

TANTAS POSSIBILIDADES: PROCESSOS DISRUPTIVOS COMO ESTRATÉGIAS DE MONTAGEM

SO MANY POSSIBILITIES: DISRUPTION PROCESS AS MONTAGE STRATEGIES

Sandro Ouriques Cardoso / UFRGS e IFRS

RESUMO

Este trabalho propõe reflexões acerca da disrupção enquanto conceito operatório, a partir das ideias de Santaella, tendo como objeto de análise uma série de obras elaboradas a partir de jogos de quebra-cabeça. O artigo analisa os aspectos instauradores das obras estabelecendo articulações com os conceitos de imagem e montagem, tendo como referências centrais as proposições teóricas de Huizinga, Didi-Huberman e Eisenstein.

PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea; Quebra-cabeça; Disrupção; Montagem; Imagem.

ABSTRACT

This paper proposes reflections about disruption as an operative concept, based on Santaella's ideas and considering a series of artworks elaborated from puzzles as object of analysis. Regarding the theoretical propositions of Huizinga, Didi-Huberman, and Eisenstein as central references, the article analyzes the founding aspects of the works establishing articulations about the concepts of image and montage.

KEYWORDS

Contemporary Art; Puzzle; Disruption; Montage; Image.

Na presente investigação analiso os aspectos processuais e conceituais de uma série de obras artísticas autorais, elaboradas a partir da utilização de peças de quebra-cabeça. Para além da discussão sobre tal jogo enquanto problemática artística, parto de seu esgarçamento de sentidos para refletir acerca de uma poética que evidencia a disrupção enquanto conceito operatório, e que tem a imagem e a montagem como questões centrais. Tratam-se de trabalhos que se instauram a partir das possibilidades de produção de múltiplas imagens por meio de processos disruptivos, em detrimento da criação de uma imagem única, como um modo de subversão às regras e lógicas internas do quebra-cabeça. Ou seja, é na resignificação de ações implicadas nos modos de jogar o jogo, como montar e desmontar, encaixar e desencaixar, adicionar e subtrair, que busco pensar sobre a produção de imagens significantes.

Disrupção significa ruptura, quebra ou descontinuidade de um processo estabelecido, como uma interrupção de curso, uma mudança de rota. Também pode ser entendida como um redirecionamento ou um enfrentamento àquilo que se está posto, pré-determinado. Nas palavras de Santaella (2018, p. 286), o elemento disruptivo pode ser compreendido com algo “[...] indisciplinado, rebelde, agitado, perturbador, turbulento, incontrolável”, bem como pode ser proposto como algo aberto à criação, à produção do novo. De modo geral, a disrupção pode ser pensada como uma condição inerente à própria arte e seus aspectos de transformação e quebra de paradigmas.

Proposições artísticas comumente recorrem aos procedimentos de criação que concebem métodos e articulam elementos distintos, sejam eles advindos de outros campos do conhecimento, como materiais e dinâmicas, bem como por meio da elaboração de formas singulares de exibição e interação com seus públicos. Das pequenas às grandes instâncias, como metodologias integradas de invenção inseridas num sistema multifacetado e plural, os meios de criação, produção e apresentação da obra artística, problematizam questões acerca de sua existência, do mundo que as processa e, sobretudo, das práticas artísticas e dos artistas enquanto agentes reflexo de seu tempo. Santaella (2018), ao enfatizar o borramento de fronteiras e limitações entre linguagens e procedimentos artísticos, destaca que a disrupção é parte constitutiva da arte, em seus aspectos de diversidade e heterogeneidade, sobretudo na produção contemporânea, pois “[...] a arte sempre teve e terá algo de disruptivo, no sentido de rebeldia transformadora enquanto deslocamento do *status quo*” (SANTAELLA, 2018, p. 294).

Considerando tais dessas premissas, num jogo de quebra-cabeça não haveria lugar para a disrupção. Pois, ao contrário de uma lógica que propõe revisões e realocações,

cada peça que compõe o jogo tem um lugar certo e pré-determinado que objetiva a construção de uma imagem-fim. Jogar ou brincar o quebra-cabeça, como um elemento da cultura e da linguagem, é uma ação “[...] exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo [...]” (HUIZINGA, 2014, p. 33). O quebra-cabeça exerce suas próprias regras e se estabelece dentro de uma expectativa comum: um fim esperado onde a busca pela completude de uma imagem é um problema a ser solucionado. Conforme Huizinga (2014, p. 14), em jogos como o quebra-cabeça, características como “destreza e aplicação” evocam os aspectos de “tensão e solução” que só alcançam seu ápice quando chegam ao fim. Ou seja, o jogo só termina quando a imagem se completa.

