

ORGANIZAÇÃO
Monica Tavares, Juliana Henno, André Pitol,
Grupo de Pesquisa em Arte *Design* e Mídias Digitais

Arte_ *Design* _Tecnologia

Arte_ *Design* _Tecnologia

ORGANIZAÇÃO

Monica Tavares, Juliana Henno, André Pitol
Grupo de Pesquisa em Arte *Design* e Mídias Digitais

1ª Edição • São Paulo • 2020



Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

A786 Arte_Design_Tecnologia [recurso eletrônico] / organização Mônica Tavares, Juliana Henno, André Pitol. – São Paulo: ECA-USP, 2020.
233 p.

ISBN 978-65-990224-2-5

Artigos apresentados no II Seminário do Grupo de Pesquisas em Arte Design e Mídias Digitais, realizado de 5 a 6 de agosto de 2019, no Espaço das Artes da Escola de Comunicações e Artes da USP, São Paulo-SP.

1. Arte - Congressos 2. Design – Congressos 3. Tecnologia - Congressos I. Tavares, Mônica II. Henno, Juliana III. Pitol, André IV. Seminário do Grupo de Pesquisas em Arte Design e Tecnologia (2. : 2019 :São Paulo).

CDD 21.ed. – 700

Elaborado por: Alessandra Vieira Canholi Maldonado CRB-8/6194



All the contents of this book, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-ShareAlike 3.0 Unported.

Todo o conteúdo deste livro, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não adaptada.

Todo el contenido de este libro, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

Copyright © 2020 by Autores.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer meio de comunicação para uso comercial sem a permissão escrita dos proprietários dos direitos autorais. A publicação ou partes dela podem ser reproduzidas para propósito não-comercial na medida em que a origem da publicação, assim como seus autores, seja reconhecida.

Os textos deste livro são de responsabilidade dos autores.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| Apresentação | 5 |
| Turbulências e transduções: uma análise sob a ótica das noções de transdução e imagem performativa (Alessandra Lucia Bochio / Felipe Merker Castellani) | 12 |
| Curadoria digital: uma aproximação conceitual das artes (André Pitol) | 35 |
| O Grupo de Estudos do Livro: <i>design</i> , autoria e o livro independente, inseridos ao universo acadêmico (Cristiane Alcântara) | 58 |
| Dispositivos de escuta em locais de passagem (Eduardo Salvino) | 85 |
| A imprevisibilidade materializada pelos meios digitais (Monica Tavares / Juliana Henno) | 108 |
| Transcranial: reconfigurações do corpo na <i>performance</i> intermediática (Matheus da Rocha Montanari / Gilbertto Prado) | 147 |
| O cheiro como agente da experiência estética (Ana Carolina Braga Neto) | 176 |
| Arte/ <i>design</i> e natureza no ensino fundamental (Cintia Valente Ruiz / Suzete Venturelli) | 193 |
| Controle e inter-relações entre humanos, objetos e natureza: transformações estéticas (Priscila Duarte Guerra) | 205 |

Apresentação

Este livro reúne um conjunto de nove artigos apresentados durante o *II Seminário do Grupo de Pesquisa em Arte, Design e Mídias Digitais, GP_ADMD (CNPQ e USP)* intitulado *Arte_Design_Tecnologia*. O Seminário, realizado nos dias 5 e 6 de agosto de 2019 no EdA (Espaço das Artes) da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP), teve o apoio do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da USP (PPGAV-ECA-USP).

Os universos da arte e do *design* reportam consigo paradigmas que remetem a regimes específicos de produção e recepção de objetos. Todavia, ao se levar em consideração que as mídias digitais trazem consigo determinadas potencialidades e que estas implicam características próprias e aglutinadoras na mediação dos processos comunicativos da arte e do *design*, o *II Seminário do Grupo de Pesquisa em Arte, Design e Mídias Digitais, GP_ADMD Arte_Design_Tecnologia* teve como objetivo refletir acerca de questões implicadas entre a criação e a recepção mediada pela tecnologia digital nos contextos da arte e do *design*.

Ao se caracterizar como espaço de intercâmbio acadêmico, neste Seminário, a comunicação apresentada por cada expositor foi primeiramente debatida por um relator, selecionado dentre os participantes do Evento. Este formato buscou incentivar e assegurar espaço para discussão, a ser posteriormente aberta à plateia, com vistas a garantir a troca de ideias e priorizar o caráter dialógico próprio de um ambiente universitário. Intencionou-se com este formato estimular a reflexão e, sobretudo, ampliar a discussão sobre as pesquisas em desenvolvimento dos membros do Grupo. A seguir apresentamos na íntegra a programação do Seminário.

Programa do evento

5 a 6 de agosto

EdA – Espaço das Artes

Organização: Grupo de Pesquisa em Arte, *Design* e Mídias Digitais - GP_ADMD

Realização: GP_ADMD.

O evento foi dividido em 2 palestras e 9 comunicações, abaixo discriminadas:

Dia 5 de agosto, segunda-feira | manhã

8h30 – 9h30: Palestra de abertura – Gilberto Prado (UAM-USP)

9h30 – 10h00: Comunicação – Alessandra Bochio (UFRGS) e Felipe Merker (UFPel)

10h – 10h30: Relatoria – Eduardo Salvino (USP) / Discussões

11h00 – 11h30: Comunicação – André Pitol (USP)

11h30 – 12h00: Relatoria – Priscila Guerra (USP) / Discussões

Dia 5 de agosto, segunda-feira | tarde

14h00 – 14h30: Comunicação – Cristiane Alcântara (UFU)

14h30 – 15h00: Relatoria – André Pitol (USP) / Discussões

15h00 – 15h30: Comunicação – Eduardo Salvino (USP)

15h30 – 16h00: Relatoria - Cristiane Alcântara (UFU) / Discussões

16h30 – 17h00: Comunicação – Monica Tavares (USP) e Juliana Henno (IED)

17h30 – 18h00: Relatoria – Alessandra Bochio (UFRGS) e Felipe Merker (UFPEL) / Discussões

Dia 6 de agosto, terça-feira | manhã

8h30 às 9h00: Comunicação – Matheus da Rocha Montanari (USP) e Gilbertto Prado (UAM-USP)

9h às 9h30: Relatoria – Cintia Valente Ruiz (UAM) e Suzete Venturelli (UAM-UnB) / Discussões

9h30 às 10h00: Comunicação – Ana Carolina Braga Neto (USP)

10h às 10h30: Relatoria - Matheus da Rocha Montanari (USP) e Gilbertto Prado (UAM-USP) / Discussões

11h às 11h30: Comunicação – Cintia Valente Ruiz (UAM) e Suzete Venturelli (UAM-UnB)

11h30 – 12h00: Relatoria – Monica Tavares (USP) e Juliana Henno (IED) / Discussões

Dia 6 de agosto, terça-feira | tarde

14h00 às 14h30: Comunicação – Priscila Guerra (USP)

14h30 às 15h00: Relatoria – Ana Carolina Braga Neto (USP) / Discussões

15h00 às 16h00: Palestra de encerramento - Suzete Venturelli (UAM-UnB)

16h00 às 17h00: Avaliação e encerramento

Com esta publicação, que tem título homônimo ao *II Seminário – Arte_Design_Tecnologia*, o GP_ADMD intenta, portanto, colocar à disposição de leitores as comunicações apresentadas no Evento referido. Os artigos constantes deste livro dão a conhecer as ideias e os pensamentos de professores e estudantes de pós-graduação acerca de questões implicadas na interdisciplinaridade das três áreas, que dão nome a esta coletânea de textos, dispostos conforme ordem de apresentação constante do Programa anteriormente apresentado.

No artigo “Turbulências e transduções: uma análise sob a ótica das noções de transdução e imagem performativa”, Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani discutem duas de suas pesquisas artísticas recentes – *Turbulências* (2018) e *Transduções* (2019) –, tendo em vista as relações de interdependência entre as diretrizes operativas de criação envolvidas a partir do uso de meios sonoros e visuais.

No trabalho intitulado “Curadoria digital: uma aproximação conceitual das artes”, André Pitol levanta possíveis acepções inerentes ao termo que dá nome ao título do artigo, destacando como o adjetivo digital qualifica os procedimentos curatoriais e identificando como a imaterialidade, a seletividade/filtragem e a agência especificam a *práxis* da curadoria digital.

No texto “O Grupo de Estudos do Livro: *design*, autoria e o livro independente, inseridos ao universo acadêmico”, Cristiane Alcântara examina os pressupostos conceituais que embasam as investigações do GEL, como também expõe atividades desenvolvidas no Grupo, que tem como intuito compreender questões implicadas no *design*, no cenário editorial e na autoria do livro.

No trabalho denominado “Dispositivos de escuta em locais de passagem”, Eduardo Salvino cogita as possíveis relações entre o vídeo *On Listening*, de Antoni Muntadas, e a instalação multimí-

dia *toque-me*, de Eduardo Salvino e OS-NÁUTICOS, tendo como pano de fundo o conceito de dispositivo, e a tríade obra, espectador e lugar de passagem.

Monica Tavares e Juliana Henno, no artigo intitulado “A imprevisibilidade materializada pelos meios digitais”, investigam processos criativos de trabalhos de arte/*design* nos quais o acaso é determinante das poéticas em questão; impondo-se a imprevisibilidade como agente focal das etapas de projeção e materialização das seguintes obras mediadas pelo fluxo CAD-CAM: *Shine* (2010) de Geoffrey Mann; *Filament Sculptures* (2014) de LIA; e *Scumak No.2* (2008 -2011) de Roxy Paine.

No artigo “Transcranial: reconfigurações do corpo na *performance* intermediática”, Matheus da Rocha Montanari e Gilberto Prado analisam a *performance* denominada *Transcranial* (2014-) – criada por Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe –, tendo como base conceitual a noção de intermídia, e, sobretudo, com vistas a relevar as relações entre corpo e tecnologia envolvidas na obra.

Ana Carolina Braga Neto aborda a utilização do sentido do olfato no âmbito da arte contemporânea, buscando analisar a potência desse sentido como condicionante de uma experiência estética, no texto “O cheiro como agente da experiência estética”.

Cintia Valente Ruiz e Suzete Venturelli narram práticas criativas, desenvolvidas em uma escola do ensino fundamental de São Paulo, no artigo “Arte/*design* e natureza no ensino fundamental”. Relatam experiências didáticas estabelecidas com foco no processo artístico, no fazer artesanal e na relação entre arte e *design*, a partir da utilização de materiais orgânicos disponíveis em espaço de natureza contíguo à escola.

Por fim, e não menos importante, Priscila Duarte Guerra, no trabalho denominado “Controle e inter-relações entre humanos,

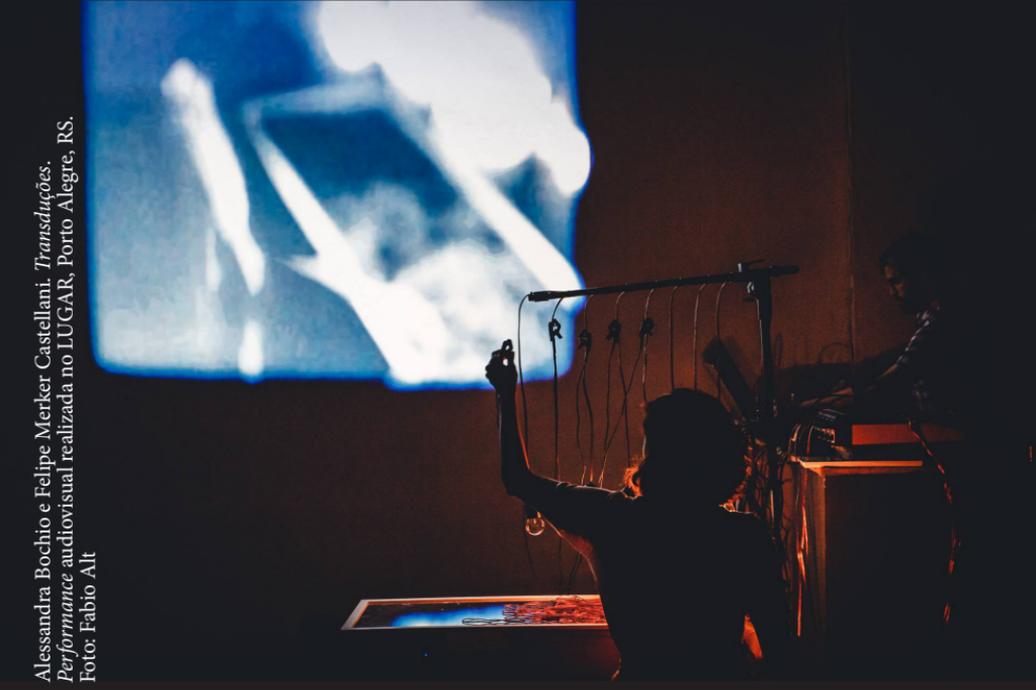
objetos e natureza: transformações estéticas”, problematiza as relações entre homem, objeto e natureza a partir da investigação de trabalhos estabelecidos nos limites entre *design*, arquitetura e arte e evidenciados pelos binômios natureza e artifício, unicidade e funcionalidade, arte e ciência.

