança de comportamento perante a vida. Uma conscientização inicialmente individual, pessoal, que poderá ser refletida e atingida uma mudança grupal, social.

O fato de uma palavra, antes simples, transformar-se em palavra composta, evidencia que sua intenção foi dar vários significados à palavra “ação”, entrelaçando a transparência da matéria com a visibilidade das sementes que conceituam a obra e, por certo, conduz a muitas reflexões. Nesse novo contexto, o “mané-gostoso” foi confeccionado de acrílico poliéster, havendo apropriação, como mencionado, do efeito de ência do

material, para se evidenciar o “recheio”, feito de sementes de feijão e arroz. A obra pretende, também, além de instigar a “criança” existente no ser humano de qualquer idade, buscar integração com o fruidor, provocar a reflexão sobre a importância de nossas matrizes populares, e suscitar aspectos relacionados à realidade social neste país, onde se considera a combinação feijão com arroz como a cesta básica do povo brasileiro.

Viência-Ação é, portanto, uma instalação aérea, interativa, composta por objetos cinéticos lúdicos retirados do contexto de brinquedos populares para uma nova contextualização contemporânea. Esses objetos “manésimos” construídos com acrílico poliéster, ência, feijão, arroz e hastes de madeira pintadas formam uma instalação onde o fruidor poderá interagir com as peças manuseando-os, impulsioná-los a movimentos que lembram brincadeiras. Ela compôs um dos núcleos da mostra “ALIMENTA-AÇÃO” (realizada em três núcleos: “Processo-Ação”, “Vivência-Ação” e “Alimenta-Ação”) realizada como resultado parcial das pesquisas realizadas no mestrado do Programa de Pós Graduação da Escola de belas Artes da Universidade Federal da Bahia.



Vivência-Ação: Par de Mané-Gostoso, à esquerda e a Artista, à direita.
Foto: Sandra De Berduccy, Abertura da Exposição, 2008

PROCESSO CRIATIVO

Para atender aos questionamentos anteriormente citados, durante o curso de mestrado, senti a necessidade de retornar aos locais onde vivi na infância, dos quais guardo grandes recordações de brinquedos “populares”, principalmente aqueles que possuem movimento, como o supracitado mané-gostoso, os cata-ventos de papel colorido, os peões de madeira, os récô-recos¹⁵, os carrinhos, os caminhões de madeira, os passarinhos com rodinhas¹⁶, as bonecas de pano e outros.

Resolvi, então, voltar a dois lugares: Aracaju/SE, onde nasci, e Itabaiana/SE, onde passava minhas férias escolares de final do ano. No percurso,

surgiram novos questionamentos: Como será que esses locais estão agora? Onde realmente eu vi o mané-gostoso que povoava de forma prazerosa minha memória? Será que terei as mesmas sensações da infância, agora que estou adulta? Uma certeza eu tinha: precisava ir ao encontro dessas memórias. Precisava voltar ao “passado”!

Encontrei um mercado diferente! Estava reformado, ampliado com novas dependências construídas e cheio de brinquedos industrializados. Entretanto, os manés-gostosos de todos os tipos (pintados, sem pintura, feitos de madeira mais rústica ou mais trabalhada) ainda estavam presentes em muitas barracas e boxes diversos, sendo, inclusive, oferecidos por vendedores ambulantes menores de idade, nos corredores do Mercado Municipal de Aracaju. Isso chamou minha atenção, pois esse era o brinquedo que mais me encantava na infância. Constatei, então, ao presenciar sua venda ainda nos moldes genuínos, que ele encanta muitas crianças até hoje.

Já em Itabaiana, a feira ainda acontece principalmente ao ar livre, tendo o sábado como forte dia comercial. Nesse mercado, não há nem grande quantidade nem intensa variedade de brinquedos. Os brinquedos “atuais”, industrializados, são vendidos junto com “quinquilharias” para cabelo e, em alguns locais, junto com brinquedos “populares”, em especial caminhões de madeira. Também percebi, na feira de Itabaiana, um número significativo de brinquedos “populares” feitos de argila: miniaturas de fogão, bujões de gás, cofrinhos de porco, panelinhas e miniaturas de animais.