Na contramão desses pressupostos, nos trabalhos analisados as regras se estabelecem por outras vias. Embora presentes, elas estão postas mais como vestígios que informam sobre o objeto e seus significados do que como normas a serem seguidas. Em seu processo instaurativo, valho-me desses códigos e informações pregressas na intenção de produzir armadilhas para o olhar evidenciando reposicionamentos, descontinuidades, aberturas, fissuras e vazios enquanto elementos de uma poética artística. Mais efetivamente, nesses trabalhos o quebra-cabeça é proposto de outro modo: por meio de processos disruptivos, monto suas peças em busca de outras possibilidades de representação, de imagens diferentes daquelas esperadas.

O processo de criação dos trabalhos inicia-se desde a escolha das estampas que tornar-se-ão quebra-cabeças, passando por tratamento visual com recursos gráficos e desenvolvimento de uma faca de corte para a feitura das peças de encaixes, até sua manipulação enquanto suporte propriamente dito. Em outras palavras: crio o jogo para poder jogar.

As figuras estampadas nas peças de quebra-cabeça são reproduções de pinturas e desenhos bastante familiares em lares de classes populares. Assimiladas pela indústria cultural, tratam-se de imagens que transitam por um certo imaginário comum compartilhado, facilmente identificadas e de visualidade *kitsch*: um tipo peculiar de representação de cenas de paisagens como lugares bucólicos e fantásticos com suas casinhas, riachos, animais, lagos, florestas, árvores, flores, igrejas, castelos, montanhas, céus e nuvens, indutores de narrativas e estórias. Tais paisagens comuns, presentes na memória coletiva e afetiva, reprocessam a arte da pintura, de sua defasada ideia canônica de originalidade e autorreferencialidade à multiplicação vulgar, na forma de pôsteres baratos, por meio da reprodução em série. Como paisagens-pastiche carregadas de elementos marcados pela ausência da uma

autenticidade e pela profusão de estereótipos que se valorizam pela ordem dos afetos e dos desejos, como “[...] um estado de espírito que, eventualmente, se cristaliza nos objetos” (MOLES, 2012, p. 11), tratam-se de figuras que expõem valores sobre bom gosto e mau gosto, tensionando noções como alta e baixa cultura, erudito e popular, arte e antiarte.

Estranhamente, essas imagens sempre me remeteram a um dado de familiaridade. Talvez porque uma das características do *kitsch* esteja justamente ligada a seus aspectos democráticos e universais de acesso pela via do prazer, voltado ao gosto das massas (MOLES, 2012). Embora, de fato, conhecesse apenas algumas delas, de certo modo em minhas lembranças elas já se reorganizavam à forma de um jogo de quebra-cabeças. E foi a partir dessa inquietação que comecei a investigar meios de explorar tais estampas. Percebi que o que produzia confusões estava relacionado aos elementos e aos arranjos presentes nas composições, como uma espécie de código comum. Como todas as figuras analisadas apresentavam os mesmos elementos compositivos, quase sempre nos mesmos locais e com poucas variações, identifiquei na repetição de padrões um dado informativo e, também, o ponto de embaralhamento e confusão em minhas lembranças.

Assim, parti da escolha de algumas dessas estampas ao desenvolvimento de uma série de procedimentos, com o objetivo de transformá-las em jogos reais de quebra-cabeça, a partir dos quais pudesse manipulá-las mais livremente. Para tanto, criei um design de encaixe universal que me possibilitasse juntar peças por distintas razões que não só a busca pela totalidade de uma imagem. As peças poderiam ser justapostas por quaisquer razões, fossem por padrões cromáticos ou pelos motivos nelas estampados. Se antes cada peça tinha um certo lugar, com a suspensão das regras já não havia mais tal limitação, nem um modo único de montagem: das partes para tantos possíveis.

As obras analisadas nesta série de trabalhos foram elaboradas no formato de quadros com molduras, concebidas numa área pré-definida de 60 x 80 cm, verticais e horizontais, preparadas para serem dispostos e exibidos como quadros de parede. Nesta leva de trabalhos, desenvolvi seis proposições, apostando em configurações e estratégias de montagem distintas.