Em seu conjunto, os artigos constantes desta publicação nos levam a refletir e apreender sobre o emaranhado conceitual e processual que circunscreve as superposições entre arte, *design* e tecnologia; enfim, os artigos procuram abrir um leque de informação para aqueles que se dedicam ao estudo das interrelações entre essas três áreas.

Monica Tavares, Juliana Henno e André Pitol

Os Editores

Alessandra Bochio e Felipe Merker Castellani. *Transduções*.
Performance audiovisual realizada no LUGAR, Porto Alegre, RS.
Foto: Fábio Alt



Turbulências e transduções: uma análise sob a ótica das noções de transdução e imagem performativa

Turbulences and transduction: an analysis from the perspective of transduction and image performative notions

Alessandra Lucia Bochio¹ / Felipe Merker Castellani²

Resumo

O presente trabalho visa analisar nossa pesquisa artística recente, mais precisamente as *performances* audiovisuais *Turbulências* (2018) e *Transduções* (2019). Partindo de estratégias operatórias que geram simultaneamente resultantes sonoras e visuais, buscamos a constituição de uma série de relações de interdependência mútua entre os diferentes meios de expressão artísticos solicitados nas obras. Para analisar estes trabalhos, lançamos mão do conceito de transdução e da noção de imagem performativa.

Palavras-chave: Transdução; Imagem performativa; Corpomídia.

Abstract

*The present work aims to analyze our recent artistic research, precisely the audiovisual performances *Turbulences* (2018) and *Transduction* (2019). These performances explore operative strategies that simultaneously generate sound and visual results, thus constituting an environment of mutual interdependence between the different means of artistic expression. In order to analyse these works, we define as starting points the concepts of transduction and performative image.*

Keywords: *Transduction, Performative image, Bodymedia*

Introdução

Ao longo dos últimos anos investigamos em nossas pesquisas artísticas diferentes formas de relacionamento entre imagem, som e ações performativas, especificamente em instalações e *performance* audiovisuais. Partindo de situações de colagem, do uso de analogias e mais recentemente da criação de operações de convergência audiovisual³, exploramos em nossos trabalhos maneiras de colocar em relação informações de natureza distinta, buscando uma vetorização comum entre meios materiais e imateriais, o analógico e o digital, o corpo, o espaço e o público.

O presente trabalho aborda as *performances* audiovisuais *Turbulências*⁴ (2018) e *Transduções*⁵ (2019), as quais constituem o desdobramento mais recente de nossa pesquisa artística. Como ponto de partida para a presente investigação recorremos ao conceito de transdução e a noção de imagem performativa.

Transdução

Entendido enquanto um processo de transformação energética, o conceito de transdução serve de base para a compreensão de diferentes fenômenos sonoros do mundo físico e para a construção de diferentes aparatos tecnológicos. Nas *performances* aqui analisadas, transdução energética e tradução informacional se interligam e servem como ponto de contato entre diferentes materialidades.

O conceito de transdução⁶ perpassa alguns campos do conhecimento; na biologia, pode ser entendido como um processo de reprodução pelo qual o DNA de uma bactéria é transferido para outra por meio de um vírus, ou ainda, como um processo pelo qual uma célula transforma um tipo de estímulo em outro, a chamada transdução de sinais, responsável por grande parte da nossa percepção de estímulos ambientais, como a luminosidade.

Saindo da escala celular, encontramos processos transdutivos em outras dimensões de nosso corpo, como em nosso aparelho auditivo. A energia acústica (variação de pressão) é transformada pelo tímpano em energia mecânica, utilizada para movimentar os ossículos do ouvido médio (martelo, bigorna e estribo). Posteriormente esta energia irá novamente se transduzir em impulsos elétricos na cóclea. Já no campo da engenharia, transdutores são aparatos que modificam um tipo de energia, transformando-a em outro. Por exemplo, os microfones que transformam a energia acústica em energia elétrica ou os alto-falantes, que executam a tarefa inversa, transformando a energia elétrica em energia mecânica (vibração).

O filósofo Gilbert Simondon (2011) também se vale do conceito de transdução para compreender os processos de individuação. O autor parte da compreensão da transdução enquanto um processo interativo no qual cada camada de estruturação serve de base às outras e consolida os seres em suas múltiplas camadas: física, psíquicas, sociais, dentre outras.

Entendemos por transdução uma operação física, biológica, mental, social, pela qual uma atividade se propaga pouco a pouco no interior de um campo, fundando essa propagação numa estruturação do campo operada passo a passo: cada região seguinte, de modo que uma modificação se estende progressivamente e simultaneamente a esta operação estruturalmente (SIMONDON, 2011, p. 32).

Compreendendo o caráter plurívoco e transdisciplinar do conceito de transdução, o tomaremos de forma múltipla em nossa pesquisa artística. Em um sentido operacional, o conceito serve de base para o estabelecimento de situações performativas audiovisuais, como a subversão da utilização tradicional dos alto-falantes em *Turbulências*. O trabalho parte da movimentação gerada em dois alto-falantes pela emissão de baixas frequências em um limiar inaudível aos ouvidos humanos. O processo comum de

transformação de energia mecânica (movimentação dos alto-falantes) em energia acústica (estímulos sonoros audíveis) tem seu sentido invertido, permitindo que os sinais sonoros sirvam como forma de gerar e controlar o movimento das câmeras de vídeo e dos objetos depositados sobre os cones dos alto-falantes. A partir da captura em tempo real dessa movimentação são geradas diferentes configurações sonoras e imagéticas que se desdobram em um fluxo audiovisual intenso (Figuras 1 e 2).

Em *Transduções*, a materialidade dos meios de circulação das informações sonoras é colocada em questão. Microfones de contato são submersos em uma vasilha com água, quando as mãos da *performer* entram em contato com o líquido são geradas interferências sonoras, ocasionadas devido à alteração do fluxo da corrente elétrica gerada pelo corpo (Figura 3). Os campos eletromagnéticos gerados por câmeras analógicas obsoletas, lâmpadas incandescentes e pequenos motores também são transduzidos em fenômenos sonoros por meio de indutores eletromagnéticos. Tais fenômenos tornam-se subsídio para a construção do percurso improvisatório realizado pelos artistas no momento da *performance* (Figura. 4).



Figura 1. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Turbulências*, 2018. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia de Ricardo de Carli.



Figura 2. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Turbulências*, 2018. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia do acervo pessoal dos artistas.



Figura 3. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Transduções*, 2019. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia do acervo pessoal dos artistas.

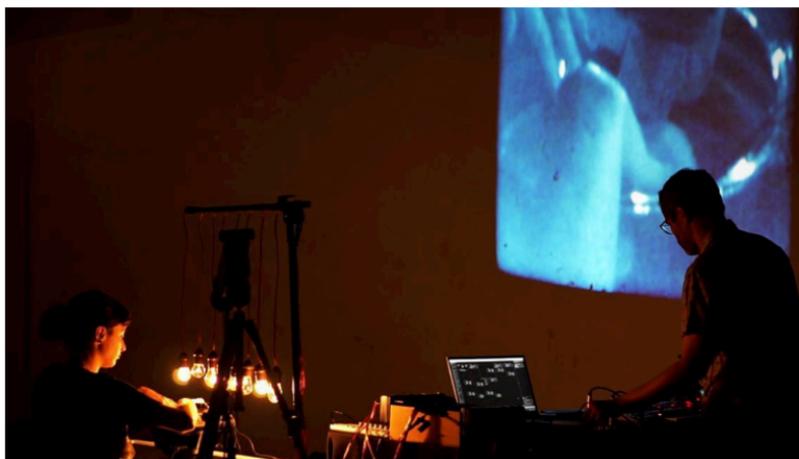


Figura 4. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Transduções*, 2019. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia do acervo pessoal dos artistas.

Retornemos a concepção do filósofo Gilbert Simondon: a transdução entendida enquanto um processo gradual e reiterativo no qual cada etapa de estruturação serve de base para a subsequente. Os exemplos citados anteriormente se referem a maneira pela qual o conceito de transdução é apresentado de maneira operacional em nossa pesquisa artística, apresentando-se nos modos pelos quais se constituem as estratégias de construção audiovisual das obras, colocando em jogo materialidades distintas. Os sinais analógicos, presentes na movimentação dos alto-falantes, nos microfones de contato e nos indutores eletromagnéticos tornam-se elemento inicial de estruturação dos processos de captura e transformação das informações digitais sonoras e visuais. Formam-se assim ciclos de retroalimentação entre imagem, som e corpo que estando em um estado de interdependência mútua consolidam-se em ambientes performativos, nos quais cada configuração audiovisual é provisória e serve de base para outras, igualmente provisórias.

No campo da arte sonora e da música experimental é recorrente a exploração de processos transdutivos, especialmente àqueles que tem como objetivo engendrar formas de visualização dos fenômenos sonoros. Pode-se ligar tal fato a influência exercida neste campo pelo racionalismo científico, o qual desde a modernidade modula a concepção de conhecimento do mundo ocidental. Ao compreender o som enquanto um fenômeno passível de ser discretizado em variáveis e ser observado através de instrumentos laboratoriais, físicos como Ernst Friedrich Chladni (1756–1827) e Hermann von Helmholtz (1821-1894) ampliam as possibilidades de entendimento do campo da acústica musical, consequentemente modificando o entendimento acerca do som no campo das artes.

A pesquisadora Lílian Campesato (2015), em seu artigo intitulado “Discursos e ideologias do ‘experimentalismo’ na música do

pós-guerra”, ao analisar as diferentes acepções e sentidos abarcados pelo termo experimento e experimental no campo da música, aponta três estruturas discursivas que apoiam o pensamento musical na modernidade. A primeira delas diz respeito “ao fato de que o som é levado ao laboratório onde passa a ser estudado ao lado de outros fenômenos naturais, como a luz, a gravidade e o eletromagnetismo” (CAMPESATO, 2015, p. 46), permitindo assim, a sua apropriação como objeto de estudo das ciências experimentais. A segunda estrutura discursiva se refere a materialidade que o som ganha ao adentrar os laboratórios que permitiram sua observação e manipulação, fato que propiciou uma importante mudança epistemológica. As relações compreendidas intuitivamente pelos músicos até então, passam agora a ser racionalizadas cientificamente. Nas palavras da autora: “o conhecimento do funcionamento acústico do som tira-o de uma perspectiva mágica e o coloca entre outros elementos da natureza que podem ser compreendidos e controlados pela ciência” (CAMPESATO, 2015, p. 46). Por fim, a terceira estrutura aborda as possibilidades de controle da produção sonora a partir do conhecimento científico, o que acarreta uma homogeneização de suas características qualitativas (timbre e articulação).

Alguns trabalhos recentes no campo da arte sonora se apropriam de forma crítica do conhecimento científico acerca de fenômenos transdutivos, questionando a própria materialidade do som, bem como suas relações com o contexto sociocultural no qual ela se desenvolve. Tomemos como exemplo a artista alemã Christina Kubisch (1948), que realiza desde a década de 1970 investigações sonoras utilizando sistemas de indução eletromagnética. A partir de 2004, a artista desenvolve uma série de práticas performativas coletivas chamadas de *Electrical walks*⁷ (*Passeios elétricos*). Os *Passeios elétricos*, como o próprio nome já indica, são caminhadas nas quais os participantes utilizam um aparato na forma de *headphones* que por meio de bobinas tornam audíveis os campos

eletromagnéticos ocultos na paisagem urbana. Sistemas de comunicação sem fio, antenas de rádio, radares, câmeras de vigilância, caixas eletrônicos, luminosos de néon e telefones celulares tornam-se produtores de texturas sonoras complexas, de *loops* rítmicos e de sons graves sustentados; fragmentos de programas televisivos e de comunicações radiofônicas também se fazem presentes e irrompem de forma imprevisível o fluxo sonoro com vozes, vinhetas e trechos musicais⁸. O som aqui não é mais provocado pelas vibrações das cordas ou tubos de um instrumento musical, não há a presença de uma relação causal que torna sensível aos nossos ouvidos os fenômenos acústicos e impõe o sentido indicial entre gesto, fonte sonora e som propriamente dito. É um outro espaço que é revelado pelo acoplamento entre público participante e aparato tecnológico. Um espaço invisível, ou melhor, uma dobra do espaço urbano, audível apenas por meio da mediação tecnológica.

