

Desenvolvimento de web site para apresentação de resultados dos projetos, História Visual do Corpo na arte Contemporânea e Figurações do Divino.

RODRIGUES, Aleksander Rocha¹; **ANTONINI**, Ana Paula Toniazzo²; **SILVA**, Daniela José³; **BARROS**, Mariana Siade⁴; **ASSUNÇÃO**, Stewart de Almeida⁵; **NORONHA**, Marcio Pizarro⁶.

Palavras-chave: Arte - Informação - Web Site.

1. INTRODUÇÃO (justificativa e objetivos)

O trabalho apresenta a construção de um web site para disponibilizar informações sobre dois projetos, subdivididos em 11 subprojetos. Através da catalogação e organização de informações que fizeram parte da construção do web site. O primeiro projeto, “Figurações do Divino – Identificações Sócio-Culturais e Históricas das manifestações religiosas na figuração artística recente – 1980-2002” - que é subdividido em quatro sub-projetos- consiste numa abordagem histórico-cultural das produções artísticas do ponto de vista da tradição religiosa brasileira. O Brasil, país de forte caracterização sincrética da religiosidade, possui uma tradição cultural visual – desde as formulações barrocas – no que diz respeito às relações entre a arte e a religiosidade, especialmente no domínio da arte figurativa. Desse modo, fazem-se necessários os estudos que retomem esta tradição, não somente no que diz respeito aos domínios específicos da arte sacra/religiosa e da arte popular e étnica como também um estudo dos objetos entendidos, interpretados e analisados enquanto “objetos de arte” e suas relações com as outras esferas da cultura brasileira e da cultura contemporânea. A pesquisa proposta consiste no estudo temporal da produção artística recente (1980-2002) a partir da identificação de um determinado conjunto de produtos (pinturas) e da constituição de uma linguagem visual enquanto repertório e enquanto mentalidade, numa caracterização dos regimes de imagens produzidos e dos modos como estes são traduções culturais visuais de ordenações do simbólico na sua esfera de religiosidade. Estes produtos visuais, identificados num determinado suporte plástico, serão ainda identificados a partir dos seguintes elementos: os produtores (os perfis dos artistas, suas trajetórias, suas passagens pelo campo de produção pictórica); uma dimensão de caráter espacial, valorizando regionalidades e territorialidades. Nesse bloco os sub- projetos apresentados no web site são: Os sofrimentos e os dias: A pintura de Karin Lambrecht; Pintura e religiosidade: a produção de Daniel Senise; Pintura e a Carne da tinta: a produção de Frantz; Histórias atemporais do tempo na pintura de Julio Ghorzi.

E o segundo projeto, apresentado no web site, “História Visual do Corpo na arte Contemporânea: Iconografias e experimentos” - subdividido em sete sub- projetos - objetiva estudar as formas e estratégias adotadas pela arte contemporânea na utilização do elemento corpo na sua construção.

O corporal/corporeidade expandiu-se de tal forma no século XX que acabou por alcançar níveis muito elevados de expressão plástica, tornando-se hiperrealizado através da imagem (Baudrillard) como também na indefinição das fronteiras entre as corporeidades, no sentido físico, sensível e cognitivo. Toda uma compreensão fenomênica da realidade deu ao corpo o estatuto de modo de conhecer, através do sentir. Assim é que temos, histórica e culturalmente, uma movimentação (dinâmica

cultural) em torno do significante corporal, sob a forma de um culto enquanto objeto estético, extático (perene, fixo, sem movimento) e performático (dinâmico, em movimento, em partitura corporal). Sua presença na arte pode ser identificada prioritariamente a partir dos anos sessenta e setenta do século XX, na arte efêmera dos happenings e performances ou na sua tematização ou enquanto objeto de representação figurativa em artistas como Francis Bacon, Lucien Freud e, mais contemporaneamente, Odd Nerdrum. Ou ainda, nomeado em sua ausência, denunciando a presença da corporeidade num conjunto instalacional, numa situação interativa, num universo de cibercultura, nas formas objetais, de memórias e de vestígios, como em Joseph Beuys, Anselm Kiefer e Waltercio Caldas.

