

ENTRE LUGARES:  
INVESTIGAÇÕES MULTIDISCIPLINARES  
ENTRE ARTE E TECNOLOGIA

JESSICA FERNANDES DA PORCIUNCULA<sup>1</sup>  
REGINALDO DA NÓBREGA TAVARES<sup>2</sup>  
ANGELA RAFFIN POHLMANN<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – jessporc@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas - regi.ntavares@gmail.com

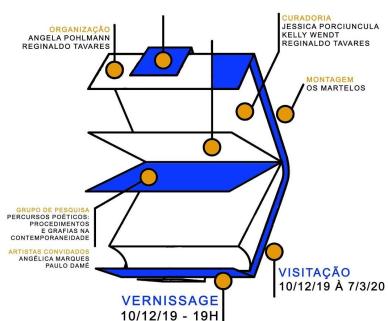
<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – angelapohlmann.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente resumo aborda a exposição de arte “Entre Lugares” realizada na galeria de arte A SALA, do Centro de Artes (CA) da UFPel, em dezembro de 2019. A exposição conjuga um recorte das investigações realizadas entre 2012 e 2019, pelo grupo de pesquisa “Percursos Poéticos: procedimentos e grafias na contemporaneidade” (CNPq/UFPel). Desde 2012, este grupo realiza suas atividades no Atelier de Gravura 103 do CA, onde participam alunos dos cursos de Artes Visuais, Cinema e Audiovisual e Engenharias (Eletrônica, e Controle e Automação). As pesquisas do grupo interseccionam as produções do campo das Engenharias com o campo das Artes Visuais contemporâneas, usando procedimentos de ambas as áreas e do reaproveitamento de materiais e sucatas, revitalizando e criando novas peças e funções para objetos.

A exposição manuseia as aproximações entre arte e tecnologia, as similaridades e diferenças que surgem, transitando 'entre lugares' onde as técnicas da gravura em metal, da cerâmica e as engenharias podem se encontrar. A Figura 1 mostra os cartazes de divulgação da exposição, contendo texto expositivo e lista de integrantes e ex-integrantes do grupo desde 2012 a 2019.

ENTRE LUGARES



ENTRE LUGARES

A exposição “Entre Lugares” traz um recorte da investigação que engloba a produção tecnológica com o campo das Artes Visuais. As pesquisas realizadas no Atelier de Gravura 103, “entre lugares” onde a gravação, a cerâmica e as engenharias (Eletrônica e Controle e Automação) podem se encont-

A exposição é dar visibilidade às aproximações entre arte e tecnologia, e as similaridades e diferenças que surgem pelas conexões entre a gravação em metal e as engenharias. As pesquisas realizadas no Atelier de Gravura 103, “entre lugares” onde a gravação, a cerâmica e as engenharias (Eletrônica e Controle e Automação) podem se en-

contrar. As pesquisas mostram alternativas para o convívio multidisciplinar entre artistas e engenheiros, que se complementam. As obras aqui apresentadas foram realizadas entre 2012 e 2019, em atividades de pesquisas e de extensão, no Atelier de Gravura 103, “entre lugares” onde a gravação, a cerâmica e as engenharias (Eletrônica e Controle e Automação) podem se en-

contrar. As pesquisas mostram alternativas para o convívio multidisciplinar entre artistas e engenheiros, que se complementam. As obras aqui apresentadas foram realizadas entre 2012 e 2019, em atividades de pesquisas e de exten-

so. As peças são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

Uma bacana, algumas canas de plástico, um microcon-

densador e uma placa de acrílico se transformam num

“máquina de gravura”. Ela é usada para gravar placas de circuito impresso (PCB)

também gravar as matrizes que darão origem às grava-

ras em metal.

Placas de circuito são redimensionadas com circuitos cuja tra-

tes “orgânicas” são gravadas com materiais alterna-

Uma bicicleta comum transformada em um motor elétrico,

com cerâmicas e componentes eletrônicos. Um motor é

transformado em dispositivo híbrido. Ele serve para

pedalar na cidade, para projetar vídeos, para

manipular o som, para produzir eletrônico

e ligar outros aparelhos eletrônicos.

em março de 2020, aconteceu, dentro da exposição, uma aula da disciplina Eletrônica Digital do curso de Engenharia Eletrônica, ministrada pelo professor Reginaldo Tavares. Neste encontro, a aula se deu a partir da apreciação das obras e de uma conversa com a curadoria sobre a produção, no intuito de fomentar uma troca cultural e crítica entre alunos engenheiros e artistas, ampliando para ambos os lados, o campo das possibilidades de aprendizado com a experiência que a exposição proporcionou.

## 2. METODOLOGIA

O projeto da exposição teve organização pelos coordenadores do grupo de pesquisa e extensão Angela Pohlmann, artista e professora, e Reginaldo Tavares, engenheiro e professor. A curadoria foi realizada pelos integrantes Kelly Wendt, Jessica Porciuncula e Reginaldo Tavares. Kelly Wendt é artista, professora e coordenadora da Galeria A SALA, e Jessica Porciuncula, é artista, mestrandona e integrante dos grupos de extensão e ensino da Galeria A SALA.