O trabalho de Kubisch revela uma atitude crítica tanto em relação aos meios tecnológicos e ao contexto em que estão sendo empregados, quanto em relação às práticas musicais tradicionais. A primeira se dá pela problematização da saturação eletromagnética do ambiente cotidiano por meio das radiações de equipamentos eletrônicos, da radiodifusão, da telefonia móvel, de radares e outros instrumentos científicos⁹. A segunda propõe uma escuta que rompe tanto com os hábitos e convenções do contexto musical, quanto com as causalidades acústicas da paisagem sonora que nos circunda. A imaterialidade característica do som é potencializada pelo apagamento das relações com as fontes sonoras, ao mesmo tempo que estabelece uma relação com o corpo dos participantes. Cada deslocamento, por menor que seja, é capaz de revelar um som escondido em algum objeto. Os passeios são, na verdade, caçadas de sons ocultos. Não é incomum nas imagens da obra a presença de participantes se contorcendo ou colocando as cabeças em lugares inusitados.

Outro exemplo de uso de processos transdutivos no campo da arte sonora é a *performance UN*¹⁰ (2016 - 2018), da artista carioca Bella que explora as resultantes visuais de vibrações ocasionadas por ondas sonoras em meio líquido. Um recipiente com água atravessado por um feixe luminoso recebe diferentes vibrações que produzem no ambiente reflexões imagéticas, que se modificam em tempo real de acordo com as manipulações sonoras realizadas pela artista. A convergência entre corpo, imagem e som é uma constante nos trabalhos da artista, como em *Constante elástica* (2019), na qual o público é convidado a se embrenhar em um emaranhado de arame. As movimentações geradas no material são captadas por um elemento piezoelétrico e processadas em tempo real, resultando em uma textura sonora complexa projetada no espaço expositivo. Em suas *performances*, Bella também recorre a outro processo transdutivo, por meio a utilização de fotocélulas (*Light Dependent Resistor*, LDR) para controlar sintetizadores, consequentemente gerando resultantes imagéticas aos processos performativos de manipulação sonora.

O conceito de transdução nos parece uma espécie de grau zero para a compreensão dos processos operatórios de convergência audiovisual, a transformação energética que ocorre entre ações performativas, imagens e sons permite o estabelecimento de ambientes performativos sinestésicos que fogem de lógicas ilustrativas e representacionais nas relações entre os meios de expressão solicitados. Ao mesmo tempo, ao lançar mão da ótica simondoniana de tal conceito, nos deslocamos rumo a processualidade e a efemeridade que ganha relevo neste campo problemático. Convém agora nos atermos as relações entre corpo e imagem, problematizadas a partir do surgimento das imagens técnicas e elencadas a partir da noção de imagem performativa.

Imagem performativa

A noção de imagem performativa é compreendida aqui a partir do atravessamento da *performance* na imagem. Trata-se de analisá-la e percebê-la enquanto *performance*. Ou seja, enquanto evento, interação e relação. Para Schechner (2013), tanto uma pintura, quanto um romance, podem ser performativos e ser analisados como *performances*. A *performance*, conforme o autor, não está em alguma coisa, mas entre, no próprio acontecimento e na execução de uma ação.

Tratar qualquer objeto, trabalho, ou produto ‘como’ *performance* - uma pintura, um livro, um sapato, ou qualquer coisa que seja - significa investigar o que faz o objeto, como interage com outros objetos e seres, e como se relaciona com eles. *Performances* existem apenas enquanto ações, interações e relações (SCHECHNER, 2013, p. 30, tradução livre dos autores)¹¹.

Na *action painting* de Jackson Pollock, por exemplo, a obra é o próprio embate que acontece quando se encontram o artista e seus materiais, colocando, desta forma, corpo e ação do artista em evidência. Na medida em que confronta o artista, a tela não é mais apenas o apoio para a pintura, é parte integrante e mesmo determinante dela. Como consequência, a *action painting* exalta o instante, o acontecimento, a interação e a relação. Trata-se de compreender a imagem a partir de uma outra ótica: a da *performance* e de seus atravessamentos.

Sendo o vídeo o meio trabalhado nas imagens de *Turbulências e Transduções*, consideramos a noção de imagem performativa a partir do entendimento da abordagem das extremidades, conforme Christine Mello (2008) e da noção de generalidade do vídeo, segundo Alessandra Bochio (2015). Nota-se que ao tocarmos em tais questões do vídeo, o compreendermos em um sentido amplo a partir das novas práticas de hoje, cuja identidade parece mais

incerta, mais fluante e mais diversificada do que em seus desdobramentos iniciais. Nas palavras de Arlindo Machado:

Curiosamente, comemoramos a maioria do nosso vídeo num momento em que todo um discurso corrente parece decretar a morte do vídeo, superado que teria sido pelas tecnologias digitais e pelas formas “virtuais” de difusão nas redes telemáticas. Questão de ponto de vista. Mas se considerarmos vídeo a sincronização de imagem e som eletrônicos, sejam eles analógicos ou digitais, se entendermos imagem eletrônica como aquela constituída por unidades elementares discretas (linhas e pontos) que se sucedem em alta velocidade na tela, então podemos concluir que hoje quase tudo é vídeo e que, longe de estar moribunda, essa mídia acabou por ocupar um lugar hegemônico entre os meios expressivos de nosso tempo. O que é o “cinema digital” senão uma forma de vídeo? O que são os formatos digitais de animação na Net senão formas de vídeo? A computação gráfica, o videogame, as animações interativas de toda espécie não se apresentam fundamentalmente ao receptor como imagens e sons eletrônicos e, portanto, como vídeo? O cinema não é hoje fruído majoritariamente em forma de vídeo? *Si la vidéo est mort, vive la vidéo!* (MACHADO, 2007, p. 16).

Para Mello (2008), frequentemente, o universo do vídeo é marcado por criações artísticas que não enfatizam ou hierarquizam um meio em detrimento de outro. O vídeo, para ela, é caracterizado por suas “extremidades”, que levam à percepção dos meios e das práticas artísticas não no seu contexto particular, “ou como mensagens específicas, mas na direção de suas fronteiras e de seus processos de hibridização, como fuga do epicentro da linguagem, como um estado descentralizado de comunicação entre os meios, como um conjunto de circuitos interligados” (MELLO, 2008, p. 28). Ao perceber o vídeo a partir de suas extremidades, a autora o compreende enquanto processo, em seus diálogos com o ambiente, em suas apropriações, em suas contribuições e contaminações.

O vídeo se desenha em meio ao que Mello denomina de as três pontas extremas do vídeo: a desconstrução, a contaminação e o compartilhamento, as quais se revelam como procedimentos criativos refletindo estratégias que, frequentemente, são adjacentes à própria videografia e apontam para uma generalidade do vídeo.

A generalidade do vídeo (BOCHIO, 2015) diz respeito a uma imagem que se adere muito facilmente a manifestações artísticas diversas e que é definida a partir das relações que estabelece com outros meios, materiais e práticas artísticas. Trata-se de reconhecer o vídeo como um meio descentralizado, que expande as suas especificidades em direção a outros meios e práticas artísticas. Parte-se da hipótese que não se pode discutir o vídeo hoje fora do campo das mídias digitais, das traduções intersemióticas e da convergência midiática, na medida em que este não se restringe à especificidade do meio que ele é parte.

Tal reflexão aponta tanto para os processos de hibridizações, expansão e atravessamentos, quanto para a possibilidade de criação da imagem fora do âmbito do objeto, mas inserida em articulações espaçotemporais. Isso quer dizer que a imagem não se apresenta mais necessariamente sob a forma de objetos, já que se desmaterializa e se dispersa em articulações conceituais, ambientais e interativas, dialogando com o público, com o espaço e com os diversos elementos materiais, meios e práticas que constroem a obra.

Neste momento, recorreremos a noção de imagem performativa por meio da problematização do surgimento das imagens técnicas. César Baio (2015) traz uma reflexão a respeito da dimensão estética dos atuais regimes de sentido da imagem digital e da passagem dos regimes de absorção para os regimes de projeção da imagem. Nos primeiros, o espectador é convidado a mergulhar na imagem, tais como nos ambientes virtuais; é decorrente do

sistema de representação perspectivista do Renascimento, sendo progressivamente potencializado pela fotografia, pelo cinema e pelas tecnologias digitais.

Arlindo Machado (2011) relaciona o surgimento das imagens técnicas à objetividade e à verossimilhança. Afirma que estas imagens emergem a partir da construção de dispositivos técnicos criados no Renascimento italiano para dar coerência à produção de imagens. Assim, a imagem digital é, para o autor, um retorno aos cânones renascentistas, pois ao mesmo tempo em que lança mão da coerência e objetividade, “realiza o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito” (MACHADO, 2011, p. 210).

Já os regimes de projeção da imagem são frutos da superação da dualidade entre os espaços físico e informacional. Nestes, a imagem se projeta rumo ao mundo e é percebida como um objeto concreto no universo de nossa experiência, rompendo com uma postura baseada na tentativa de criar uma outra realidade, como nos regimes de absorção. Neste contexto, a imagem digital, bem como os procedimentos decorrentes das tecnologias digitais, é, então, assumida em sua capacidade de estar no mundo.

Nos regimes de projeção, a imagem é compreendida como “um fenômeno no interior dos aparatos com o qual o sujeito se relaciona de maneira concreta” (BAIO, 2015, p. 155). Isto quer dizer que, se nos regimes de absorção o espectador é levado a entrar na imagem, como se esta se constituísse como uma outra realidade, nos regimes de projeção, a imagem é parte da experiência sensível do espectador.

Conforme Baio, a passagem dos regimes de absorção para os de projeção da imagem nos auxilia na compreensão de uma condição pós-virtual da imagem e, com isso, na crescente naturalização

da mediação tecnológica. Entendemos o pós-virtual não como ruptura ou abandono ao virtual. Mas enquanto desenvolvimento, que se dá a partir da disseminação das tecnologias digitais e do seu transbordamento de sua esfera específica. Com isso, os regimes de projeção da imagem corroboram com uma mudança cultural após a reviravolta ocasionada pela ampla informatização e pelas redes comunicacionais. Compreende-se que há uma transformação ainda em andamento, que acarreta mudanças nos modos como nos relacionamos com essas tecnologias.

Ao assumir os regimes de projeção da imagem e a consequente naturalização da mediação tecnológica, entendemos a imagem enquanto fenômeno concreto no mundo, e que ainda passa a assumir um comportamento performativo, estabelecido pelo modo como a imagem é presentificada e se projeta nos aparelhos técnicos digitais: como ação, interação e relação entre os sujeitos e entre estes e o mundo.

Parte-se então da ideia de que as mudanças ocorridas por meio da naturalização das tecnologias digitais em nosso cotidiano e a forma como estas estão nos afetando atualmente, oferecem um novo olhar às imagens e colocam ainda novos problemas a elas, a partir do modo como nos relacionamos com as mídias digitais.

Em **Ativismo digital e imagem: estratégias de engajamento e mobilização em rede**, Tarcísio Torres Silva (2017) apresenta a imagem do corpo como estratégia recorrente em ações ativistas, partindo do entendimento que a imagem do corpo representa um campo de atuação política e colocam em evidência novas práticas comunicacionais.

Acreditamos que isto contribui para o entendimento de um potencial performativo de tais imagens, uma vez que, conforme Schechner (2013), a *performance* parte de um enquadramento de novas combinações de comportamentos restaurado¹², ou deslo-

cando-os de um outro comportamento ou do campo conhecido para novos contextos e ocasiões. Significa dizer que a *performance* marca um determinado comportamento a partir das relações que são estabelecidas entre os sujeitos e entre estes e o ambiente. Isto se dá a partir de uma tomada de consciência do próprio comportamento, reconhecendo o processo pelo qual os processos sociais e políticos, em todas as suas múltiplas formas, são transformados pela *performance*.

Observar a imagem sob a ótica da *performance* é entendê-la enquanto produção de presença, que transcende as próprias manifestações artísticas para ser estabelecida como uma condição existencial do sujeito imerso em seu ambiente (ZUMTHOR, 2007). Trata-se com isso de percebê-la partir de uma situação de encontro entre sujeito, imagem e ambiente.

A presença aparece então como um vetor para pensar a própria imagem; desloca-se, assim como a arte da *performance*, o interesse do objeto para a presentificação, para a situação vivida.

A noção de imagem performativa quando observada a partir dos trabalhos artísticos aqui analisados é percebida como um disparador que objetiva provocar a reflexão acerca das retroalimentações entre corpo, imagem e som, as quais se consolidam como o ambiente performativo das obras em questão. A partir da constituição de um jogo entre as ações dos *performers* e suas resultantes, percebidas enquanto projeções sonoras e imagéticas, as imagens passam a ter uma condição de presença, envolvendo a dimensão do corpo na imagem.