Tendo em mente essas vivências e outras, também, recentes em feiras e locais de comércio “popular” de Salvador – Mercado Modelo, Feira de São Joaquim/Água de Meninos –, as lembranças da visita que havia feito ao Lar-Oficina de Dona Dina¹⁷, a funileira do Lobato e considerado a constante precariedade da alimentação à qual as classes sociais de baixa renda estão submetidas, classe em que se encontra a maioria dos artistas “populares”, visualizei uma nova leitura do brinquedo “popular” mané-gostoso – um boneco confeccionado de grãos de feijão e de arroz – para evidenciar o alimento básico da população brasileira. Busquei, através do lúdico, instigar o olhar do fruidor, levando-o a refletir sobre os problemas sociais inerentes ao nosso país, especialmente na Região Nordeste. Objetivei, então, dirigir a pesquisa para a criação de objetos que apresentassem elementos cinéticos e lúdicos da “Arte Popular Brasileira”, relacionando a “Arte Popular” com a “Arte de Elite”, e estimular, ao mesmo tempo, reflexões sobre os desníveis sociais existentes. Criar um objeto com elementos da Arte Cinética, cujo movimento remetesse ao transitório da vida, das mudanças constantes, das possibilidades de transformar as condições sociais inadequadas em outras melhores, mais dignas. Estimular, através do lúdico, a criança adormecida ou embotada dos

adultos para que através dela, dos seus sonhos e devaneios, deflagrar essa tomada de consciência e realizar as mudanças necessárias. É preciso sonhar, é preciso devanear, para alçar vôos. Valorizar nossas raízes, através das matrizes “populares” brasileira. O mané-gostoso com sua nova roupagem pré-enche esses requisitos.

Além de um processo experimental e de uma poética conceitual, utilizei um dos recursos da Arte Contemporânea – a “repetição modular”¹⁸, em razão do desejo de causar impacto no fruidor e de, paralelamente, possibilitar a interação de diversos fruidores com a obra, para criar a instalação Vivência-Ação. Talvez, este tenha sido um interessante contraponto para a repetição existente nos meus manés-gostosos, uma vez que, na multiplicidade deles, pensei também nos grandes mutirões que acompanham a luta do povo brasileiro e, essencialmente, no malabarismo que é preciso ser feito para alcançar uma sobrevivência digna.

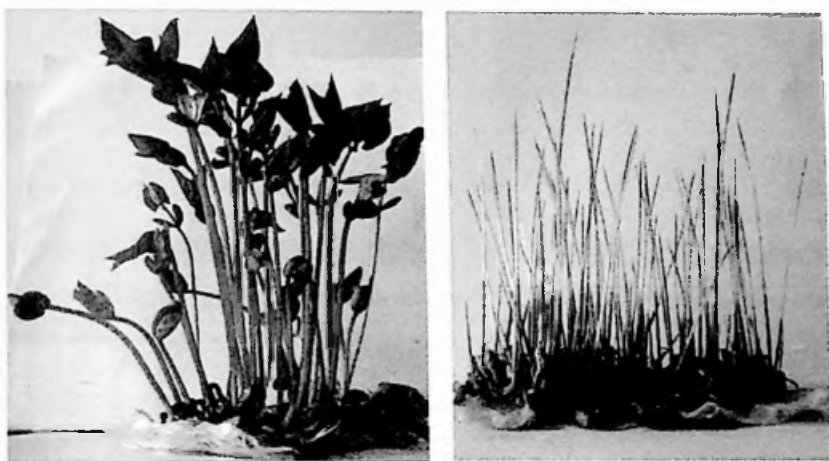
Norteei a experimentação para confeccionar os manés-gostosos de resina poliéster cristal, transparente, que permitisse a visualização dos grãos de arroz e de feijão. Essa transparência conceitua outra, que vislumbra uma vida social saudável, onde haveria oportunidades iguais para todos. Foram exaustivos experimentos até chegar ao objeto final.

