



**Universidade:
presente!**

UFRGS
PROPEAQ



XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Evento	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	A Cartomante
Autor	MARINA DIEHL LAGE
Orientador	ALESSANDRA LUCIA BOCHIO

A cartomante

Marina Diehl Lage

Orientadora: Alessandra Lucia Bochio

A presente pesquisa está vinculada ao projeto de pesquisa “Interações entre imagem, som, corpo e ambiente em instalações e performances audiovisuais contemporâneas” da professora Alessandra Bochio. Tem como ponto de partida a criação da instalação *A cartomante*, visando refletir sobre a articulação entre a investigação teórica e a experimentação artística. O trabalho foi criado pelos artistas Marina Diehl, Breno Dias e Fernanda Gorski.

As instalações, como prática artística, suscitam a participação do público a partir de sua presença corpórea dentro do espaço instalativo. Neste ambiente, o público se relaciona com os objetos e imagens, criando uma experiência sensorial que o transforma na própria obra. Utilizando o monitor de TV, a imagem toma posição de destaque dentro do espaço instalativo. Ao tornar a interface um elemento responsivo, *A cartomante* permite o público modificar a obra e ganhar uma nova função, “solicitando sua participação não só através da interpretação ou reflexão mental, mas da sua atuação física na e com a obra” (SOGABE, 2008, p. 1988).

A instalação consiste em um espaço pequeno, cercado por cortinas e composto por um tapete, algumas almofadas, plantas e uma mesa baixa, na qual está situada uma televisão conectada a um *raspberry pi*. Na medida em que ocorre uma aproximação do público em direção a tv, um programa se inicia e reproduz um vídeo introdutório contendo uma animação com elementos visualmente antigos. Baseado em um código na linguagem *processing*, o programa apresenta cartas criadas pelo grupo, sorteadas aleatoriamente, que remetem às cartas de Tarô; cada carta traz consigo um texto, adicionando possíveis significações à carta. Trazendo à tona questões de interatividade e participação, o trabalho cria uma experiência imersiva e intimista.

A fim de recriar as cartas do Tarô, iniciamos um estudo sobre arquétipos a partir das relações arquetípicas formadas no inconsciente, com base nas obras de Carl Jung (1969), Annis Pratt (1981), Clarissa Pinkola Estés (1992) e Robert M. Place (2005). Os autores abordam arquétipos e símbolos recorrentes, inconsciente coletivo e as relações imagéticas. Dessas leituras surgiu a curiosidade sobre como imagens mutáveis eram representadas de forma tão estática dentro do jogo do Tarot. A necessidade de ressignificar e atualizar essas representações no tarô demonstrou que, como apontado por Jung, as imagens e seus significados mudam ao longo do tempo e dos espaços.

Estudamos a história do Tarot e as cartas do arcano maior¹ a fim de organizar as palavras e os significados relacionados a cada uma. Surgiram, então, questionamentos sobre a organização e apresentação do trabalho e de que forma as transferir para um ambiente instalativo. Um questionário foi formulado a fim de explorar a percepção dos sujeitos acerca das relações imagéticas no Tarot. O mesmo solicitava a associação de palavras as imagens apresentadas. Apesar de rica, a pesquisa nos levou a conclusão de que assuntos como esse não se dão apenas a partir de discussões objetivas, e sim no conjunto desses conhecimentos com um saber corporal e sensível. Portanto, optamos por utilizar nossa própria subjetividade na criação das cartas e dos textos.

¹ O Arcano maior é o quinto naipe no baralho, consistindo de vinte e duas cartas - vinte e uma são trunfos e uma é O Tolo ou Louco. Place diz que “estas cartas mostram um desfile alegórico de imagens enigmáticas cada uma triunfando, ou superando, seu predecessor.” (2005, p.17)