Em *Turbulências e Transduções*, a *performer* manipula no interior de um alto-falante um antigo bolso de um casaco, alguns botões, um novelo de lã, algumas chaves e pequenos potes de vidros. Ao mesmo tempo que tais ações são capturadas por câmeras de vídeo, que após passarem por processamentos digitais, são

projetadas no ambiente, os sons provenientes de tais objetos são capturados por microfones, processados digitalmente, mixados a outros sons e igualmente devolvidos ao ambiente. As imagens e sons aparecem aqui enquanto evento, elementos modulatórios no fluxo performativo.

As imagens e os sons resultantes são obtidos pela ação e interação entre os *performers*, assim como da interação dos *performers* com os aparatos tecnológicos e com o público. O resultado perceptivo se dá pelo encontro entre a visibilidade da imagem, a audibilidade dos sons e a presença dos *performers* e do público. Ao observarmos a totalidade dessa configuração, percebemos que as obras se configuram como um campo instável de situações possíveis, e não como um produto finalizado em si mesmo. Nomeamos a totalidade das *performances* de ambiente performativo.

A teoria de corpomídia de Christine Greiner e Helena Katz (2001; 2002) nos auxilia no entendimento dos ambientes performativos dos trabalhos analisados. Para as autoras, corpo e meio se determinam mutuamente: estão continuamente em um estado transitório ou provisório, já que se constituem somente a partir de suas trocas.

As informações do meio se instalam no corpo; corpo, alterado por elas, continua a se relacionar com o meio, mas de outra maneira, o que o leva a propor novas formas de troca. Meio e corpo se ajustam permanentemente num fluxo inestancável de transformações e mudanças (KATZ; GREINER, 2001, p. 71).

Compreender os trabalhos artísticos enquanto ambiente performativo coloca em evidência os fluxos de informação (sonora, visual e tátil), suas possibilidades de modulação e os circuitos de retroalimentação que se estabelecem em tempo real a partir das

ações dos *performers*. Significa ainda compreender a imagem por meio da dimensão do corpo, resultado de negociações constantes de informação com o ambiente, conforme a teoria de corpomídia.

Ao agir para produzir determinado evento, os *performers* devem lidar com as suas resultantes sonoras e visuais e perceber as possibilidades de modificação que elas apresentam no espaço-tempo da *performance*. Prevendo assim, rupturas ou continuidades nas texturas imagéticas e sonoras produzidas. Contudo, nem sempre são causais as relações entre uma determinada ação e suas resultantes, abrindo espaço para perturbações momentâneas que requerem uma consciência das múltiplas possibilidades de ramificação que os percursos audiovisuais podem apresentar. Soma-se a isso a distribuição dos mecanismos de controle entre os dois *performers*, dados sonoros podem modificar uma determinada imagem, e vice-versa, turvando ainda mais a causalidade dos eventos produzidos no ambiente.

Ao lançarmos mão da teoria corpomídia vislumbramos a possibilidade de uma relação intrínseca entre corpo e ambiente, entre as ações dos *performers*, os aparatos tecnológicos, suas resultantes audiovisuais e o público. Assim, cada ação se consolida a partir da modificação provisória que opera na rede de elementos interligados que compõem os ambientes e igualmente serve de base para as demais modificações que ocorrerão no espaço-tempo das *performances*. Podemos compreender *Turbulências* e *Transduções* como espaços de negociação entre corpo, imagem e som, como ambientes em que a cada momento as causalidades entre os diferentes meios solicitados são rompidas e novos acordos, igualmente provisórios, são estabelecidos.

Referências

BAIO, C. **Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

BAIO, C. “Performatividades. A presença e o gesto na estética audiovisual”. In: SOUZA, G.; CÁNEPA, L., BRAGANÇA, M., CARREIRO, R. (Orgs). **XIII Estudos de cinema audiovisual Socine** (v. 1). São Paulo, 2012.

BOCHIO, A. L. **Entremeios: convergência audiovisual**. São Paulo: ECA-USP, Tese de doutorado, 2015.

CAMPESATO, L. Discursos e ideologias do ‘experimentalismo’ na música do pós-guerra. **Revista Poiésis**, 2015, p. 43-64.

CASTELLANI, F. M. **Corpo-imagem-som: a criação musical e suas conexões**. Campinas: UNICAMP, Tese de doutorado, 2016.

KATZ, H. “O papel do corpo na transformação da política em biopolítica”. In: GREINER, C. (Org.). **O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações**. São Paulo: Annablume, 2010.

KATZ, H., GREINER, C. Corpo e processo de comunicação. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, 2001, p. 65-74.

KATZ, H., GREINER, C. “A natureza cultural do corpo”. In: PEIREIRA, R. (Org.). **Lições de Dança 3**. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2002.

MACHADO, A. **Made in Brazil: Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2011.

MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008.

PADOVANI, J. H. “Acerca da transdução: princípios técnicos, aspectos teóricos e desdobramentos”. **Anais Congresso da ANPPOM**, São Paulo, 2014.

SCHECHNER, R. **Performance studies: an introduction**. Londres e Nova Iorque: Routledge. Taylor & Francis Group, 2013.

SIMONDON, G. **L’individuation à la lumière des notions de forme et d’information** (P. Ferreira & F. A. Caminati, Trad) Paris: Édition Jérôme Millon, 2011, p. 23-26. Disponível em: <https://cteme.files.wordpress.com/2011/05/simondon_1958_intro-lindividuation.pdf> Acesso em: 01 abr. 2019. (Obra original publicada em 1958).

SILVA, T. T. **Ativismo digital e imagem: estratégias de engajamento e mobilização em rede**. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2017.

ZUMTHOR, P. **Performance, recepção, Leitura**. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

¹ Alessandra Bochio é artista multimídia, pesquisadora e professora. Como artista se dedica a criação de *performances* e instalações audiovisuais. É doutora em artes visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (2015), com estágio de pesquisa na *Université Sorbonne Nouvelle Paris 3*. É professora adjunta do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e líder do Grupo de Estudos e Práticas em Arte Mídia.

² Felipe Merker Castellani é artista sonoro e multimídia, pesquisador e professor. Como artista desenvolve instalações interativas, videoinstalações e *performances* audiovisuais em parceria com artistas de diversas áreas. É doutor em música na área de Processos Criativos junto ao Instituto de Artes da Unicamp (2016), com estágio de pesquisa na *Université Paris 8*. É professor adjunto do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas e líder do grupo de pesquisa Corpo-imagem-som: pesquisa artística e práticas experimentais.

³ A noção de convergência audiovisual que adotamos aqui diz respeito a uma busca por uma vetorização comum, tendo em vista a consolidação de uma mesma situação visual e sonora. Para tanto, buscamos um elo entre ambos os meios, a partir de seus processos operatórios. A convergência não coloca em questão uma unidade, no sentido mais recorrente do termo, mas, ao contrário, o que está em questão é a construção de conexões mais ou menos instáveis e a maneira de fazê-las operar de forma dinâmica no fluxo temporal. Sobre a noção de convergência audiovisual ver: BOCHIO, 2015, p. 134 -190 e CASTELLANI, 2016, p. 126 - 144.

⁴ *Turbulências* é uma *performance* audiovisual criada por nós em colaboração com os artistas Isabel Nogueira e Luciano Zanatta.

⁵ *Transduções* é uma série de *performances* audiovisuais desenvolvidas por nós desde o início de 2019. A série se configura como um processo contínuo de investigação, a partir de estratégias performativas audiovisuais.

⁶ Sobre o conceito de transdução, bem como sobre possíveis aplicações no campo da sonologia e da música experimental, ver: PADOVANI, 2014.

⁷ Sobre as investigações eletromagnéticas da artista Christina Kubisch ver a palestra intitulada Christina Kubisch - Magnetic Attacks: Forty Years of Electromagnetic Investigations (2018), realizada no festival Sonic Acts. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jM5cDFDEPA4>>

⁸ Um exemplo deste processo pode ser escutado no disco *Magnetic city* (2008) de Christina Kubisch, realizado a partir de gravações de 24 passeio sonoros na cidade de Poitiers (França). Logo no trecho inicial escutamos uma sobreposição de programas de rádio, vinhetas de locais turísticos e fragmentos musicais que paulatinamente dão lugar a sons sustentados, assemelhando-se a frequências geradas por ondas dente de serra.

⁹ Sobre este aspecto ver os *Fact Sheets* da Organização Mundial de Saúde, no qual são discutidos os limites e os efeitos possíveis da exposição a campos eletromagnéticos na saúde humana. Disponível em: <<https://www.who.int/peh-emf/publications/factsheets/en/>>

10 Para mais informações e registros audiovisuais de UN, ver o site pessoal da artista Bella: <<https://www.bel-la.com/works-performances-un?lang=pt>>

11 Tradução nossa de: *“To treat any object, work, or product ‘as’ performance - a painting, a novel, a shoe, or anything at all - means to investigate what the object does, how it interacts with other objects or beings, and how it relates to other objects or beings. Performances exist only as actions, interactions, and relationships.”*

12 Conforme Schechner, o comportamento restaurado diz respeito a “ações físicas, verbais ou virtuais que não são estabelecidas pela primeira vez; que são preparadas ou ensaiadas. Uma pessoa pode não estar ciente de que ela esteja realizando uma faixa de comportamento restaurado. Também, é referido como comportamento de segunda vez”. Tradução nossa de: *“physical, verbal, or virtual actions that are not-for-the-first time; that are prepared or rehearsed. A person may not be aware that she is performing a strip of restored behavior. Also referred to as twice-behaved behavior”* (SCHECHNER, 2013, p. 29).

net_condition
art and global media

Editors
Peter Weibel
and Timothy Druckrey

Rethinking Curating

Art after New Media ▶ Beryl Graham and Sarah Cook
foreword by Steve Dietz

COMRADESHIP

CURATING,
ART, AND
POLITICS IN
POST-SOCIALIST
EUROPE

ZDENKA
BADOVINAC

Curadoria digital: uma aproximação conceitual das artes

Digital curation: a conceptual approach from the arts

André Pitol¹

Resumo

Considerando o contexto de digitalização do mundo e das artes e as potencialidades do meio digital, este trabalho parte da noção de Curadoria Digital para discutir algumas acepções possíveis relacionadas ao termo, em especial práticas artísticas e os projetos curatoriais contemporâneos baseados em processos digitais voltados para a rede web. Realizou-se a leitura dos trabalhos de Paul (2006; 2009); Krysa (2006); Dietz (2010), Czegledy (2012) e Goring (2015) para indicar e analisar alguns atributos que o termo “digital” fornece e agrega ao debate em torno dos procedimentos curatoriais, a saber: a imaterialidade, a seletividade/filtragem e a agência da Curadoria Digital. A partir de uma introdução geral aos assuntos tratados, o texto se divide em dois tópicos centrais: em um primeiro momento, na apresentação contemporânea do termo Curadoria, para então investigar os atributos indicados na utilização do “digital”.

Palavras-chave: Curadoria Digital; Curadoria; Arte Digital; Artemídia; Arte na rede.

Abstract

Considering the digitization context of the world and the arts and the potentialities of the digital medium, this paper took the concept of Digital Curation as a central plot to discuss some possible meanings related to the term, mainly within the horizon of contemporary artistic practices and curatorial projects based on digital

processes aimed at Web network. Based on the works of Paul (2006; 2009); Krysa (2006); Dietz (2010), Czegledy (2012) and Gonring (2015), we indicate and analyze some attributes that the term “digital” provides and adds to the debate around curatorial procedures, namely: immateriality, selectivity / filtering and agency of the Digital Curator. We start with a general introduction direction to the subjects covered, and the text is made of two central topics: at first, a contemporary presentation of the term Curator, and then an investigation of the attributes indicated in the use of “digital”.

Keywords: *Digital Curation; Curatorship; Digital Art; New Media Art; Web art.*

Introdução

A Curadoria Digital é o foco central deste artigo. O termo está na ordem do dia e em franca ascensão em diversas áreas de conhecimento e instâncias de pesquisa. Às vezes, ouvimos o termo ligado a projetos de adequação de instituições aos pressupostos de atividade profissional do nosso estágio social vigente, com a digitalização de acervos, bibliotecas e arquivos; em outros momentos ele vincula-se a modalidades de criação e modelos de atuação prática que marcam a transformação e consolidação profissional do curador. Percebe-se, pois, que no debate contemporâneo o termo recebe diversas definições, serve a múltiplas possibilidades de uso, sugerindo uma série de abordagens interpretativas, a depender do ponto de vista elencado.

