

# RELATOS DE UM JOGO: “PANORÂMICA MONTE SERRAT - UMA EXPERIÊNCIA EM ARTE RELACIONAL EM SUA FORMA COMPLEXA

José Luiz Kinceler - UDESC

## RESUMO

Considerando que nossa presente condição gera seu próprio paradigma estético, caracterizado pelo entrelaçamento com mundos de vida marcados por formas de representação múltiplas, atualmente provocar acontecimentos que produzam devires complexos na subjetividade individual e coletiva é de urgência vital. Para tanto temos que reconhecer que o ensino da arte procura incentivar formas de traduzir esta realidade a partir da experiência, agenciando o processo criativo com a intenção de produzir sentido para um cotidiano que necessita ser reinventado ecosoficamente. Este artigo tem como objetivo relatar uma experiência em Arte Relacional em sua forma complexa agenciada entre 2009 e 2011 que culminou no evento “Panorâmica Monte Serrat” em Florianópolis. Envolveu acadêmicos vinculados a graduação e pós-graduação do CEART-UDESC.

**Palavras-chave;** Produção de subjetividade, ensino de processo criativos complexos, descontinuidades, simultaneidades afetivas

## ABSTRACT

Whereas our present condition creates its own aesthetic paradigm, characterized by the intertwining worlds with life marked by multiple forms of representation, currently causing becomings complex events that produce the individual and collective subjectivity of urgency is vital. To do so we must recognize that art education seeks to encourage ways to translate this reality from the experience, managing the creative process with the intention of producing a sense for everyday that needs to be reinvented ecosoficamente. This article aims at reporting an experience in Relational Art in its complex form brokered between 2009 and 2011 that culminated in the event "Panoramic Mont Serrat" in Florianopolis. Involved students linked to undergraduate and graduate-CEART UDESC

**Key words;** production of subjectivity, teaching creative process complex discontinuities, simultaneities affective

## Preâmbulos da partida.

Quando uma experiência coletiva se transforma em produção simbólica, muito daquilo que foi vivenciado enquanto acontecimento no real se distancia do referente, da coisa em si, e no pior dos casos a produção de sentido pode ficar comprometida em função de um relato filtrado por traduções de desejos e interesses não presentes no calor do momento. Algo enfim se perde definitivamente do vivenciado na realidade. Para tentar paliar esta condição a proposta deste relato está construído de forma fragmentária. É também uma plataforma repleta de vazios e indeterminações, os quais serão impossíveis de serem totalmente traduzidos, pois já estão distantes do calor dos acontecimentos. Processos estes que agenciaram

várias situações para o ensino e pesquisa da arte produzidas diretamente com a comunidade de Monte Serrat de forma ecosófica (GUATTARI, 1996) em parceria com acadêmicos da graduação e pós, e que se cristalizaram lentamente num cadinho alimentado pelo tempo, por desejos e afetos compartilhados, e, pelos inúmeros acasos e coincidências que somente surgem quando estamos envolvidos no real como espaço para o acontecimento.<sup>1</sup>

Entendendo o jogo representacional da arte contemporânea como acontecimento, creio que nas articulações atualmente presentes em arte comprometidas com o experimentar outras formas de relação com o contexto, que materializam propostas colaborativas, espaços de convívio e de encontro pautados em uma forma relacional (BOURRIAUD, 2011), bem como no uso direto dos referentes de outros campos representacionais, onde o artista costura relações em rede fazendo uso da ciência, da filosofia, se apropriando de seu contexto político social e dilatando o tempo da experiência artística, está acontecendo uma expansão nas regras deste jogo, que ao encontrarem novos modelos de praticar nossa presente condição neste mundo(LADDAGA, 2006), instalam novas pautas de produção de sentido que alteram a lógica de como uma proposta em arte pode encontrar novas formas para seu ensino.

Nesta atual condição da Arte o artista costura relações articulando criativamente ciência, ética e ecologia. Gera com seu processo criativo verdadeiras descontinuidades que se instalam na realidade. Formam nas palavras de Reinaldo Laddaga, “*ecologias culturais*” capazes de articular criativamente o sujeito frente a reinvenção de outras relações com o outro e com seu próprio contexto. Isto indica que o processo criativo da Arte se implementa quando o artista abandona seu espaço de conforto representacional, a especificidade de suas disciplinas, sua autonomia na criação de signos, seja por meio do monumento, de esculturas em lugares públicos, ou de intervenções em lugares-específicos (KWON, 2002) e passa a invadir e a usar em suas propostas os próprios referentes de uma realidade que se faz a cada dia mais complexa.