Como um ruído, **Ainda Paisagem** (Figura 1) provoca estranhamentos. Aparentemente, está posta uma única paisagem. Entretanto, com algumas peças a mais, o chalé majestoso à beira do riacho se distorce. Há uma alteração silenciosa, quase imperceptível a um olhar desatento, como um sutil índice de desconforto. É como olhar e perceber que nada ali tenha acontecido e, no entanto, sutilmente, a

paisagem já não é mais a mesma. Algo se deu. Um tanto semelhante acontece em **Sobre escadas, abismos e outras paisagens** (Figura 2). O que era uma paisagem confortável e tranquila, ao se espelhar, abre-se num grande e infinito abismo, numa fragmentação que suspende os limites da própria representação. Os limites da borda, os cantos retos que definem a área do quadro, esfacelam-se num grande precipício aos pés da moça que desce as escadas e sai à frente de sua casa para, pacatamente, contemplar a paisagem.



Figura 1. Sandro Ka. **Ainda paisagem**, 2017. Papel sobre base em acrílico, 60x80 cm. Foto: Filipe Conde.

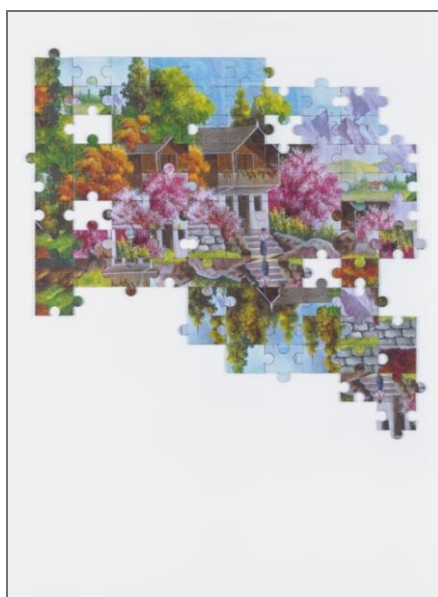


Figura 2. Sandro Ka. **Sobre escadas, abismos e outras paisagens**, 2017. Papel sobre base em acrílico, 80x60 cm. Foto: Filipe Conde.

Em **Romântico** (Figura 3), os cisnes multiplicam-se em espelhamentos n'água. Vestígios de uma construção da antiguidade clássica, envolta por exóticas plantas. Floresta rodeada de cascatas e de natureza exuberante. Como uma mata fechada, o lago se torna refúgio, esconderijo para um passeio sereno de um, outrora, casal em sua jangada. Fragmentos de outras paisagens constituem um lugar sem igual. **Romântico** revela-se assim, aos poucos, com ares de um mistério: o que se esconde e o que se revela neste canto dos amantes?



Figura 3. Sandro Ka. **Romântico**, 2017. Papel sobre base em acrílico, 60x80 cm. Foto: Filipe Conde.

A paisagem em **Quase oriental** (Figura 4) remete a antigas gravuras japonesas. Com sutileza e movimento, a figura estática ganha uma espécie de sequencialidade, sugerindo um mover-se que se completa com o olhar. O topo gelado da montanha se faz cadeia. A árvore cor-de-rosa se alonga diagonalmente, fazendo o olhar percorrer a imagem, galho a galho, folha a folha, até chegar ao topo. A imagem se faz a partir de uma repetição de fragmentos de uma mesma cena, remontados incessantemente na busca de um volume maior. Como resultado, parece movimentar-se, do chão ao céu, ao encontro da torre da igreja. A paisagem pacata cresce em monumentalidade e as crianças brincando à beira do lago tampouco imaginam até onde o olhar pode levar a vista.



Figura 4. **Quase Oriental**, 2017. Papel sobre base em acrílico, 80x60 cm. Foto: Filipe Conde.



Figura 5. Sandro Ka. **Descaminho**, 2017. Papel sobre base em acrílico, 60x80 cm. Foto: Filipe Conde.