A fim de atingir outros sentidos além da **visão**, acrescentei nesta instalação dois canteiros com sementes de arroz em um dele e semente de feijão no outro, em vários estágios de germinação inclusive muitas delas com diferentes níveis da planta adulta a fim de puxar a atenção dos visitantes através de outros sentidos como o **olfato**, pois os vegetais quando germinam exalam odores característicos a sua espécie. No dia da abertura da exposição, foi oferecido caldinho de feijão e arroz doce aos visitantes com o intuito de estimular o sentido do **gosto** – acrescentar o paladar ao conceito da poética.

Utilizei, ainda, para uma leitura complementar, o contraste cromático branco/preto dos manés-gostosos, branco de arroz e preto de feijão, porque tudo na vida tem dois lados, o branco simbolizando luz, claridade, clarividência, e o preto, presença da ausência de luz, escuridão, obscurantismo. As luzes pontuais âmbar sobre os pares pendentes, para criar um clima nostálgico. A luz verde iluminando os canteiros para avivar a cor natural da vegetação e remeter ao renascer da vida e da esperança.

Para despertar a **audição**, o ambiente foi povoado pela musicalização dos objetos expostos, associada às idéias, intenções, propósitos, conceitos, significados contidos no trabalho visual, e -nos processos criativos da pesquisa. Nessa linha, Bernardo Rozo¹⁹, o músico que realizou a musicalização, -selecionou a partir do repertório musical chamado de “popular” que apresentei a ele, diferentes trechos, timbres e sonoridades que pudessem dialogar com tais idéias. De acordo com Rozo, o procedimento consistiu na desconstrução de músicas específicas, em

pequenos trechos que, por serem eles tirados dos seus suportes musicais originais, puderam ser combinados de formas diferentes. O jogo aberto, e até aleatório, dos parâmetros musicais (tempo, altura e outros) e dos efeitos de processamento de áudio (*reverb*, *delay*, e outros) deu como resultado uma série diversa de fragmentos sonoros, que passaram a ser parte de outra significação junto ao trabalho visual. Desse modo, em um *loop* de 25 minutos de duração, apresentam-se pequenas “imagens musicais” que, mais que evocar ou representar, pretendem provocar múltiplas respostas emotivas nos espectadores com relação à exposição em questão. Dito de outra forma: pretende-se que cada espectador tenha uma experiência perceptiva diferente, conforme o momento em que visita a exposição.



Feijão e de arroz. Fotos: Autora, 2008.

Esta instalação interativa, na qual todos os sentidos foram explorados: visão, tato, olfato, audição e gosto, onde objetos cinéticos e lúdicos são retirados do universo dos brinquedos “populares” para um contexto contemporâneo, com aproximadamente 54 m², constituída de objetos – manés-gostosos –, formando 45 pares, fixados em linhas flexíveis pendentes do teto, instigava os visitantes a interagir com as peças, manuseando-as e impulsionando-as a realizar cambalhotas. Os “manés-gostosos” passivos e alheios deixavam-se girar. Iluminados apenas por luzes pontuais e flutuando em um ambiente escuro, cada par se movia lentamente sob o deslocamento do ar, parecendo dialogar com seu passado lúdico, colorido – cores primárias –; pertencentes a crianças que com eles brincavam, propunham um jogo de encantamento e diversão. Porém, as suas sombras projetadas sobre paredes e chão contribuíam para evocar o passado e multiplicar os elementos. O diálogo com o passado

transporta-se para o presente, quando, os objetos pendurados como marionetes são manipulados por “crianças”, muitas delas oprimidas, sem ilusão nem encantamento, perdidas na luta diária pela subsistência, às vezes não tendo, nem mesmo, o feijão com arroz como alimento. Será que esses “manés-gostosos” pretendiam restituir-lhes ou, pelo menos, evocar nessas “crianças”, perdidas e embotadas, o direito de “sonhar”?