Segundo Laddaga em seu livro “Estética da emergência”, uma série de projetos de artistas latino-americanos, norte-americanos e europeus, nos últimos

dez anos estão formatando uma nova cartografia para o jogo representacional da Arte estruturadas a partir da colaboração entre grupos que formam verdadeiras plataformas onde são vivenciadas novas formas de experimentar este mundo. Estes projetos são entendidos como “Comunidades experimentais”, pois atuam durante períodos prolongados em situações de interesse compartilhado, a partir dos quais são produzidos textos, filmes, vídeos, arquiteturas. Ou seja, diferentemente de uma estética apropriacionista, ou apenas crítica-reflexiva da representação, que caracterizou certa condição pós-moderna, na qual o artista é um semionauta da cultura reutilizando signos culturais e os dotando de novos sentidos, nestas comunidades experimentais a produção de imagens acontece em função dos interesses vivenciados. Laddaga analisa que estas ecologias culturais emergentes estão reativando novas regras para o jogo representacional da Arte, ressaltando que por meio de propostas como, o “Projeto Venus”, “Park Fiction”, “What’s the time in Vyborg?” e do filme “A comuna - París 1871”, são geradas representações artísticas resultantes de experiências vivenciadas que buscam a transformação da e na realidade, e que outras formas experimentais de socialização estão acontecendo.

A partir destes projetos podemos entender as afirmações de Laddaga quando nos alerta para o surgimento de formas emergentes em Arte, as quais:

*...iniciam ou intensificam processos abertos de conversação (de improvisação) que comprometem a não-artistas durante tempos longos ou espaços definidos onde a produção estética se associa à constituição de atividades destinadas a modificar estados de coisas em tal ou qual espaço e indicam formas artificiais de vida social . (LADDAGA, 2006, p. 15)*

Portanto, em função do saber que uma experiência comporta, a PANORÂMICA MONT SERRAT foi um evento cultural que propôs a construção de um espaço dialógico criativo, aberto a múltiplas experiências. Foi agenciado pelos mestrandos do PPGAV da Disciplina Arte Relacional nos limites do Real, pelo Conselho Comunitário do Mont Serrat, pelo Centro Cultural Escrava Anastácia e pela Escola de Ensino Básico Lúcia do Livramento Mayvorme. Contou com a colaboração do Projeto de Extensão LAAVA- VIDEAR CEART/UDESC, da Oficina Experimental de Vídeo Arte e da Geodésica Cultural Itinerante. A PANORÂMICA teve como proposta artística promover a reinvenção do cotidiano por meio de vivências

artísticas através da produção de descontinuidades, da simultaneidade de saberes, da solidariedade afetiva e, principalmente da criatividade compartilhada a ser vivenciada conjuntamente com a comunidade do Monte Serrat.

Esta proposta teve seu início com o projeto de extensão “Oficina experimental de vídeo arte no Centro Cultural Escrava Anastácia” formulado em 2009, o qual por sua vez visava complementar as ações do projeto de extensão VIDEAR – Laboratório aberto de animação e vídeo arte, que em outro momento buscou realizar uma vídeo experimental baseado na história de vida de Seu Gentil do Orocongo<sup>1</sup>, ilustre morador da comunidade e o único tocador deste instrumento, que como ele próprio falava “carregava em suas próprias mãos a Cultura do Orocongo”.