Em sua constituição, **Descaminho** (Figura 5) evoca uma cena onírica. Se outrora a paisagem tranquila trazia a imagem de um passeio sereno sobre um córrego, os dois meninos agora seguem seu caminho atravessando uma fragmentada ponte sobre

águas revoltas. A imagem branda de conto de fadas dá lugar a um conto de aventuras. Não é mais o silêncio que predomina na paisagem que se converte para um lugar de perigos. A casa ao fundo no segundo plano da cena, que outrora parecia um lugar alcançável, se revela como um castelo longínquo. A cada passo, uma dúvida: o que está por vir ao longo do percurso? **Descaminho** extrapola a narrativa daquela imagem pacata em um convite à aventura. Se antes já convidava aos sonhos, amplia a possibilidade de o espectador aventurar-se por entre caminhos incertos. Das certezas, somente temos as surpresas acerca daquilo que não podemos ver além de fragmentos. De modo diferente, **Colônia** (Figura 6), propõe outro tipo de surpresa: a de uma falsa totalidade, um tipo de imagem que nos deixamos ver. Formada por fragmentos distintos de várias paisagens, pedaços de casas amontoam-se numa falsa perspectiva como uma cidadela. Na obra, a composição se organiza de modo a formar uma imagem fechada, resolvida, inscrita dentro de uma limitação das bordas precisas e definidas do jogo de quebra-cabeça. O limite da imagem insinua que ali se apresenta uma paisagem compreensível, inteira, definida. E, assim, enxergamos o que desejamos ver.

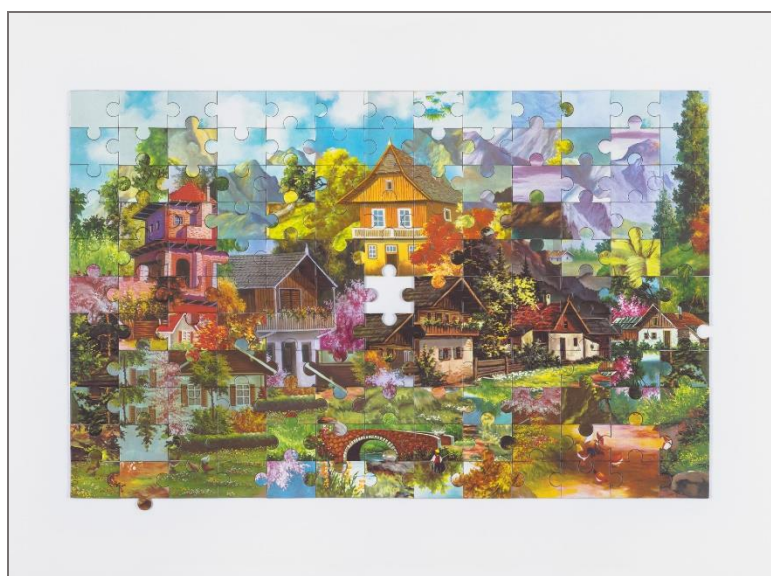


Figura 6. Sandro Ka. **Colônia**, 2017. Papel sobre base em acrílico, 60x80 cm. Foto: Filipe Conde.

Em suas mais variadas mobilidades, todo jogo traz em sua função o objetivo da representação. Segundo Huizinga (2014, p. 177), “No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação”, algo que “[...] situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou com a utilidade, com o dever ou com a verdade”. Em outras palavras, “[...] todo jogo significa alguma coisa” (p. 4). Nesse sentido, no quebra-cabeça, a

produção de uma imagem se estabelece tanto em sua visualidade — naquilo que se faz visível pela forma e pela matéria — quanto em sua significação.

Mas, o que é imagem? Para além de sua visualidade, a imagem refere-se a todo conteúdo que uma obra ou produção simbólica pode evocar. Para Bergson (1999, p. 2), “[...] por ‘imagem’ entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa — uma existência situada a meio caminho entre a ‘coisa’ e a ‘representação’”. Pode-se assim pensar que a imagem se situa além do que ela é, mas para as possibilidades do que pode vir a ser. E, para isso, é necessário o olhar de quem a vê.

Retomando as ideias de “imagem dialética” de Walter Benjamin, Didi-Huberman (2010, p. 169) elabora o sentido de “imagem crítica”. “Falar de imagens dialéticas é no mínimo lançar uma ponte entre a dupla distância dos sentidos (os sentidos sensoriais, o ótico e o tátil, no caso) e a dos sentidos (os sentidos semióticos, com seus equívocos, seus espaçamentos próprios)”.