Vivência-Ação: Crianças Visitantes.
Fotos: Heráclito Arandas Filho e Sandra De Berduccy,
Abertura da Exposição, 2008.



Vivência-Ação: Crianças Visitantes.
Fotos: Heráclito Arandas Filho e Sandra De Berduccy,
Abertura da Exposição, 2008.



Vivência-Ação: Adultos Visitantes.
Fotos: Heráclito Arandas Filho e Sandra De Berduccy,
Abertura da Exposição, 2008

NOTAS

* Artista plástica e Mestre em Artes Visuais pela EBA-UFBA. Desenvolve pesquisas experimentais bi e tridimensionais em arte cinética com recorte investigativo em matrizes de arte "popular" lúdica brasileira. E-mail: evaarandas@hotmail.

¹ A palavra *cinética* vem do grego *kinesis*, que significa movimento. No entanto, concordo com a conceituação sobre arte Cinética dada por Cyril Barret (STANGO, Nikos (Org.). *Arte Cinética*. In: _____. *Conceitos da Arte Moderna*.), e considero como trabalhos de Arte Cinética aqueles que envolvem movimento real da obra ou do espectador/fruidor, causando um determinado efeito, uma mudança, inclusive introduzindo o tempo como quarto elemento – quarta dimensão da obra. É o elemento tempo que permite à obra cinética apresentar-se diferenciada a cada instante. Estão, portanto, excluídas obras que representem movimento, sejam elas pinturas ou obras tridimensionais, que representam movimento de cavalos, de pessoas andando, entre outros. Excluo da Arte Cinética, também, a *Optical Art* (OP), apesar da polémica existente quanto à sua classificação. Nesse sentido, há uma aproximação com os estudos que separam a OP da Arte Cinética, considerando que na OP não há movimento real implícito, o que há é uma ilusão de ótica, por causa da falibilidade do olho humano, razão pela qual os processos normais de visão são postos em dúvida, principalmente através dos fenômenos óticos das obras. Nesse caso, nem a obra nem o fruidor se movimentam, ambos permanecem estáticos, apenas as características formais da obra criam esse movimento psicodélico.

² Abraham Palatnik: *Natal (Brasil), 1928. Vive no Rio de Janeiro (Brasil)*. É um dos artistas brasileiros pioneiros no uso de equipamentos mecânicos e elétricos na produção artística.

³ Julio Le Parc (1928): artista argentino co-fundador do Grav (*Visual Art Research Group*).

⁴ Niki de Saint-Phalle (1930-2002): artista francesa, pintora e escultora, que realizou trabalhos cinéticos em parceria com seu marido Jean Tinguely.

⁵ Experimental – aqui aplicado como o conceito de "experimental", conforme a conotação dada por Hélio Oiticica: "A palavra 'experimental' é apropriada, não para ser entendida como descritiva de um ato a ser julgado posteriormente em termos de sucesso e fracasso, mas como um ato cujo resultado é desconhecido. HO, *Experimentar o Experimental*" (FAVARETO, 1992, p. 13). Hélio Oiticica (1937-1980): pintor, escultor, artista plástico e performático brasileiro.

⁶ Mario Ceroli (Castelfrentano, Chieti, 1938). *China*, 1966. (ARGAN, 1992, p.585)

⁷ Anna Maiolino, artista italiana que participou em um *Artist's Space* na Aliança Francesa do Rio de Janeiro, em 1979, época da abertura política. Maiolino: *Arroz e Feijão*, 1979. In: www.galeriagracaabranda.com.

⁸ Lina Bo Bardi arquiteta italiana que muito incentivou e divulgou a Arte Popular Brasileira, enfatizando o Nordeste e especialmente a Bahia. De acordo com Lina Bo Bardi:[...] Cavocar profundamente numa civilização, a mais simples, a mais pobre, chegar até suas raízes populares é compreender a história de um País. E um País de enormes possibilidades.[...] Procurar com atenção as bases culturais de um País (sejam quais forem: pobres, miseráveis, populares), quando reais, não significa conservar as formas e os materiais, significa avaliar as possibilidades criativas originais. (BARDI, 1994, p. 20-21).

