

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO ( PÔSTER )

NOME: ADEILSON WILLIAM DA SILVA

TÍTULO: A INFLUÊNCIA DE NEW BABYLON NA ARTE CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, ADEILSON WILLIAM DA SILVA, ADEILSON WILLIAM DA SILVA, PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): NÃO POSSUI

PALAVRA CHAVE: ARTE, ARQUITETURA, URBANISMO.

**RESUMO**

Este trabalho é resultado parcial de uma monografia, produto em desenvolvimento de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) na licenciatura em Artes Plásticas na Escola Guignard. Tem-se como objeto deste trabalho o estudo de Constant Nieuwenhuys, e seu trabalho *New Babylon* (1957/1974). Nessa obra foram elaboradas diferentes ações para o desenvolvimento de uma cidade revolucionária em contraposição ao modelo urbano e arquitetônico tradicional das cidades. Além de estudar a obra, pretendo discutir se há alguma influência da *New Babylon*, ou a internalização e exploração de seus conceitos, por artistas na arte contemporânea brasileira. Este trabalho dispõe-se a pensar essa influência na arte contemporânea brasileira entendendo o que torna o trabalho de Constant diferente. Pensamos esse trabalho desde o seu período e suas claras intenções políticas de atuação, bem como o impacto que essas propostas traziam com a sua crença em uma luta real e frontal na elaboração de um novo conceito a "sociedade lúdica" em clara oposição a uma sociedade utilitarista. *New Babylon* se referencia no livro intitulado *Homo Ludens*, de Johann Huizinga. Nesse livro, Huizinga (1955) assinala que o jogo pode ser considerado uma gênese do processo cultural. A criação de regras e a busca de objetivos são aspectos que constituem quase todas as formas de organização social. Para ele, a experiência lúdica está na base da constituição das sociedades humanas, apresentando-se como a primeira célula da cultura. Quanto à metodologia utilizada, está-se realizando uma pesquisa bibliográfica de referências teóricas (em andamento), também foram iniciadas as discussões dos conceitos: urbanismo (NIEUWENHUIS, 1974), jogo (HUIZINGA, 2000), utopia, vanguardas (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1960), arquitetura (LEFÉBVRE, 2004), contemporâneo (AGAMBEN, 2009; CAUQUELIN, 2005) e arte contemporânea brasileira. O estudo dessas primeiras bibliografias são os resultados parciais alcançados.