Acerca da imagem, em sua vasta obra, Didi-Huberman enfatiza que as imagens não falam isoladamente. O autor destaca a importância de colocar as imagens em relação. Falar, neste sentido, refere-se à exaltação de seus significados progressos e à elaboração de outras leituras, que são geradas a partir do procedimento da montagem. Diferentemente de formas de organização ou reuniões aleatórias de elementos, a ideia de montagem proposta pelo filósofo e historiador relaciona-se à produção de sentidos. Suas reflexões se afiliam às ideias de pensadores modernos, como uma tentativa de elaborar respostas a um mundo marcado por desordens, especialmente pelos efeitos das guerras mundiais, com seus impactos e sua consequente suspensão dos ideais da modernidade. É por esses aspectos que as análises de Didi-Huberman se debruçarão sobre distintos modos de leitura de mundo por meio de estratégias de montagem, elaboradas por alguns autores como Aby Warburg (1866–1929), em seu atlas, e por Bertold Brecht (1898–1956), por meio de seu *Arbeitsjournal* e das suas peças teatrais.

O *Atlas Warburgiano*, também conhecido como *Atlas Mnemosyne*, *Bilderatlas* ou *Atlas de Imagens*, desenvolvido entre 1927 e 1929, é uma proposição que aposta no agrupamento variado de imagens como uma forma de construção de narrativa, uma leitura de mundo inesgotável, como uma espécie de mapa conceitual ilustrado. Warburg propõe nesse formato, ao reunir e agrupar imagens e fragmentos, uma leitura de fatos e feitos históricos por meio da vinculação de diferentes maneiras seus

pedaços de partes díspares, com o objetivo de ampliar suas possibilidades interpretativas, sem resumi-las ou esgotá-las (DIDI-HUBERMAN, 2013).

A essas reflexões, podem ser feitas algumas aproximações com a obra do dramaturgo Bertold Brecht (1898–1956) e, em especial, aos seus diários chamados *Arbeitsjournal*. Neles, Brecht reunia anotações, colagens, comentários pessoais e filosóficos, elaborando composições com figuras e textos em conexões abertas, como parte de seu processo criativo e de leitura de mundo. A partir desses objetos, Didi-Huberman situa aspectos importantes para pensar na produção de novos sentidos pela via da montagem, também presente nas estratégias de cena, em suas peças teatrais onde essa questão se impõe (DIDI-HUBERMAN, 2017).

Não se mostra, não se expõe, senão por meio do dispor: não as coisas em si mesmas — porque dispor as coisas é fazer com elas um quadro ou um simples catálogo —, mas suas diferenças, seus choques mútuos, suas confrontações, seus conflitos. A poética brechtiana quase poderia resumir-se numa arte de dispor as diferenças. Ora, tal disposição, enquanto pensa a copresença ou a coexistência sob o ângulo dinâmico do conflito, passa fatalmente por um trabalho destinado, se posso dizer, a dispor as coisas, a desorganizar sua ordem de aparição. Maneira de mostra toda disposição como um choque de heterogeneidades. É isto a montagem: só se mostra ao desmembrar, só se dispõe ao “dis-por” primeiro. Não se mostra senão mostrando as fendas que agitam cada sujeito diante de todos os outros. (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 79–80)

A montagem, portanto, evidencia o que já se sabe sobre os fragmentos, abrindo espaço para a novidade. “A montagem faz surgir e agrupa essas formas heterogêneas ignorando qualquer ordem de grandeza e hierarquia, isto é, projetando-as num mesmo plano de proximidade, como na boca de cena” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 79–81).

Esses índices presentes nas obras de Warburg e Brecht podem ser associadas às ideias do cineasta Serguei Eisenstein, elaboradas a partir da perspectiva onde a montagem é percebida como uma estratégia de criação por meio da produção de conflitos entre fragmentos justapostos “[...] que teria uma métrica, ritmo, tom, harmonia e uma prática intelectual, criando um ponto de vista dialético de leitura para o espectador” (HUAPAYA, 2016, p. 114).

Conforme Eisenstein (2002, p. 28), na obra cinematográfica, “A montagem tem um significado realista quando os fragmentos isolados produzem, em justaposição, o quadro geral, a síntese do tema. Isto é, a imagem que incorpora o tema”. Ainda para o cineasta (p. 29), “A força da montagem reside na sua capacidade de incluir no processo criativo “a razão e o sentimento do espectador”.

Na realidade, todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência — a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de seu caráter, hábitos e condição social —, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador. (EISENSTEIN, 2002, p. 29)

Esse procedimento de montagem, tal qual em Brecht — e diria, em Warburg —, pode ser compreendido como uma “[...] *dialética do montador*, isto é, daquele que ‘dis-põe’ separando, depois reaguntando seus elementos no ponto de sua relação mais improvável” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 87). Tal modo que poderia se pensar, também, naquele que diz-põe, no sentido comunicar a partir da montagem. Nesse sentido, o dizer por meio da ação de montar compreende uma intenção. “Maneira de expor a verdade desorganizando, logo, complicando ao implicar — e não explicando — as coisas” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 87).