⁹ "Bienal Naífs do Brasil", que em 2006 apresentou sua 8ª edição, intitulada "[Entre Culturas]". Após a leitura do catálogo dessa Bienal, considero Arte Naíf aquela feita por artistas autodidatas, ingênuos, pobres, não letrados, marginalizados, loucos, "populares", que é caracterizada pela simplicidade. Em geral, ela é produzida por artistas "iletrados", "marginalizados", "pobres", que fogem dos cânones da Arte acadêmica ocidental. Ao pesquisar a Arte "Popular" no Brasil, entra-se em contato com a Arte Naíf e percebe-se que expressões de Arte "Popular" são frequentemente inseridas no contexto Naíf.

¹⁰ Associação Brasil 500 Anos Artes Visuais: Mostra do redescobrimento: arte popular. Fundação Bienal de São Paulo. O reconhecimento da relevância da Arte "Popular" é crescente, haja vista a comemoração dos 500 anos de seu descobrimento, em 2000, quando foi realizada, a "Mostra do Redescobrimento", no prédio da Bienal de São Paulo, no Parque Ibirapuera. Conforme ressalta o curador da mostra, Emanuel Araújo: Esta exposição, à luz dos quinhentos anos do descobrimento do Brasil, busca essencialmente traçar um roteiro, na tentativa de abrir caminho para uma nova reflexão sobre esse tão pouco estudado universo da cultura popular, no entanto com frequência considerado como "a mais genuína manifestação do povo brasileiro". Emanuel Araújo, curador (AGUILAR, 2000, p. 35). Emanuel Araújo (1940): escultor, desenhista, gravador, cenógrafo, pintor, curador e museólogo brasileiro.

¹¹ Johan Huizinga (1872-1945): professor e historiador holandês. No seu livro *Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura*, encontra-se o conceito de jogo – o lúdico. Essa obra traz as características principais do jogo como: atividade voluntária – livre –; não é vida real – “faz-de-conta” –; isolamento e limitação dentro de certo tempo e espaço; fenômeno cultural transmitido por tradição – repetição –; criação de ordem – o belo – com tensão (incerteza); equilíbrio; compensação; contraste; variação; solução; união; desunião; ritmo e harmonia; regras; ilusão – “em jogo” –; sem interesse material.

¹² Gaston Bachelard (1884 -1962): filósofo, crítico, epistemólogo, cientista e poeta francês, que desenvolve uma reflexão muito diversificada sobre a ciência.

¹³ Arte “Lúdica”: Apesar de ter sido intensa a busca por referências conceituais acerca da Arte “Lúdica”, não foi detectada nenhuma fonte que a conceituasse formalmente. De fato, na pesquisa teórica sobre o tema, o que mais aparece é a questão do “lúdico” nas Artes. Considerando-se que o elemento lúdico é implícito em Arte, não seriam, então, as Artes em geral, de alguma forma, manifestações lúdicas? Pode-se dizer que a Arte deve ser sentida, não havendo necessidade de discurso para explicá-la. Assim, sentimentos indefinidos, abstrusos e ocultos podem manifestar-se através de expressões de Arte “Lúdica”. No presente trabalho, conceitua-se como Arte “Lúdica” aquela que tem como proposta principal fazer o fruidor brincar, sonhar, interatuar, experimentar, elucubrar e divertir-se. Tudo isso desperto por emoções e sentimentos.

¹⁴ Mané-gostoso: brinquedo “popular” feito de madeira leve. É composto de duas hastes onde um bonequinho é preso por um cordão, e que gira dando cambalhotas quando as hastes são manipuladas.

¹⁵ Reco-reco: brinquedo “popular” composto de uma haste de madeira que tem um cilindro de papelão na ponta, amarrado com um barbante, que gera um som de ronco ao ser girado.