Por exemplo, a Ciência da Informação interessa-se pela Curadoria Digital para o desenvolvimento teórico sobre a curadoria de dados, relacionado à coleta e gestão de dados digitais (tanto no formato textual quanto imagético) e à certificação de confiabilidade e integridade do conteúdo científico. Projetos desse tipo investigam as especificidades do tratamento de informação

em ambientes das artes digitais, observando que tais ambientes são estruturados de maneira complexa, utilizando várias mídias audiovisuais e tecnologias computacionais e trabalhando com conteúdos heterogêneos e uma diversidade de tipologias documentais (ORTH, 2013). Já o setor das Humanidades Digitais – tomada aqui como uma disciplina construída na intersecção de outros campos, propriamente das Humanidades com as tecnologias digitais em busca de uma autonomia disciplinar – relaciona a Curadoria Digital ao processo de análise de modelos de seleção de informações digitais ou digitalizadas, estratégias de acesso e sua preservação em repositórios, bibliotecas e arquivos, segundo as esferas de interesses específicos daqueles campos (BERY, 2012).

A percepção resultante desses breves enunciados é que o conceito de Curadoria Digital é polissêmico, e atua em um cenário interdisciplinar, investindo energia na produção de informação intensificada, resultado da potencialidade tecnológica e da variedade de propósitos e objetivos de uso dos trabalhos produzidos. O pano de fundo de discussão vincula-se ao fato de que a defesa que cada uma das disciplinas anteriormente elencadas faz do termo Curadoria Digital indica interesses que se aproximam de um conjunto de aspectos intrínsecos aos seus respectivos campos de investigação, discursos de legitimação e formas de autoridade para estabelecer estratégias de ação e reflexão sobre as práticas curatoriais.

Porém, ao investigar a presença e representatividade da produção artística e da cultura visual no âmbito das Humanidades Digitais, Ortega (2013) identificou fortemente seus limites conceituais e institucionais. A autora evidencia o quanto o processo de institucionalização desse campo de conhecimento foi realizado a partir de uma “orientação predominantemente textológica” (p. 21), advindas da literatura e da linguística, de modo que

as trajetórias acadêmico-profissionais relacionadas ao campo da história da arte ou da cultura visual aparecem subrepresentados ou dissociados.

Ortega (2013) nos indica que o “diálogo entre a cultura artística, as tecnologias computacionais e o meio digital nos parece diferente quando o observamos do ponto de vista de fora do campo das Humanidades Digitais” (p. 20). E, assim, aponta para a necessidade de novas estratégias de análise e novos paradigmas interpretativos para discutir a produção artística e a cultura visual através de parâmetros vinculados, por exemplo, “às potencialidades de conjuntos de dados; as análises de redes; a distribuição e representação geoespacial; as novas visualizações de informação que fornece o meio digital; o desenvolvimento de novas narrativas multimodais, etc.” (ibidem). Colocado nos termos de Medeiros, Pinho e Silva (2019), tem-se que o que na Curadoria Digital “pouco se busca discutir o objeto artístico em suas características contextuais, seja ele em formato analógico ou digital, para aprimorar os processos de representação da informação” (p. 16).

Para além dos elementos anteriormente indicados, vale acrescentar a discussão em torno da relação entre a curadoria e o meio digital, a chamada Curadoria Digital.

Assim, tomando o termo Curadoria Digital como questão matriz, visamos realizar uma discussão sobre este conceito a partir de uma perspectiva do campo artístico, levando em consideração práticas artísticas e instituições culturais contemporâneas que investigaram e experimentaram os vários aspectos e camadas do termo, dando-lhe um significado próprio, na medida em que se intentou problematizar quais são os procedimentos curatoriais recorrentes ou que dialogam com o ambiente da arte contemporânea. Esta colocação sugere que a Curadoria Digital diz respeito tanto ao circuito da arte digital – com os pressupostos do regime ideológico da comunicação e os agentes produtores e consumido-

res envolvidos, como apontados por Tavares (2007) e as formas de organização das redes criativas, como festivais, centros de mídia e servidores de arte, segundo Smite (2012) –, como também diz respeito ao sistema da arte contemporânea e sua dinâmica de funcionamento, envolvendo os aspectos hierárquicos que visam a manutenção do campo artístico, em movimentos de inclusão e exclusão de seus componentes, como indicados por Cauquelin (2005) e Melo (2012). Neste sentido, este artigo servirá como um leque para a apresentação de alguns aspectos conceituais utilizados no debate da Curadoria Digital no âmbito das artes.

Propomos o seguinte caminho de análise. Visando uma melhor compreensão dos termos associados, em primeiro lugar abordaremos quais são os principais elementos, procedimentos e atuações disponíveis na bibliografia do tema quando se tem em mente as práticas curatoriais. Depois, passaremos à análise de quais elementos estão em jogo e que sustentam uma redefinição dessas práticas curatoriais pela via do digital — lembrando que nosso recorte se dá pelas propostas institucionais e projetos artísticos baseados em processos digitais voltados para a rede web. Deste modo, esperamos conseguir indicar quais são os possíveis sentidos envolvidos no procedimento associativo dos termos “curadoria” e “digital”, especialmente nos aspectos relacionados à: a imaterialidade da Curadoria Digital, a seletividade e filtragem da Curadoria Digital e, por último, a agência implicada na Curadoria Digital.

Curadoria

A curadoria e o curador são dois termos em rápido espalhamento e cada vez maior reconhecimento, em vários campos de conhecimento, funções profissionais e com diversas atribuições simbólicas. Essa profusão de usos tanto do profissional em curadoria

quanto do trabalho curatorial fez também com que seus sentidos, princípios e abrangências se embaraçasse, em um misto de euforia e desconhecimento que, segundo Reinaldim (2015), contribuiu “para a constância de situações clichês acerca das práticas curatoriais e têm dificultado a problematização de um estado atual de coisas, sobretudo em relação ao processo de espetacularização no meio de artes visuais” (p. 16).

Se, em suas acepções originais, a atividade do curador esteve ligada tanto ao campo do direito – aquele encarregado e responsável de cuidar dos interesses das pessoas que estão impedidas de fazê-lo – quanto à atividade médica – relativo àquele que recupera e cura um doente –, podemos certamente admitir que a configuração que o termo tomou no sistema de artes não lhe dá direito de defender a sua inauguração. Porém, diante dos antecedentes históricos presentes nos gabinetes de curiosidades particulares do século 16, na abertura dos primeiros museus públicos no século 18, e na criação de inúmeros cargos responsáveis por conservar, organizar e apresentar documentos e objetos, como *conservateur de musée*, *conservateur du patrimoine* e *commissaire de expositions* –, é importante ressaltar, segundo Dalcol (2017), “que o binômio curador/ curadoria como se emprega hoje surge da confluência de duas expressões que dizem respeito a dois papéis distintos, ainda que complementares: o responsável pelo acervo e o responsável pela exposição” (p. 46). Cabendo-nos, pois, reconhecer que foi no campo cultural que a curadoria alcançou condições para sua autonomia disciplinar no trato interdisciplinar.

Dessa mesma forma, não pretende-se uma análise do termo curadoria no sentido que apontar os maus-usos ou interpretações errôneas que hoje se faz a seu respeito, mas sim entender que, como nos lembra Dalcol (2017), “a proliferação das expressões ainda está em curso, nomeando novas atividades e até mesmo antigas tarefas que não eram assim chamadas” (p. 44). Não podemos ne-

gligenciar, por exemplo, as contribuições de curadoria independente ou *freelancer* de Harald Szeemann, que “lançou premissas de autoria e viés conceitual/temático para grandes exposições no campo da atividade e do pensamento curatorial” (p. 47) e as ressignificações que as próprias práticas artísticas proporcionou ao desenvolvimento da arte na segunda metade do século XX, “novos entendimentos artísticos, que desafiavam convenções de exposição e apresentação da arte, são acompanhados por uma nova compreensão da atividade curatorial” (p. 48).

Tais antecedentes contemporâneos abriram espaço para um debate sobre a autoria de artistas e curadores, em uma disputa que os envolvem às vezes enquanto competidores, às vezes enquanto colaboradores (RICHTER, 2013), assim como se relacionam com os caminhos que a curadoria alcançou no sistema artístico internacional e/ou globalizado. Passa-se, principalmente a partir da década de 1990, a considerar a curadoria como uma função, como uma profissão, na “emergência do curador como um profissional liberal, um prestador de serviços, muitas vezes detentor de saber técnico especializado” (REINALDIM, 2015, p. 21), fazendo com que o curador enquanto autor performasse sua função.

Tais colocações e indeterminações geram questionamentos como “Final, a que e a quem esse estado de coisas serve?” (REINALDIM, 2015, p. 18) ou “(O que) pode a curadoria inventar?” (GONRING, 2015, p. 276). A partir do cenário posto, neste tópico apontaremos os resultados de uma sondagem provisória que fizemos na bibliografia sobre curadoria, a fim de identificar quais sentidos e atribuições o termo recebe no contemporâneo. No que diz respeito ao pressuposto geral do que pode se configurar como uma Curadoria, Beiguelman (2013) sugere que:

O modelo mais interessante de curadoria me parece ser aquele que recupera alguns elementos da curadoria tal qual ela é formulada no campo da arte – o curador como

uma espécie de agenciador de processos, na medida em que ele faz recortes e censura; e o curador como filtrador, que é esse curador da era das redes, que embarca nos processos de recorte de olhos dos outros. Eu acho que a fusão desses dois elementos é o que dá um modelo mais criativo (2013, p. 87).

Na formulação da autora, a curadoria aparece como uma espécie de “agenciamento de processos”, assim como tendo o “curador como filtrador”. Nessa composição, duas capacidades se destacam: a de “decisão”, que se deve em grande medida pela legitimidade e habilidade que este possui em tomar decisões; e a capacidade de “mediação”, pois, como referido anteriormente, o curador tem reforçado o seu papel de mediador nas mais diversas instâncias, tanto da esfera artística quanto da extra-artística, visando a criação de narrativas e diálogos.

No que diz respeito ao curador como filtrador, é interessante levar em conta que a curadoria envolve um trabalho de imaginação, de pensar diferentes maneiras de “conceber uma mostra [e] as etapas que envolviam a concepção de uma exposição, tais como a escolha dos artistas ou trabalhos, a construção de um conceito, a definição do espaço e a determinação das condições deste” (MARMO; LAMAS, 2013, p. 14). Também implica um trabalho criativo de relação “entre a singularidade das obras e poéticas artísticas e os diálogos que podem ser construídos a partir delas, respeitando-se o sentido próprio que cada obra apresenta (seus aspectos intrínsecos e extrínsecos) e as novas possibilidades de significação decorrentes de uma análise em conjunto” (REINALDIM, 2015, p. 15). Assim, em certa medida, as práticas curatoriais poderiam ser associadas às práticas artísticas da apropriação, em aproximações entre a figura do curador e a do *bricoleur*, já que seus modos de operação baseiam-se na “manipulação, a da mão como a da mente, um intelecto com as pontas dos dedos, uma apreensão feita ao mesmo tempo em que se distancia e internali-

za” (BIDORET, 2014, s.p.).² Para a autora, essa atitude “pode partir de uma simples adesão, um uso tão erudito e estético quanto o de juntar-se, talvez, ao do trabalhador manual” (ibidem), de maneira que se torna visível também, principalmente no caso dos trabalhos em rede, a necessidade do suporte das áreas do *design* e da arquitetura na organização de estruturas recontextualizadas e na criação dessa esfera de recontextualização.

A relação entre o curador e o *bricoleur* retoma um tópico referido anteriormente, que é o debate entre a autoria e colaboração as figuras/posições do curador e do artista. Sem o intuito de abranger a totalidade de propostas de compreensão desse ponto, vale a pena trazer alguns outros autores que se dedicam ao tema. Retomando o texto de Beiguelman (2013), que reflete sobre a acercamento entre as atividades de curadoria e a atividade artística, para a autora a “curadoria [pode] ser vista de dois diferentes modos: como resultado dependente do artista ou como proposta independente de curadoria”. Já para Gonring (2015), “longe de ter sido requisitada pelo curador, [a autonomia criativa das práticas curatoriais] parece ter emergido em reação ao surgimento de novas formas e teorias estéticas” (p. 180), movimento que levou tanto a uma multiplicação de plataformas voltadas para a reflexão crítica sobre curadoria como também a expansão do termo para além da arte.

No que diz respeito ainda à mediação, Reinaldim aponta que a curadoria é, “mediação das obras tanto em relação ao espaço por elas ocupado quanto ao público da exposição ou proposição, muitas vezes coordenando e fornecendo os parâmetros para o projeto educativo” (p. 25). E o aspecto de mediação nos leva justamente à virada educacional da curadoria, levando para a instituição ou relacionando à exposição atividades interdisciplinares programas públicos e outras plataformas de ação.