O projeto de Extensão “VIDEAR - Laboratório Aberto de Animação e Vídeo-Arte” tendo como dispositivo relacional os procedimentos da animação digital e a vídeo-arte visa catalisar táticas criativas que sejam representativas de nossa presente condição, e propõe a materialização de conhecimento sensível que transitem entre o contexto e o sujeito. Isto significa a articulação crítica-reflexiva em arte que permita, em primeira instância, a produção de descontinuidades e acontecimentos que se desdobrem em vivências enriquecedoras para a formação da subjetividade de cada participante, bem como potencialize o desejo de trazer a presença experiências que reinventem as relações que travamos em nosso cotidiano de forma que algo nos aconteça. (BONDIA, 2001) Com estas proposições norteando o convívio e o processo, o coletivo VÍDEAR-LAAVA realizou uma serie de eventos cujo referente foi o saber tão singular que Seu Gentil do Orocongo<sup>1</sup> possuía e desejava disseminar. A tônica principal foi o encontro, o compartilhamento de saberes e a produção de acontecimentos colaborativos que enriqueceram o imaginário de cada participante. Logo todos que frequentaram o coletivo sabiam fazer o instrumento e alguns até em tocá-lo. Seu Gentil infelizmente falece em fins de 2009 depositando seu saber no Coletivo LAAVA. A questão agora era como levar o saber Orocongo a uma comunidade que não soube, ou não teve condições de fazer e tocar este instrumento tão singular, como produção de subjetividade.

Entendendo que para atuarmos fora da zona de conforto a qual conscientemente somos seduzidos a permanecer por esta sociedade, o processo criativo, exige formas que produzam “acontecimentos”, devires. Reconhecendo que

o vir a ser ocorre quando uma imagem mental é produzida por experiências vitais que tocam o Real, o jogo representacional da arte contemporânea vai buscar outras formas para rearticular as complexas relações entre o propositos, a proposta e de um público que necessita ser reinventado e envolvido no *acontecimento*.

## **O segundo lance do Jogo**

A segunda etapa deste jogo representacional em arte relacional em sua forma complexa, que tinha como referente principal a disseminação do saber Orocongo, foi agenciada através do projeto de extensão “Oficinas experimentais de Video-Arte no Centro Cultural Escrava Anastácia” Este projeto foi realizado entre março de 2010 a dezembro de 2011. Para tanto foram propostas uma série de oficinas com caráter experimental e simultâneas, que envolveram diretamente alunos da Escola Municipal Lucia Mayvorne com o apoio do Centro Cultural Escrava Anastácia.

A oficina: “Invenção de textos para roteiros”, ministrada por Ryana Gabech de Oliveira, ajudou a compor uma plataforma de afetos que visou instrumentalizar os jovens da comunidade a elaborarem criativamente seus próprios roteiros direcionados tanto a experimentação áudio-visual quanto a produção de micro-documentários. Nesta primeira oficina os alunos foram estimulados ludicamente a relatar como viam sua comunidade. Entre seus maiores problemas foi constatada a falta frequente de abastecimento de água. Muitos deles nem sabiam de onde ela vinha. Como consequência desta proposta foi agendado um passeio ao Poço do Córrego Grande. Uma das fontes de abastecimento de água para a cidade de Florianópolis. Este passeio proporcionou uma maior reflexão sobre o contexto do Monte Serrat e suas dificuldades em relação ao abastecimento de água na comunidade O objetivo foi dotar os jovens a produzirem breves roteiros que estimulem sua criatividade de forma lúdica, bem como potencializou o desejo de todos os envolvidos de trazer a presença novas relações que reinventassem o cotidiano de forma criativa.

Dentro das experiências que estavam sendo vivenciadas em simultaneidade com a oficina de invenção de roteiros, vários jogos e brincadeiras foram acontecendo e incentivados durante os encontros iniciais. As brincadeiras com

petecas possibilitaram a aproximação afetiva entre todos os envolvidos no projeto. A confecção de Pipas propiciou que os saberes dos alunos fossem valorizados, assim como as tocatas espontâneas com instrumentos percussivos do VIDEAR – LAAVA criaram pausas onde os alunos puderam manifestar suas formas de estar num espaço totalmente diferente do seu. (Fig. 01)



Fig 01 - Still do vídeo “Domingo na Pipa”

Já na “Oficina Experimental de Vídeo Arte, produzindo descontinuidades afetivas” com Tiarajú Verdi, contaram com a colaboração de vários das outras oficinas. Esta oficina foi desenvolvida ao longo das próprias atividades, o que colaborou a instrumentalizar os jovens da comunidade a elaborarem criativamente suas próprias imagens em movimento, direcionadas tanto a experimentação áudio-visual, quanto na produção de micro-documentários do próprio projeto. (Fig. 02) O objetivo foi dotar os jovens da comunidade a conhecerem e praticarem a construção da imagem em vídeo. Durante os encontros e no convívio intensificado, a partir de propostas que aconteceram em tempo real, foram realizadas atividades que proporcionaram imagens em movimento que serviram de base para a instrumentalização da linguagem visual da vídeo-arte, dos participantes. A proposta desta oficina foi agenciá-la como um meio para a promoção de integração entre os participantes, gerar trocas, conhecimento, relações afetivas e criativas explorando as potencialidades da vídeo arte experimental.