¹⁶ Passarinho com rodinhas: brinquedo “popular” que, ao ser empurrado por uma haste de madeira, se movimentava pelo chão, abrindo e fechando as asas.

¹⁷ Dona Dina, a funileira do Lobato – conversei com Dona Dina em seu lar-oficina. Uma casa humilde; a situação parece ser de indigência. Esmeraldina Militão das Neves – Dona Dina – nasceu em Jacobina/BA, em 1928. Começou a trabalhar aos oito anos, aprendendo o ofício com sua mãe, Filismina Militão, que lhe ensinou a colocar asas em canecas feitas com latinhas de leite condensado. A criação de miniaturas foi concebida em Jacobina, aproximadamente em 1964, quando fez um brinquedo para o filho Edinho. Criou então várias miniaturas para vender, pois havia grande concorrência no comércio de peças em tamanho normal. Os materiais básicos para a construção das miniaturas são folhas de flandres (em geral recicladas de latas usadas), breu em pedra, ácido muriático, além de solda de estanho e chumbo.

¹⁸ Repetição modular: recurso artístico, utilizado desde os anos 50-60 do século XX, característico da Arte Contemporânea, o qual consiste na repetição do mesmo objeto/imagem (unidades modulares, módulo) diversas vezes na obra, para causar maior impacto no fruidor (conceito da autora).

¹⁹ Bernardo Roza é músico e antropólogo boliviano, doutor em Etnomusicologia pela Ufba. Bolsista da Fapesb (2006). Pesquisa o uso que se faz da música nas obras do universo audiovisual nos diferentes contextos urbanos de diversos países latino-americanos.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Tradução Alfredo Bosi. Revisão da tradução Ivone Castilho Benedetti. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

AGUILAR, org. **Mostra do redescobrimento: arte popular. Fundação Bienal de São Paulo**. São Paulo: Associação Brasil 500 Anos Artes Visuais, 2000. 320p.: il.; cm.

ALMEIDA, Elvira de. **Arte Lúdica: Elvira de Almeida**. São Paulo: Edusp, 1997.

ARANDAS, Eva. **Gira-Gira** – Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Artes Plásticas. Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, 2004.

ARGAN, Giulio Carlo Argan. **Arte Moderna**. Tradução Denise Botmann e Frederico Carotti). São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**; tradução Antonio de Pádua Danesi; revisão da tradução Alan Marcel Mouzar e Mario Laranjeiras. São Paulo: Martins Fontes, 3a. tiragem, 2001.

_____. **A Poética do espaço**; tradução Antonio de Pádua Danesi; revisão da tradução Rosemry Costhek Abílio. São Paulo: Martins Fontes, 1993. (Coleção Tópicos).

BARDI, Lina Bo. **Tempo de Grossura: o design no impasse**. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994.

_____. Centro de Lazer – SESC – fábrica Pompéia, São Paulo, Brasil, 1977-1986. Lisboa: Blau, 1996.

FAVARETTO, Celso Fernando. **A invenção de Hélio Oiticica**. São Paulo: Edus, 1992. (Coleção Texto e Arte, 6).

HOUAIS. **Dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004. 1a. reimpressão com alterações.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**; tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LEIRNER, Sheila, cur. **Julio Lê Parc – Luz e Movimento**. Textos de Jean-Louis, Alberto Giudici, Jorge Glusberg. Exposição realizada na Pinacoteca do Estado de São Paulo de 10 de maio a 08 de julho de 2001.

Naifs [entre culturas] : Bienal Naifs do Brasil 2006. São Paulo: SESCSP, 2006. 236 p.

STANGO, Nikos. **Conceitos fundamentais da arte moderna**. Trás. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1991. 306 p.il.

ZANINI, Walter (Org.) **História geral da arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 1983. 2v., il. Cap. 2, p.47-87; cap. 13, p. 973-1033; cap.14, p.1034-1073.