Outro aspecto relacionado ao contato entre curador e artista é o que levou a prática curatorial a experimentar diferentes momentos de um processo de profissionalização e especialização dentro do sistema de arte, que abriu espaço também para o cotejamento de sua posição frente aos outros agentes desse mesmo sistema. Conforme o posicionamento de Obrist (2008), o “curador não é apenas, o que se expõe, como se expõe, mas é o resultado final de um conjunto de atividades desempenhadas pelo curador: preservar, selecionar e estabelecer ligações à história”, evidenciando diferentes graus de especialização da prática curatorial.³

Concluindo a primeira parte do artigo, podemos perceber, conforme aponta Gonring (2015), que “a curadoria se configura como um *conjunto de práticas* por meio das quais a obra se realiza publicamente” (p. 277). Com relação à seu *modus operandi*, ela se serve de princípios estruturadores, como as práticas que relacionam diversas obras entre si (em oposição à obra enquanto trabalho isolado); o espraiamento das possibilidades curatoriais em um alcance de suas potencialidades criativas, aproximando o curador e o artista, ou o “curador como artista”; seja ainda realizando intervenções curatoriais que decodificam a produção artística para o público.

Assim, conforme o intuito inicial desse trabalho, cabe-nos agora partir para a segunda parte, onde investigaremos como os aspectos e atributos anteriormente elencados se comportam no contexto e no meio digital.

Curadoria Digital

Para levar adiante o debate sobre a Curadoria Digital, parte-se da premissa de que essa noção está relacionada às discussões sobre a utilização de dispositivos e tecnologias de informação e comunicação nas práticas artísticas. Nos aproximamos, especificamente,

da definição sobre arte digital oferecida por Paul (2003), no qual os projetos artísticos são “criados, armazenados e distribuídos pela via das tecnologias digitais e que empregam suas características como seu próprio meio” (p. 14).

Também a este respeito, uma segunda baliza está na discussão sobre arte telemática, entendida como experiências artísticas em redes de telecomunicações. No que concerne a relação entre as tecnologias de comunicação, a interconexão telemática via rede e a produção artística, Prado (2003) afirma que as “experimentações artísticas com as novas mídias digitais acentuam-se e multiplicam-se [...] com a utilização, pelos artistas, de diversas formas de produção, distribuição e intercâmbio, possibilidade ampliada com a recente introdução da web” (p. 20). Tais experimentações artísticas poderiam ser divididas em 1) sites de divulgação de eventos, exposições, coleções etc., via rede e 2) nos sites de realização de eventos e trabalhos na rede. Mas, como aponta o autor, por um tempo não houve tal diferenciação, de modo que “o levantamento dos casos em que as redes eletrônicas são os próprios espaços e mídias utilizados para a produção de eventos artísticos, numa relação mais direta com a arte telemática” foi apenas posteriormente considerado no debate artístico (PRADO, 2003, p. 65-66).

A descrição acima marca uma temporalidade específica da discussão em pauta à época da colocação de Prado (2003) e o momento atual; distinção de contexto que tomaremos como uma oportunidade para explorar o espectro de possibilidades de entendimento do termo Curadoria Digital, tendo por base projetos artísticos e curatoriais baseados na web. Esperamos ser esta uma oportunidade na qual podemos aprofundar o conhecimento sobre parâmetros conceituais que poderão nos auxiliar no exame abrangente das várias acepções do termo em questão na contem-

poraneidade; ou se colocarmos na forma de pergunta: quais podem ser os atributos considerados no *modus operandi* online da curadoria?

Deste modo, para entender a situação peculiar da Curadoria e identificar as características que a distinguem de outras maneiras de estruturar as informações e imagens com que trabalha, partiremos para uma apresentação abrangente de alguns de seus atributos. Por meio da leitura de autores que já se debruçam sobre alguns entendimentos de Curadoria Digital, identificamos que ela pode ser comentada enquanto os tópicos da (i)materialidade, seletividade/filtragem e graus de agência da Curadoria Digital.

A (i)materialidade da Curadoria Digital

A imaterialidade é um aspecto a partir do qual a artemídia frequentemente é discutida, no modo como se apresenta, por exemplo, em projetos baseados em softwares, sistemas ou redes. Tal é a sua repetição, que Paul (2009) o considera um “mito da imaterialidade”, colocando-a como um elemento importante de novas mídias e com efeitos no processo curatorial. A autora indica, ao mesmo tempo, como a imaterialidade percebida “não pode ser separada dos componentes materiais do meio digital” (p. 346).

Já Krysa (2006) situa mais propriamente a prática da curadoria ou o trabalho do curador em um contexto articulado entre a imaterialidade e os sistemas de rede. A autora refere-se tanto ao repertório do que pode ser alvo da curadoria quanto as novas possibilidades do processo curatorial em si, visando com isso indicar o deslocamento de valor de um objeto em direção ao processo e à análise simbólica na produção de arte.

Assim, situar a curadoria no contexto da imaterialidade oferece uma compreensão dela não apenas como uma prática criativa e crítica, mas também como uma prática que permite discussões

sobre as transformações do processo curatorial e as estruturas de controle expressas através dele.

Retomando Paul (2009) e a noção de “imaterialidade entre materialidades”, talvez seja o caso de apontar como é possível também que projetos ligados ao digital recusem a noção propriamente do que seria a imaterialidade do ciberespaço, evidenciando, em seu lugar, uma complexa articulação entre uma espacialidade efêmera da rede, performada pelo acesso, e uma espacialidade física, mas não menos performada, que enfatiza a proeminência do *local* e do material como elementos constitutivos da internet. Situação que seria vista por Groy (2018) enquanto uma transgressão, na medida em que abre espaço para que a internet passe a ser investigada não mais como a soma de “conteúdos imateriais” (p. 4), mas também enquanto meio ou forma material. Trata-se, pois, da impossibilidade de radicalizar a diferenciação entre as dimensões material e virtual. Parece, aliás, consensual que esta distinção deixou de fazer sentido, à medida que os sistemas digitais e as redes foram gradualmente invadindo a realidade física do cotidiano com consequentes contaminações recíprocas, tanto na esfera da produção artística como no mundo dos museus.

A seletividade/filtragem da Curadoria Digital

Outra acepção possível que envolve o termo Curadoria Digital está na sua capacidade de seletividade e filtragem, seja dos materiais que utiliza, seja dos processos por meio dos quais se articula. Tais configurações são o resultado de estratégias de seleção e gestão de dados textuais e imagéticos em projetos artísticos que envolvem o trato com a escolha, triagem, separação, eleição, compilação, e também de classificação, discriminação, e até de eliminação de conteúdos com os quais trabalham.

Como aponta Dietz (2010), diante da enorme e contínua produção de informação e sua disponibilização na rede, o curador parece ter se transformado em uma espécie de filtro. Para o autor, a “ênfase mudará de simplesmente ‘criar’ conteúdo para apresentar um contexto para ele; um ponto de vista sobre ele – assim como um dos papéis do curador é identificar, contextualizar e apresentar um ponto de vista sobre obras de arte” (p. 76).

Esse argumento é também apresentado por Paul (2006), na medida em que “o papel de um curador de arte contemporânea está mudando em direção a um alimentador de filtro, uma vez que a produção cultural em geral se tornou mais ‘conectada’ pelas tecnologias atuais e alterou as práticas públicas de visualização de arte” (p. 92). Enquanto alguns aspectos do papel curatorial, como a seleção de trabalhos e a organização de exposições, se aplicam ao processo de curadoria *online*, ocorrem transformações no processo de filtragem, descrição e classificação dentro do ambiente online.

Tais transformações enunciadas também apresentam os procedimentos de seletividade e filtragem em termos de pós-produção. Estudioso do campo do cinema e da arte, Elsaesser (2018) aponta como o “crescente acúmulo de poder curatorial nas mãos do diretor e dos programadores [fez] com que tanto a seleção de filmes quanto a curadoria de arte se transformem numa atividade que chamo de ‘pós-produção’ (p. 38). Termo advindo da produção de filmes digitais e cujo sentido se ampliou para abarcar dimensões políticas e éticas, para o autor as atividades de produção e pós-produção se configuram e se diferenciam pela “*busca capturar a realidade para usá-la em uma representação*” (p. 38), no caso da primeira produção, enquanto a segunda “procede pela *extração da realidade para que esta possa ser ceifada [tratando] o mundo como informação a ser minada e processada, como matéria-prima e recursos a serem explorados.*” (p. 39). Neste sentido, o movimento de passagem de um modo de atuação ao outro:

como centro gravitacional da exposição e da mostra, da curadoria e da programação, não é apenas um deslocamento ou redistribuição nas relações de poder. Ele muda a maneira como o filme [e a arte] se apresenta[m] nos espaços a ele[s] dedicados. (2018, p. 38)

No que diz respeito às relações de associação e dissociação entre prática artística e curador, essa noção de pós-produção poderia também ser entendida no exemplo apresentado por Groys (2015) de que os projetos de instalação consolidados por artistas nos anos 1960 estão intrinsecamente vinculados aos processos e práticas pessoais de criação dos artistas e a divisão entre artista e curador, que era clara dentro das relações sistêmicas da arte, “uma vez que a identificação entre a criação e a seleção seja estabelecida, os papéis do artista e do curador se tornam idênticos” (p. 120).

Na medida em que essa transformação apontada por Elsaesser (2018) alcançar a posição de padrão no modo como a programação e a curadoria atua junto ou sobre “o patrimônio, a herança cultural, e a história das artes como um todo. Não mais por meio do *cuidado* e do *curare*, mas sim da *apropriação* e da *pós-produção*” (p. 39), então tem-se que tais atributos presentes na Curadoria Digital excedem o entendimento de uma curadoria “reduzida simplesmente enquanto um *gatekeeping*, limitada aos aspectos editoriais / de seleção / de controle de qualidade da profissão” (CZEGLEDY, 2012, p. 144).

A agência da Curadoria Digital

Um último ponto para avaliarmos o que está em jogo quando nos aproximamos de uma redefinição das práticas curatoriais pela vida do digital, é o aspecto que envolve o compromisso e o trabalho de outros agentes para além do protagonismo de apenas um idealizador. Tal alteração sinaliza para a nossa discussão uma

abertura da prática curatorial à colaboração, ou uma “ampliação da agência da curadoria”, nos termos de Gonring (2015, p. 279).

Os graus de agência nas práticas curatoriais levam em consideração, dentre outros elementos, os níveis de participação e colaboração dos agentes envolvidos. Quando levamos em consideração a aproximação – já comentada – entre a curadoria e a instância de criação artística, não podemos deixar de perceber os graus de agência que existem nele. Conforme aponta Prado (2003), “nas experiências de arte em rede, o artista renuncia à produção de um objeto finito para se ater aos processos de criação, geralmente coletivos [...] um quadro sensível no qual alguma coisa pode ou não se produzir, um dispositivo capaz de provocar intercâmbios” (p. 65).

Por essas razões, não podemos considerar o espaço digital de um ponto de vista puramente estético: o modelo do espaço digital é um paradigma operacional, que permite a prática curatorial executar ações no e por meio do digital, e não apenas enquanto uma instância visual para o digital.

Para Paul (2006), essa questão é posta no sentido de demonstrar uma trajetória presente nos projetos de curadoria digital, que parte de uma voz curatorial única e vai em direção a múltiplos curadores convidados, que operam ou sob um guarda-chuva organizacional, ou visando interesses e horizontes comuns. Essas múltiplas vozes potencializam os graus de agência dos participantes e, segundo a autora (PAUL, 2006), as diferenças centrais entre os níveis de controle e agência nas mídias analógicas e digitais residem justamente na natureza e especificidades da própria tecnologia. Conforme o depoimento de Nina Czegledy (2012) sobre alguns modelos de curadoria digital dos quais participou:

Eu me vejo como uma ponte entre os artistas e o público. Sei muito mais sobre a tecnologia e sua teoria aplicada à

arte - assim como à história da arte - do que o visitante médio da exposição, mas quase sempre conheço menos do que o artista que estou apresentando – que se especializou nessa área específica por vários anos. O truque é levar essas duas partes a um nível em que ambas possam se comunicar através da obra de arte (2012, p. 145).

No caso do meio digital, o enfoque se dá na modularidade e na variabilidade, que garante espaço para o projeto em si seja manipulado e expandido no decorrer de sua realização (PAUL, 2006, p. 88). Desta maneira, os aspectos anteriormente elencados de imaterialidade, processualidade, seletividade/filtragem e agência presentes na Curadoria Digital indicam um caminho maior e mais complexo de investigação. Eles evidenciam como as mudanças nos perfis e nas práticas curatoriais tornam-se mais óbvios em projetos de Curadoria Digital, que se desdobram, por natureza, em uma rede contextual de ligações.