Fig. 02 – Tiarajú e Isaias editando o vídeo “Orocongo”

A oficina de “Montagem e edição de Vídeo” com Pedro Freiberger, visou instrumentalizar os jovens da comunidade a filmar, captar, editar, produzir documentação e o registro de todo o processo criativo desenvolvido durante os encontros realizados no CEART, como aqueles que aconteceram na Caixa d’água da comunidade do Monte Serrat. O planejamento do conteúdo programático foi de caráter introdutório e visou uma abordagem prática da realização audiovisual desde sua concepção até a finalização de um produto audiovisual. A linguagem do audiovisual contemporânea empreendida na oficina buscou principalmente fazer uso de elementos como agilidade, objetividade, condensação de conteúdo, temporalidades e ritmo. A partir da demonstração de algumas técnicas simples se pode explorar muitos recursos que mesmo equipamentos semiprofissionais podem obter resultados de ótima qualidade.

A oficina de iniciação a confecção de instrumentos musicais em cerâmica-: “Modelagem de derbaques” com Gilberto Del Prá, ajudou os alunos a terem uma rica iniciação as técnicas de modelagem e prensado manual com argila. Ao invés da confecção de Derbaques, como havíamos proposto no projeto original, foram produzidas sementeiras em cerâmica.(Fig. 03) Esta alternativa surgiu em função da reestruturação da proposta, a de nos deslocar para a comunidade e passar a atuar na Caixa d’água do Monte Serrat juntamente com quem tivesse por ali e disposto a participar. Neste contexto, a equipe pode perceber que os frequentadores eram em sua grande maioria crianças que frequentavam a Escola Lucia Mayvorne e que também participavam das atividades do Centro Cultural Escrava Anastácia em horários alternados. Para que a oficina fizesse sentido nesta novo contexto, a proposta foi reorientada para se adaptar a faixa etária daqueles alunos. A modelagem de pequenos vasos, panelas e sementeiras foi realizada com acompanhamento integral de forma a incentivar e proporcionar que este primeiro contato com a modelagem em argila despertasse a curiosidade e o saber de um procedimento ancestral de forma lúdica. Foram realizadas várias sementeiras, que

depois de queimadas foram preenchidas com terra adubada e plantadas com sementes de rúcula.



Fig. 03 - Sementeira de cerâmica modelada por jovens da comunidade.

A oficina “Do orocongo a percussão-instrumentos alternativos em madeira” ministrada por Helton Patricio Matias ajudou a compor uma plataforma de saberes e afetos a qual tinha como objetivo instrumentalizar os jovens da comunidade a confeccionarem instrumentos musicais alternativos. Durante o primeiro semestre esta oficina foi reestruturada para atender o desejo do Jovem Isaias, o qual pediu que lhe ensinassem a confeccionar o Orocongo, Instrumento de origem africana, e como já mencionado neste relato, especialmente tocado pelo morador da comunidade Seu Gentil do Orocongo, falecido em 2009. Durante seu aprendizado o jovem Isaias pode simultaneamente fazer a filmagem de uma das etapas da confecção do Orocongo. Isto possibilitou posteriormente que seu aprendizado sobre edição em vídeo pudesse acontecer como uma verdadeira experiência, aquela que permite ampliar formas de vivenciar a realidade. Esta oficina também atendeu o desejo de vários alunos em confeccionarem, no torno da marcenaria do CEART, peões de madeira, diversão infantil presente no cotidiano da comunidade, que poderia ser também motivo de filmagem. Desta forma a linguagem áudio visual; fotografia, sequencias, planos, contrastes, luminosidade, sonoridade foram repassados em sintonia com os desejos dos alunos, de forma lúdica, e a partir do que acontecia no momento. Na segunda etapa da proposta desta oficina, a confecção do Orocongo foi transportada para a Caixa d’água da Comunidade do Monte Serrat. (Fig. 04) Nos encontros que se sucederam várias turmas de alunos do

ensino fundamental que frequentam as atividades do Centro Cultural Escrava Anastácia puderam acompanhar de modo informal como se faz um Orocongo.