A partir do convite da galeria de realizar a exposição no espaço, pensou-se uma curadoria das produções do grupo durante o período entre 2012 e 2019. Foram selecionadas obras coletivas e individuais, de integrantes, de convidados e de ex-integrantes do grupo. Após a escolha das obras, iniciou-se a expografia a partir da planta baixa da galeria. A organização do espaço expositivo se deu pelas relações que poderiam ser elucidadas entre o espaço, os trabalhos e suas peculiaridades. As obras escolhidas foram: um tanque de corrosão, placas de circuito impresso, uma bicicleta com motor elétrico, uma gravura em metal, uma serigrafia com leds, uma mala com caixas de som, peças de cerâmica, sucatas eletrônicas, materiais gráficos pertencentes ao grupo, e a mesa redonda do Ateliê 103, onde acontecem as reuniões do grupo. A Figura 2 apresenta o projeto expográfico final realizado na produção da exposição. Durante a montagem a expografia foi se alterando, seguindo um certo movimento de equilíbrio da exposição como um todo.



Figura 2. Projeto final de curadoria e expografia das obras. Fonte: o grupo.

As Figuras 3 e 4 mostram imagens das obras já na galeria A SALA do Centro de Artes, seguindo o projeto citado acima.



Figuras 3 e 4. Montagem da exposição “Entre Lugares” na Galeria A SALA, CA UFPel.  
Fonte: o grupo

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A exposição propunha, para além de mostrar a produção material do grupo, trazer à tona as relações potentes que o grupo enxerga entre as áreas de arte, tecnologia e educação. O projeto da exposição contou com as atividades de curadoria, montagem, abertura para o público (Fig. 4) e encerramento com aula da engenharia (Fig. 5). Percebe-se as potências do grupo ao realizar o projeto, em de fato alcançar as instâncias educativas da pesquisa, extensão e ensino.



Figura 4. Vernissage de abertura.

Figura 5. Aula de encerramento com a turma de Engenharia Digital. Fonte: o grupo

Os processos que traçaram essas atividades são catalisadores para o aprendizado, viabilizando e dando visibilidade à autonomia do aluno como profissional e pesquisador, além de incentivar essa postura entre artistas e engenheiros. A experiência dos estudantes em participar de uma aula do curso de Engenharia de Controle e Automação dentro de uma galeria de arte é capaz de ampliar o campo das possibilidades de aprendizado. É necessário o exercício de transmutação da linguagem, traduzir o pensamento poético para os estudantes de uma outra área. Esse movimento com certeza afeta ambos os lados da conversa, criando pontes entre as áreas e elucidando ainda mais conexões entre arte, tecnologia e educação presentes na exposição e no cotidiano.

Com a fluidez da contemporaneidade, faz-se necessário compreender novos códigos, pelo deslocamento, materialidades produzindo temporalidades, ou a desmaterialização do objeto promovendo novas experiências perceptivas. A obra, nesse sentido, não é somente o objeto final, mas sim uma trajetória de ações, compondo diversas temporalidades em superfícies heterogêneas que se deslocam. (WENDT, 2007, p. 247)

A partir do pensamento de WENDT (2007), o fazer artístico pode variar conforme as tecnologias acessadas, ao mesmo tempo que pode potencializar o

fazer tecnológico. No grupo percebe-se estes processos capazes de modificar e transformar, de levar a mente de um estágio para outro, cruciais para o amadurecimento das pesquisas e produções. Assim como a obra é fruto das trajetórias, a vivência no grupo é de mesma ordem, a composição de diversas temporalidades e de quem se propõe a construir coletivamente.

[...] não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (SANTAELLA, 2013, p.24)

Sabe-se que o avanço tecnológico sempre modificou a forma como se produz e se consome arte através dos tempos, como diz SANTAELLA (2013), não se deve acreditar que é somente isso que interfere culturalmente na sociedade, porém é nítido seus afectos. No atelier, entende-se que os signos moldadores são também os processos práticos e teóricos, influenciados por relações tanto poéticas quanto funcionais, que surgem do fazer e da materialidade com que se trabalha.

#### 4. CONCLUSÕES

Reforçam-se os questionamentos advindos do grupo, como o uso de materiais reaproveitados; a obsolescência programada dos materiais caminha junto com o avanço tecnológico; algumas técnicas artísticas presentes em percepções cotidianas e no assumir a potência das técnicas para transmitir conhecimentos. Acredita-se que o projeto se coloca para além de um produto final, mas a soma de trajetórias que propiciaram o surgimento de um novo ambiente sociocultural e educativo, um 'entre-lugar'. Fornecendo fôlego para novas atuações entre artistas e engenheiros, cientes da responsabilidade social que é engendrar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>> Acesso em 27 set. 2020.

WENDT, Kelly. **Pequeno mapeamento de espaços experienciados: inventário de impressões e compartilhamentos.** Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre-RS. 2007. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/169332>> Acesso em 27 set. 2020.