Conclusão

O caminho que buscamos realizar neste artigo sobre o termo Curadoria Digital foi o de identificar diferentes acepções e experiências encontradas junto ao contexto e configuração de curadoria, de modo a conseguir visualizar alguns aspectos e condições envolvidos na situação escolhida.

Esses discursos se fazem presentes, por um lado, no modo como instituições culturais passaram a fazer uso das novas mídias para atualizar seus projetos institucionais, muitas vezes atuantes como braço cultural de indústrias de tecnologia presentes no grande circuito artístico (DIETZ, 2010) – seja na utilização do site enquanto uma plataforma informativa de suas atividades, seja nos esforços para a digitalização e disponibilização de seus acervos, seja ainda nas exposições on-line como continuidade de expo-

sições físicas dessas instituições. Por outro lado, projetos curatoriais vinculados à iniciativas de artistas e coletivos apontam para contínuas estratégias de desenvolvimento de curadoria online, onde a própria cultura do *do it yourself*, incentivada pelo suporte digital, produz uma esfera paralela, nos termos de Krysa (2006), experimentações e reflexões acerca do tema abordado. Retomando o texto de Steve Dietz (2010), para o autor “Não importa de que maneira você divida [a exposição], é claro, colocar online uma versão de uma exposição não é a mesma coisa que fazer curadoria na Web”.

Assim, tal experiência de decodificação da Curadoria Digital pode ser tida como uma modalidade de investigação experiencial sobre o termo, aquela relacionada à análise e interpretação de seus elementos internos. Porém, se alterarmos a perspectiva desta investigação, de dentro em direção à sua configuração exterior e sistêmica, teremos uma apreciação mais ampla, e por isso mais contextualizada da discussão.

Esse sobrevoos sobre o tema nos informa que os aspectos apresentados – como os diferentes graus de agência que determinados projetos de Curadoria Digital apresentam em detrimento de outros, ou ainda os interesses depositados nas tensões entre materialidade e imaterialidade – evidenciam algumas relações veladas de poder, ou melhor, de discursos que estão por detrás tanto das condições de viabilização quanto de realização de projetos de curadorias digitais. Ou, se colocarmos no termos de Paul (2009), essa percepção estaria entre “os desafios inerentes que o meio digital coloca ao sistema da arte existente” (p. 345).

As diferenças presentes nas condições de viabilização e realização desses projetos de Curadoria Digital evidenciam interesses que estão por detrás dos próprios projetos e seus discursos, seja na necessidade de novos aprendizados, seja na busca por atualizações tecnológicas, seja no uso de tal vocabulário apenas para fins

mercadológicos. Uma análise mais aprofundada sobre esta perspectiva do assunto, porém, será propriamente realizada em uma próxima oportunidade.

Referências

BERRY, David. M. (Ed.) **Understanding Digital Humanities**. London: Palgrave MacMilan, 2012.

BIDORET, Julien. **Bricolage, design, pratiques artistiques et numériques**. DNSEP (VAE) – ESADHAR, Agosto 2014. Disponível em: <<https://accentgrave.net/bricoles>>, acesso em 13 set. 2019.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CZEGLEDY, Nina. Curatorial Models and Strategies in a Digital Age. **Revista KEPES**, ano 9, n. 8, enero-diciembre 2012, p. 141-155. Disponível em: <http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista8_9.pdf>. Último acesso em 29 set. 2019.

DIETZ, Steve. CuraNDO (n)a Web. In: BARRETO, Ricardo; PE-RISSINOTO, Paula. **Teoria Digital: dez anos do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010, p. 70-97.

ELSAESSER, Thomas. “Curadoria e programação como pós-produção”. In: MENOTTI, Gabriel (Org.). **Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver**. Vitória : EDUFES, 2018, p. 27-40.

GONRING, Gabriel Menotti. (O que) pode a curadoria inventar? **Galáxia**. São Paulo, n. 29, p. 276-288, jun. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/n29/1982-2553-gal-29-0276.pdf>>, acesso em 12 jul. 2019.

GROYS, Boris. **Autoria múltipla. Artepoder**, trad. Virgínia Starling. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015, p. 120-127.

_____. Curating in the Post-Internet Age. **E-flux journal #94**, oct. 2018. Disponível em:

<<https://www.e-flux.com/journal/94/219462/curating-in-the-post-internet-age/>>, acesso em: 10 jul. 2019.

KRYSA, Joasia. **Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems**. DATA Browser, 2006.

MARMO, A. R.; LAMAS, N. C. O curador e a curadoria. **Revista Científica Ciência em Curso**. Santa Catarina: Palhoça, v. 2, n. 1, p. 11-19, jan./jun. 2013.

MEDEIROS, Wagner Oliveira de; PINHO, Fábio Assis; OLIVEIRA e SILVA, Faysa de maria. **As imagens artísticas digitais no contexto da curadoria digital**. Archeion Online, João Pessoa, v.6, n. 2, p.07-22, jan. 2019.

MELO, Alexandre de. **Sistema da Arte Contemporânea**. Portugal: Documenta, 2012.

NONATO, Cláudia. Giselle Beiguelman, uma pensadora da contemporaneidade. **Comunicação & educação**, ano XVIII, n. 2, jul/dez 2013, p. 83-88. Entrevista. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/68333/pdf_12>,. Acesso em: 10 jul. 2019.

OBRIST, Hans Ulrich. **A Brief History of Curating**. Zurique: JPR/Ringier, 2008.

ORTH, Gabriela Previdello Ferreira. **Tratamento da informação nas artes digitais: uma abordagem contemporânea da documentação em meios tecnológicos**. 2013. Dissertação (Mestrado em Cultura e Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade of São Paulo, 2013.

PAUL, Christiane. “Flexible contexts, democratic filtering and computer-aided curating: models for online curatorial practice”. In: KRYSA, Joasia. **Curating immateriality: The work of the curator in the age of network systems**. DATA browser #3. United Kingdom: Autonomedia, 2006, p. 85-105.

_____. “O mito da imaterialidade: apresentar e preservar novas mídias”. In: DOMINGUES, Diana (org.) **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 345-366.

PRADO, Gilbertto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**/ Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza — São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 128 p: fotos p&b color. – (Rumos Itaú Cultural Transmídia).

RICHTER, Dorothe. Artists and Curators as Authors – Competitors, Collaborators, or Teamworkers? **ONCURATING.org**. Zuri-que, Issue 19 / June 2013, p. 43-57.

SMITE, Rasa. **Creative Networks, in the Rearview Mirror of Eastern European History**. Amsterdam; Institute of Network Cultures, 2012.

TAVARES, Mônica. Os circuitos da arte digital: entre o estético e o comunicacional? **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 5, n. 9, p. 100-115, 2007. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202007000100009&lng=en&nrm=i-so>.

Acesso em: 10 set. 2019.

¹ André Pitol é pesquisador em práticas artísticas e curatoriais. Estudou na Fundação das Artes de São Caetano do Sul e na Universidade de São Paulo, onde concluiu mestrado em História, Teoria e Crítica de Arte e bacharelado em Artes Plásticas com habilitação em Gravura. Tem experiência com história da arte, fotografia e projetos gráficos para publicações. Em 2018, participou do projeto Consultas Curatoriais (Pivô) e do Programa Público MASP Professores - Histórias Afro-Atlânticas e 2019, ministrou cursos como parte da ação Tecnologias e Artes em Rede: Tecnologias Negras, do SESC São Paulo. Atualmente no doutorado investiga o conceito de Curadoria Digital em práticas artísticas contemporâneas.

² Agradeço Priscila Duarte Guerra pela leitura crítica e a sugestão sobre a aproximação entre as figuras do curador e do *bricoleur*.

³ Podemos ainda indicar outras demandas, segundo Reinaldim (2015): “investigar, organizar, inventariar, conservar obras e coleções; administrar acervos, instituições e projetos; organizar e supervisionar exposições permanentes e temporárias; conhecer e divulgar coleções, obras e artistas; produzir conhecimento e documentação por meio de exposições, ensaios, edição de livros e catálogos; organizar e participar de conferências, ciclos de ideias, cursos sobre arte e cultura; mediar e contribuir para a formação de público; etc. Em cada uma dessas atividades, o curador age, agência, desempenha relações sociais, de modo a ampliar e compartilhar um conjunto de conteúdos simbólicos, a partir da dimensão e do alcance público de suas proposições” (p. 26).

GEL, 2018. Conjunto de livros produzidos pelo grupo.
Fonte: Autora



O Grupo de Estudos do Livro: *design*, autoria e o livro independente, inseridos ao universo acadêmico

The book study group: design, authorship and the independent book in the academic universe.

Cristiane Alcântara¹

Resumo

Os escritos de Stéphane Mallarmé relacionados ao livro propõem a compreensão deste como objeto a partir da ideia de um livro total, derivando-se de sua própria estrutura. No Brasil, frutos das ideias deixadas em seus manuscritos ecoam na obra de Augusto, Haroldo de Campos, Décio Pignatari e do artista Julio Plaza, sobretudo no âmbito do livro objeto. Atualmente, um importante movimento voltado à produção do livro vem modificando o cenário editorial brasileiro, envolvido a feiras e editoras de publicação independente, em que se observa a recuperação de antigas técnicas manuais, relacionadas às tecnologias digitais. O *Grupo de Estudos do Livro: design, autoria e o livro independente* (GEL), surge com o intuito de investigar tais questões, concernentes às relações entre o *design* gráfico, o editorial para o livro e a autoria. Dois focos de reflexão sustentam as atividades do Grupo: o digital e o analógico, que vem, então, embasar as experiências no campo do *design* relacionadas ao livro como suporte de investigação teórica e prática.

Palavras-chave: *Design, design* editorial, livro, livro-objeto.

Abstract

Stéphane Mallarmé's writings related to the book propose the understanding of it as an object, starting from the idea of a total book,

deriving from its own structure. In Brazil, the fruits of the ideas left in their manuscripts echo in the work of Augusto, Haroldo de Campos, Decio Pignatari and the artist Julio Plaza, especially in the scope of the object book. Currently, an important movement focused on books production has been changing the Brazilian publishing scenario, involving independent publishing fairs and publishers, in which the recovery of old manual techniques related to digital technologies is observed. The Book Study Group: design, authorship and the independent book (GEL, in its portuguese acronym), aims to investigate such questions, concerning the relations between the graphic design, the editorial for the book and the authorship. Two focuses of reflection are the basis for the Group's activities: digital and analog, which underlie book-related design experiences as a support for theoretical and practical research.

Keywords: *Design, editorial design, book, object book.*

Introdução

Os escritos de Stéphane Mallarmé² relacionados ao livro propõem a compreensão deste como objeto, portanto, como uma ideia a ser trabalhada poeticamente de modo ampliado. Mallarmé, deste modo, reflete acerca da possibilidade de criação de um livro total, em que toda a poética envolvida para tal, incluindo conteúdo, derive-se da própria estrutura do livro como objeto. No Brasil, frutos das ideias deixadas em seus manuscritos renderam, anos mais tarde e por meio da obra e dos estudos de Augusto, Haroldo de Campos e de Décio Pignatari, a organização de uma antologia dedicada a Mallarmé intitulada **Mallarmagem**³ e que foi reunida, posteriormente, no volume intitulado “Mallarmé”, com traduções também de Décio Pignatari e de Haroldo de Campos.

A influência de Mallarmé na obra dos irmãos Campos se dá na concepção de seus poemas, como também no trabalho desenvol-

vido por Augusto junto do artista Julio Plaza na produção dos livro-objetos *Caixa-preta* e *Poemóviles*, sendo estas produções precursoras na ruptura de uma série de paradigmas formais que cercavam a concepção do livro, como no âmbito do objeto.

Atualmente, um importante movimento voltado à produção do livro independente vem modificando o cenário editorial brasileiro, envolvendo feiras de publicação independente e o surgimento de um grande número de editoras imbuídas de uma maior liberdade editorial - permeadas por uma forte relação entre conteúdo e estrutura do livro, e uma nova e mais próxima relação entre autor e criador editorial. Junto a isso, observamos uma importante recuperação de antigas técnicas manuais de produção do livro como objeto, relacionadas ao uso de tecnologias digitais. Investigar tal fenômeno dentro do ambiente acadêmico e com base na teoria de Mallarmè e de seus preceitos sobre o livro total, parece ser um caminho profícuo para que compreendamos os novos modos de se fazer e pensar o livro.