Fig. 04 - Oficina do OROCONGO durante a PANORÂMICA MONTE SERRAT

Ao final das oficinas foi realizada uma mostra dos vídeos exibidos durante o Evento Cultural “Panorâmica Monte Serrat” agenciado colaborativamente entre os mestrandos do PPGAV – CEART, docentes da Disciplina de Agenciamentos Culturais, contando com o apoio do projeto de extensão VIDEAR – LAAVA . (Fig.05)



Fig. 05 – Projeção de Seu Gentil tocando Orocongo sobre uma árvore da comunidade do Monte Serrat durante a PANORÂMICA

### **O “lance” da partida.**

O percurso pedagógico realizado no real foi efetivamente tramado a partir dos mestrandos do Programa de Pós Graduação de Artes Visuais-PPGAV do CEART/UDESC, que ao perceberem que seus desejos estavam entrelaçados, propuseram o agenciamento do Evento Cultural “PANORÂMICA MONTE SERRAT”.

Entendendo que este jogo de criatividade compartilhada somente poderia produzir sentido, quando vivenciado de forma complexa, cada mestrando propôs um desejo, que para ser materializado teria que depender da colaboração do outro. Esta linha de enunciação provocou rebatimentos de caráter intersubjetivo em função do compromisso, do cuidado, do engajamento e solidariedade no estar junto a proposta do outro, que simultaneamente espelhava sua própria dependência. Ao final somos feitos de relações intersubjetivas. As propostas mesmo formuladas pelo indivíduo dependiam das experiências de vida dos outros. Não poderiam ser materializadas no conforto isolado de um atelier, ou serem realizadas em oficinas especializadas. O que estava em jogo para o ensino da arte, era a construção de simultaneidades afetivas onde todos atuassem ajudando a materializar a falta e o desejo do outro. Criatividade compartilhada.

Com esta diretriz complexa em movimento, como materializar uma “Arena de Desejos” proposta por Fabio de Moraes, sem a doação de todos os mestrandos de um objeto que provocasse o desejo e sua disputa conceitual com outro. Como “Voar de Balão” de Júlia Amaral, sem o envolvimento e engajamento de todos os mestrandos. Como proporcionar, segundo Rosa Silveira, moradora da comunidade e aluna especial do mestrado, que a imagem da própria comunidade do Monte Serrat pudesse ser ativada segundo valores pautados na criatividade e nos saberes singulares que a comunidade retém. Como fazer com que a pintura, Proposta de André Rigatti, seja reinventada no cotidiano. Que mandiocas, proposta de Gustavo Tirreli, sejam plantadas artisticamente no terreno da Rádio Comunitária do Campeche, que o ensino da fotografia, proposição de Luzia Renata aconteça na realidade e junto com os jovens. Como ensinar jogos ecosófico-orozquianos vinculando articulações entre o meio ambiente, a produção de subjetividades abertas a correr riscos num espaço de compartilhamento de saberes tal como formulado por Antonia Wallig (mestranda) e Lucas Sielski Kinceler (graduando). Como se doar para que todas estas proposições sejam efetivamente catalisadas como um evento cultural complexo, objetivo de Maria Simonetti. Como ensinar desenho durante o evento de Daiana Schvartz); Aprender a fazer e soltar pipas, do Joana Amarante e Rosa Silveira que armadas conjuntamente com os jovens da comunidade valorizassem seus saberes e voassem levando outras imagens da comunidade.

A PANORÂMICA MONTE SERRAT foi a materialização de um jogo colaborativo em arte relacional em sua forma complexa, com resultantes ainda em processo, a qual foi se configurando a partir do encontro de desejos e objetivos que tinham em comum os agentes já envolvidos na comunidade. Para compreender sua forma, inicialmente fizemos uso do conceito de pensamento complexo tal como abordado por Edgar Morin (2003) Complexidade segundo o autor, “*vem do latim complexus, ou seja, tecer junto*”. Só há possibilidade de se tecer junto se existe convívio, compartilhamento e colaboração.