Essa experiência pode ser associada às formas de restituição da imagem, ou seja, da sua transformação e da sua substituição (DIDI-HUBERMAN, 2017). Nesse sentido, restituir implica em ressignificar, em devolver ao espectador novas possibilidades de leitura. Ainda sobre essa compreensão, é possível refletir acerca dos aspectos políticos das trocas simbólicas propostos por Rancière (2012), que se produzem na relação entre a obra de arte e quem a observa, em suas variadas possibilidades de leitura, tal qual podemos pensar na questão lançada por Didi-Huberman (2017) acerca do direcionamento da imagem: afinal, “A quem são as imagens” (p. 205). Conforme Huapaya (2016, p. 112), acerca da imagem, na obra de Didi-Huberman:

[...] uma imagem nunca é única, elas são sempre plurais. Em seu processo de trabalho e estudos, ele afirma que quando colocamos diferentes imagens — ou diferentes objetos, como as cartas de um baralho, por exemplo — numa mesa, temos uma constante liberdade para modificar a sua configuração: podemos fazer constelações. Podemos descobrir novas analogias, novos trajetos de pensamento.

Enquanto o jogo de quebra-cabeça evoca suas próprias regras buscando a completude e a compreensão de uma imagem “resolvida”, as obras investigadas neste estudo subvertem a expectativa da imagem pronta, acabada, totalizante. Embora desenvolvam-se a partir de uma série de procedimentos inerentes ao quebra-cabeça, partem de procedimentos elaborados por meio da montagem de fragmentos, partes que evocam imagens progressas e que, recombinadas, abrem-se a outras possibilidades de representação. Via de regra, os modos de jogar este jogo inscritos nessa poética artística, dissolvem a intenção da produção de uma única

imagem. A cada peça justaposta ou a cada vazão criado, inscrevem-se outras imagens possíveis.

Nestas obras, o jogo é, por si, uma ruptura na ordem das coisas, e o que está em jogo é a proposição de distintas e possíveis imagens. Todos os gestos e movimentos levam à visualização de imagens, por meio de encaixes, tentativas, acertos e erros. As estratégias de montagem despistam o olhar: enfatizam rupturas, abrem-se em descontinuidades e distintos caminhos, em detrimento de uma imagem com clara resolução. Fragmentos de diferentes árvores compõem esparsas florestas, partes de pacatos lagos e riachos são reunidas até virarem correntezas. Escadas tornam-se abismos. Casas viram castelos; árvores, florestas. Pedacos se fundem, produzindo imagens incômodas, dissonantes. Com as antigas regras suspensas, a cada tentativa de composição, por meio de estratégias variadas de montagem, o jogo deixa de ser racional, abrindo-se para o disruptivo.

Para além do que as noções de imagem e montagem evocam nas proposições dos autores apresentados neste trabalho, está evidente a importância das imagens em relação, pois elas não comunicam isoladamente, sendo essa uma condição para a produção de sentidos. A cada estratégia de montagem, a ruptura converte-se em irrupção. Trata-se de uma jogada com as distintas expectativas de imagens prontas, lançadas à sorte de novas e infinitas leituras, remontadas a cada nova tentativa de olhar, por cada espectador.

Referências

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tomam posição**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

HUAPAYA, Cesar. Montagem e Imagem como Paradigma. **Revista Brasileira de Estudos da**

Presença, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 110–123, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266055196>. Acesso em: 27 abr. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MOLES, Abraham. **O kitsch**: a arte da felicidade. São Paulo: Perspectiva, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

SANTAELLA, Lucia. Uma filosofia disruptiva para uma arte disruptiva. Dossiê Realismo Especulativo. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 2, 2018, p. 284-304. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos. Acesso em: 2 maio 2020.

Sandro Ouriques Cardoso – Sandro Ka

Artista visual e pesquisador. Doutorando e mestre em Artes Visuais (PPGAV/UFRGS), especialista em Ética e Educação em Direitos Humanos (FACED/UFRGS), licenciado em Artes Visuais (Claretiano) e bacharel em Artes Plásticas (IA/UFRGS). Professor EBTT de Gestão e Produção Cultural (IFRS). Contato: ka.sandro@gmail.com.