O corpo é assim tomado como objeto privilegiado para o uso na construção da arte contemporânea, fazendo convergir as situações da artesanaria (das culturas arcaicas) com as instalações e performances. épocas anteriores. O que se propõe aqui é o desenvolvimento de topologias corporais enquanto zonas de fronteira e de interpenetração, entre temporalidades e espacialidades distintas, reveladas através do levantamento das iconografias e dos registros realizados a partir das experimentações.

Esta pesquisa objetiva estudar os objetos dados como artísticos na cultura ocidental e não pretende desenvolver estudos empíricos acompanhados de entrevistas e de registros de processos de criação. O estudo se fixa nos conjuntos de imagens acumuladas que usam e / ou fazem referência à corporeidade.

Nesse bloco os sub projetos apresentados no web site são: A Figuração do Feminino na Pintura Contemporânea; A figuração do masculino na pintura contemporânea; Fotografia e performance em corpos transgêneros; Cruzamentos Histórico-Antropológicos entre Body-Art e Tatuagem; O Corpo íntimo, os registros fotográficos e a arte hiper-realista; Imagens eróticas e pornográficas numa abordagem histórico antropológica; Estados da morte enquanto registro estético da morte; Uma Etnografia da Dor e as experimentações Psicossomáticas no Corpo Artístico.

2. METODOLOGIA

2.1. Criação do briefing e elaboração do organograma.

Após a conclusão dos relatórios parciais, foram coletadas informações chave para a elaboração do web site como nome, endereço eletrônico etc. após isso elaborou-se um organograma contendo todas as partes do site, desde pagina inicial à contato.

2.2 – Pesquisa bibliográfica e elaboração de layout.

Foram necessárias pesquisas em web sites como www.becaminghuman.org e www.terraicognita.com, para posteriormente elaborarmos um layout, com o auxílio do software Corel Draw 10. A elaboração do layout consiste em organizar um grid para a definir a localização das informações e visualidade da página.

2.3 – Catalogação e revisão de textos.

Após a elaboração e aprovação do layout pelo orientador, partiu-se para a catalogação e tratamento das imagens contidas no web site, bem como a organização e síntese dos onze sub projetos.

2.4 – Elaboração da programação.

Após a organização das informações que iriam compor o site, foi feita a programação com o auxílio do software Flash MX 2004, o que deu interatividade ao web site.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A organização das informações dos sub projetos juntamente com o layout e programação realizados resultaram na elaboração de uma mídia interativa - um web site.

4. CONCLUSÃO

Elaboração de um web site contendo informações concisas, textos e imagens, para que os dois projetos orientados possam ser pesquisados, e conhecidos por toda comunidade através da Internet.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GUINSBURG, C. "De A. Warburg a E. H. Gombrich" Notas sobre um problema de método in mitos, emblemas e sinais; morfologia e história. São Paulo, Companhia das Letras, 1990; pp 41- 93.

BURKE, P. " História das imagens" in A escrita da história. São Paulo, Editora UNESP, 1992. pp. 237 – 271.

www.becaminghuman.org

www.terraicognita.com

¹ Bolsista de iniciação científica. Faculdade de Artes Visuais, db_co@hotmail.com

² Bolsista de iniciação científica. Faculdade de Artes Visuais, gêmea_ap_nx@hotmail.com

³ Bolsista de iniciação científica. Faculdade de Artes Visuais.

⁴ Bolsista de iniciação científica. Faculdade de Artes Visuais, marianasiade@yahoo.com

⁵ Bolsista de iniciação científica. Faculdade de Artes Visuais, iordstewart@hotmail.com

⁶ Orientador/Faculdade da artes Visuais, Faculdade de Historia/UFG, marcpiza@terra.com.br