O evento aconteceu na Caixa d'água da Casan – Comunidade do Mont Serrat, no dia 11 de dezembro e propôs as seguintes atividades: A pedra que cede. Onde está Orozco?(Carolina Rogelin); Olimpíadas Orozquianas (Lucas Sielski Kinceler); Arena dos desejos(Fábio Moraes); Pintura Móvel (André Rigatti); Sorteio do passeio de Balão(Julia Amaral); Memórias no Ar (Rosa Silveira e Joana Amarante); Origami Sementeiras & Horta Vertical (Jose Luiz Kinceler); Cerâmica de minuto na caixa (Pedro Freiberger); Oficina de Pin Hole & Memórias Instantâneas (Luzia Renata); Oficina de Desenho (Daiana Schvartz); Oficina de Jogos vendados (Antônia Wallig); Construindo Orocongos(Helton Matias); Bonecas Abayomi (Janai de Abreu); Brincando com barro (Gilberto Dal Grande); Pipas (Giovana Hillsheim); Boi da Mamão Arreda Boi da Barra da Lagoa. Dança Afro; VI Mostra VIDEAR LAAVA: Seu Gentil do Orocongo<sup>2</sup>(Leonardo Lima e Francis Pedemonte); Mostra da Oficina Experimental de Videoarte (Tiaraju Verdi e Pedro Freiberger); Música: Tocata Visual Aberta. (Fig.06)



Fig.06 - Cartaz do evento Panorâmica Monte Serrat

Cumprе ressaltar que este jogo contou com a colaboração do Coletivo de artistas “Geodésica Cultural Itinerante”<sup>4</sup> que montou sua Geodésica no Morro da

Caixa d'água da comunidade do Monte Serrat, (Fig. 07) que assim se define e compartilhamos:

Dizer quem somos significa estabelecer um ponto fixo em relações espaço-temporais que estão sempre se tramando singularmente. Uma tarefa sem sentido. Mais próximo a esta tentativa será descrever o que desejamos sabendo que estes desejos estarão sempre entre zonas de alteridade que produzem processos de subjetivação em trânsito. Neste caso, o quem somos escapa de uma mirada congelante do Outro, que a todo momento procura pelas mais diferentes formas de poder nos moldar segundo regras que não nos pertencem, mas que podem nos afetar, nos colocando numa caixinha. Por isto estamos interessados em reaprender a viver misturando arte, filosofia e ciência no cotidiano. Ou seja, numa primeira tentativa, apenas somos quanto menos sabemos de nós mesmos. Mutações existenciais que acreditam que o uso da criatividade pode acontecer em qualquer oportunidade. Que relações podem ser reinventadas na vida a partir de descontinuidades pelas quais passamos a agir de forma solidária com o outro. Somos intensidades em processos. Desejamos nos contaminarmos com saberes e experiências de vida que nos deslocam de nós mesmos produzindo formas de arte ecosófica..



Fig. 07 – Lucas e Helton Integrantes do Coletivo Geodésica Cultural Itinerante montando a geodésica no Monte Serrat

### **Comentários sobre um jogo que ainda está em processo**

Enquanto o jogo representacional da pós-modernidade assumiu o compromisso de produzir imagens com alto grau de consciência reflexiva, onde as diferenças pudessem ser respeitadas a partir do entendimento de que o outro articula seu ser no mundo segundo relações simbólicas, imaginárias e reais interdependentes, que materializam junto a realidade estas diferenças, atualmente o mediador de propostas relacionais deseja produzir formas de estar neste mundo que efetivamente sejam a trama resultante da produção da imagem como

acontecimento, devir nos dirá Deleuze. Cabeças bem feitas nos dirá Morin. Para produzir tal sentido, ao invadir e costurar relações com outros saberes, passa, à medida que depende do outro a evitar riscos e preconceitos, entrando num espaço de contaminação afetiva, arriscando o impossível.(ZIZEK, DALY. 2006)

Reconhecendo que as dificuldades foram inerentes ao processo, já que efetivamente esta proposta pedagógica pôde vivenciar e experimentar junto à realidade questões vinculadas ao ensino e a pesquisa de como uma proposta de índole complexa pode acontecer de forma experimental incentivando processos de subjetivação horizontais, considero que a proposta pode ativar novos modelos experimentais para o ensino da artes. Cremos também que, somente agora, depois de alguns erros e afetos, ou melhor, experiências que produziram sentido, temos a condição necessária para fazer avançar um processo em arte que a todo momento reinventa seu campo de saber. São regras do jogo representacional da arte que se fazem e se diluem no próprio transcorrer da partida.

Entendendo que dinâmicas pedagógicas para o ensino da arte, as quais tenham por princípio a invenção de um jogo representacional pautados na colaboração, no engajamento e na reinvenção de nosso cotidiano, estar num estado de arte sem arte é o desafio maior que toda pessoa criativa se enfrenta hoje. Em sua forma complexa a arte nos faz à medida que nos desloca de nossas zonas de conforto, à medida que atuamos como mediadores em zonas temporais dialógicas voltadas a produzir modelos de existência possíveis de serem praticados. Instaura um novo ciclo, que potencializado constantemente por processos de subjetivação singulares, faz com que o cotidiano possa novamente nos reinventar.

## NOTAS

<sup>1</sup> Acontecimento como pontua Delleuze, produção de uma nova subjetividade, devir.

<sup>2</sup> Antigo residente da comunidade do Mont Serrat, Gentil Camilo Nascimento Filho, conhecido como Seu Gentil do Orocongo. Durante três anos, o Coletivo LAAVA teve a oportunidade única de vivenciar algumas de suas canções, tocando e aprendendo a construir o Orocongo.

<sup>3</sup> VI MOSTRA VIDEAR - Seu Gentil do Orocongo: Realizada no evento Panorâmica do Monte Serrat, a mostra foi uma homenagem a uma das figuras importantes da história local de nossa cidade, o qual detinha um saber único ao tocar o instrumento raro chamado Orocongo. Partindo dessa perspectiva, a mostra reuniu um material inédito de vídeo e áudio que abordavam algum dos momentos de convívio com Seu Gentil do Orocongo, projetados no espaço aberto do evento, conhecido como espaço da Caixa d'água, ressignificando a presença daquele senhor carismático que poderia ou não, ser reconhecido, frente a sua própria comunidade, resgatando o valor de seu saber cultural frente ao público presente no evento.

<sup>4</sup> O coletivo Geodésica Cultural Itinerante, além de contar com muitos parceiros, está composto atualmente pelos seguintes artistas: Francis Pedemonte, Leonardo Lima, Lucas Sielski Kinceler, Paulo Villaiva, Wilton Pedroso, Aires de Souza, José Luiz Kinceler, Pedro Freiburger, Julia Amaral e Gustavo Tirelli e Helton Patricio Matias.

## Referências

- BONDIA**, L. “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” Disponível em [tp://www.miniweb.com.br/atualidade/INFO/textos/saber.htm](http://www.miniweb.com.br/atualidade/INFO/textos/saber.htm)
- BOURRIAUD**, N. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2011.
- CERTEAU**, M. *A invenção do cotidiano*. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.
- FERRY**, Luc. *Aprender a Viver- Filosofia para os novos tempos*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva Ltda. 2007
- GUATTARI**, F. *As três ecologias*. Madrid: Pretextos, 1996.
- LADDAGA**, R. *Estética de la Emergencia* Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006
- KWON**, Miwon. *One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2002.
- MORIN**, Edgar, Os sete saberes necessários à educação no futuro. São Paulo: Cortez, 2000.
- *A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. (2003).
- ZIZEK**, Slavoj e **DALY**, Glyn. *Arriscar o impossível: conversas com Zizek*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins fontes, 2006. (Coleção Dialética). 211p.

## Currículo do autor

### José Luiz Kinceler

Graduado em Arquitetura e Urbanismo Universidade Federal de Santa Catarina (1984). Doutorado em Escultura como práctica y límite - Universidad del País Vasco (2001). Pós-Doutorado em Arte Pública pela UFF-RJ (2010). Professor associado do Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes - UDESC. Tem experiência na área de Artes Visuais com ênfase em Arte Pública de Novo Gênero e processos criativos complexos.

---