Para tal, no ano de 2017 foi criado junto ao Curso de *Design* da Universidade Federal de Uberlândia, o *Grupo de Estudos do Livro: design, autoria e o livro independente (GEL)*, com o intuito de investigar as questões concernentes às relações entre o *design* gráfico, o editorial para o livro e a autoria. Dois focos de reflexão sustentam as atividades do GEL: o digital e o analógico, que vem, então, embasar as experiências no campo do *design* relacionadas ao livro como suporte de investigação teórica e prática.

O livro de Mallarmè

O livro de Mallarmé, de autoria de Jacques Sherer, datado de 1957, é uma compilação dos manuscritos de Stéphane Mallarmé feitos acerca do que acreditava ser o livro ideal. Tais manuscritos foram concebidos a partir do ano de 1866, até o final de sua vida, e reforçam as ideias do poeta, voltadas à poética da matéria e aos conceitos que só viriam a ser aprofundados e aplicados anos depois, por outros autores. Sherer, ao compilar as informações deixadas em tais manuscritos, propõe que os compreendamos a partir de seu ponto central: a de que o livro deva ser um todo composto com base em sua estrutura formal, seu conteúdo teórico e, ainda, da letra como forma e não apenas como função de narrativa. Logo, o autor do livro teria modos de ampliar um leque de possibilidades de seu próprio ato criativo, o que possibilitar-lhe-ia diferentes escolhas criativas. Mallarmé ainda sugere a ampliação da relação do leitor com o livro e a poesia, sendo, portanto, uma “obra verdadeiramente potencial” (MACHADO, 1993, p.165).

De acordo com Bernadet Panek (2016, p. 103), ao analisar os manuscritos de Mallarmé, Sherer conclui que esses são uma elaboração da estrutura do livro e das condições que este deva cumprir a fim de existir. Para tal, Sherer destaca em sua obra a preocupação de Mallarmé em apontar a importância da estrutura do livro como ponto de partida, para isso o poeta propõe uma série de rupturas relacionadas, por exemplo, à paginação, que deixa de ser cronológica ou linear, passando a ser livre - o que excluiria a ideia de início e fim.

O *Livre* deveria ter uma forma móvel, seria mesmo um processo infinito de fazer-se e refazer-se, algo sem começo e fim, que apontaria continuamente para novas possibilidades de relações e horizontes de sugestões ainda não experimentados. Suas páginas “[...] seriam intercambiáveis e se deixariam permutar em todas as direções e sentidos, segundo certas leis de combinação que elas próprias, na sua procura do orgânico, engendrariam” (MACHADO, 1993, p. 165).

Como nos lembra PÜSCHEL (2008), tais rupturas não estariam voltadas apenas às decisões projetuais do autor do livro, mas também deveriam ser observadas no leitor: “Com sua literatura não-unívoca, polifônica, operatória, teríamos o leitor como cooperador/cooperador da escritura, descentrando o texto” (PÜSCHEL, 2008, p. 82). Deste modo, o leitor também passa a ser peça central na compreensão do livro, que deveria ser compreendido a partir de sua interação com aquele que o lê.

No Brasil é possível se determinar, a partir da produção do livro, as diferentes transformações que se sucederam ao longo da relação entre a arte, as artes gráficas e o *design*, sobretudo no que compreende as origens deste último. Até meados do século 20, eram raras as experiências propriamente artísticas em torno do livro e a relação com esse suporte dava-se por meio da ilustração e do trabalho de capistas.

Algumas experiências distintas a essas foram produzidas por pintores e gravuristas que usaram o livro para a publicação de seus próprios trabalhos, como, por exemplo, o que foi empreendido por determinados artistas que adotaram o suporte do livro para produzir experiências com a gravura, o uso do livro de folhas soltas e a pequena tiragem, mas que ainda restringiam o livro meio de suporte da mensagem. De acordo com Mark Poster (2001, p. 7), a figura cultural do autor moderno surge da confluência das tecnologias de impressão somada ao mercado do livro e de uma ideologia do indivíduo como autor. A partir do século 20, os movimentos de vanguarda passam a ser constituídos por grupos especialmente ideológicos e que passam a propagar coletivamente seus ideais por meio de suas produções.

Organizada por Augusto de Campos, a antologia dedicada a Mallarmé de título **Mallarmagem**, foi reunida posteriormente no volume intitulado “Mallarmé”, com traduções de Décio Pignatari e Haroldo de Campos. Tal obra, publicada no Brasil em 1974,

além de possuir traduções dos poemas do autor, possui textos críticos acerca de seus pensamentos e preceitos. Deste modo, a influência de Mallarmé na obra dos irmãos Campos parece se dar tanto na concepção de seus poemas quanto no trabalho de Augusto de Campos junto do artista Julio Plaza na produção dos livro-objetos *Caixa-preta* e *Poemóviles*, sendo estas produções precursoras na ruptura de uma série de paradigmas formais que cercavam a concepção do livro, assim como no âmbito do livro de artista.

É interessante observar que as ideias de Mallarmé acerca do livro, como precursoras de um novo posicionamento autoral, tenham se mantido apenas como esboço - o que veio a se saber apenas no século 20, “com base nas pesquisas de Jacques Scherer (1957), e que a obra estivesse sendo ainda redigida quando Mallarmé faleceu no ano de 1898” (ALCÂNTARA, 2017, p. 41).

Como nos lembra Arlindo Machado (1993), o sonho de Mallarmé, “perseguido durante toda a sua vida, era dar forma a um livro integral, um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis, ou talvez uma máquina poética, que fizesse proliferar poemas inumeráveis (...)” (MACHADO, 1993, p. 165).

Le livre por Julio Plaza e Augusto de Campos

Mallarmé descreve um processo de criação totalmente novo; nele, o sentido da criação do poeta seria dado não mais pela emoção, mas por meio da materialidade da palavra, da página e do suporte do livro. Tal teoria de Mallarmé parecia muito à frente para o seu tempo, restringindo-se a manuscritos que viriam a ecoar apenas anos depois, em outros artistas como, por exemplo, Julio Plaza que no ano de 1968⁴ convida o poeta Augusto de Campos a escrever uma introdução crítica de uma série de sua autoria intitulada “Objetos”. O poeta, ao contrário de um texto, produz um poema

introjettato a uma das peças⁵. Logo, entre o livro e a escultura surge o primeiro *PoemóBILE*, um poema-objeto que possui palavras projetadas para frente em diversos planos e que possibilitam uma série de significados que só passam a existir a partir da manipulação do leitor/espectador.

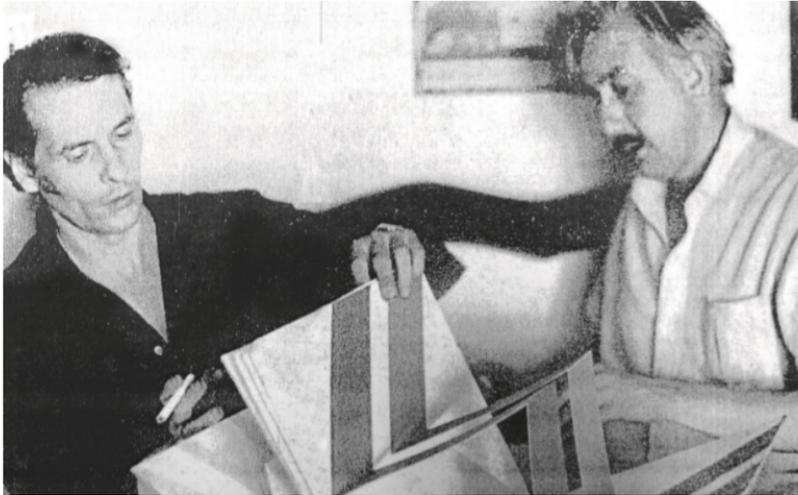


Figura 1. Julio Plaza em foto com seu *Livro Objeto* e o editor Julio Pacello, 1969 Fonte: BARCELLOS, Vera Chaves (Org.), 2013, p. 42

Entre os livros de artista, *PoemóBILES* encontra-se na categoria de livro-objeto, ou livro-poema. Como tal, é produto da relação do artista com a materialidade do livro, compreendendo-o como objeto total de sua criação, diferenciando-se, assim, tanto do livro tradicional, quanto do Livro de artista que usa a estrutura convencional do livro verbal: “O livro-poema é o caso do livro na sua pureza, pois a informação que ele oferece está ligada às prioridades físicas do seu material: esta é a condição necessária para que ele seja livro-poema e é isto que faz dele e, somente dele, o seu próprio canal” (PLAZA, 1982). Dessa forma, o livro-objeto,

ou livro-poema, possuem total interpenetração entre conteúdo, informação estética e objeto (suporte)⁶, diferenciando-se, apenas, no conteúdo, pois o livro-objeto não necessariamente deva estar relacionado à linguagem do poema.

Para Caramella (1998, p. 68), Mallarmé nos ensina que a palavra não é a embalagem da ideia, mas sua “própria ideia”. Para esta autora, seria, portanto, a “materialidade signa” aquilo que possibilita que uma linguagem leia a outra, sendo tal materialidade, o meio para a produção de representação e, conseqüentemente, de informação, “(...) isto é, extrair uma ideia da outra (...)” (CARAMELLA, 1998, p. 69).



Figura 2. Página de *Poemóviles*, Parceria com Augusto de Campos, 1974. Fonte: BARCELLOS, Vera Chaves (Org.), 2013, p. 82

A princípio, Augusto de Campos e Julio Plaza revelam, naquilo que proferem, alguns pontos pertinentes no que diz respeito à relação entre o que o poeta denomina como produção artesanal e a indústria editorial, assim como dos processos de criação envolvendo os dois autores. Em relação a *Poemóviles* ter sido publicado anos depois por uma grande editora⁷, Augusto de Campos considera que seja uma exceção e que, boa parte das experiências parecidas, como *Caixa preta*, ainda encontrem dificuldades dentro de uma “linha mais convencional de edição” (CAMPOS, 1985). Plaza entende a união entre “autor, editor e público como uma convencionalidade e que, diferentemente, na primeira edição, feita anos atrás, autor e público encontravam-se irmanados por ‘um risco’” (PLAZA, 1985).

Podemos perceber que, no caso específico do que diz Plaza acerca do fato de que ainda que editorialmente *Poemóviles* continue sendo uma edição impossível, destaca-se no que diz o autor uma preocupação em distinguir a obra compreendida como artesanal e aquela vinculada à reprodução da indústria. Em relação a isso, Gillo Dorfles (1978) afirmará que:

(...) a analogia entre os produtos do artesanato e os da indústria é muito limitada e não nos deve induzir em erro: se a finalidade prática está na base de produção de uns e de outros, o que conta é o fato do produto industrial ser fabricado mediante um trabalho exclusivamente mecânico, e não manual, enquanto o objeto artesanal é sempre realizado – pelo menos parcialmente – à mão. Mas, desde que a intervenção mecânica entra em jogo, é óbvio que a forma do objeto, tanto sob o aspecto prático quanto sob o estético, deverá corresponder a requisitos de elaboração muito diferentes e até opostos (DORFLES, 1978, p. 104-105).

Nesse sentido, observamos que as dificuldades descritas por Plaza têm relação com o processo e produção da obra, contudo, no caso do livro-poema citado, há ainda uma questão de mercado:

seria viável, mercadologicamente, uma produção que necessitasse de tamanho cuidado e complexidade e que, ainda, fosse restrita a um público específico?

A esta questão une-se outra que, certamente, povoa a relação entre arte, *design* e o tema da autoria, sobretudo no que diz respeito à relação que se faz entre aquele que produz algo do início ao fim – portanto conteúdo à execução – e aquele que projeta para que outros executem. Acerca desse fato, Rafael Cardoso (2000) lembra que a separação entre aquele que concebe conceitualmente o objeto, ou seja, projeta, e aquele que executa, é um dos pontos fundamentais de afirmação do *design* como área:

(...) historicamente, porém, a passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para um outro, em que existe a separação nítida entre projetar e fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do *design*. Segundo a conceituação tradicional, a diferença entre *design* e artesanato reside justamente no fato de que o *designer* se limita a projetar o objeto para ser fabricado por outras mãos ou, de preferência, por meios mecânicos (CARDOSO, 2000, 17).

Ainda assim, por mais que o livro-objeto, como nos lembram os autores de *Poemóbiles*, possua uma série de impossibilidades no que se refere à indústria editorial, é importante que se entenda que o processo de produção deste não se enquadra obrigatoriamente a um método artesanal. Neste ponto, Augusto de Campos destaca o que chama de novos mídia e a ampliação das possibilidades do livro como objeto artístico, propiciadas pelo uso do computador. “Tenho muita fé nos ‘novos mídia’ como saída inclusive para os atuais impasses da poesia na era do pós tudo (...). Acho que o suporte livro tem longa vida, é ainda o mais econômico e deveria ser melhor explorado como objeto” (Augusto de Campos *apud* ALCÂNTARA, 2017, p. 111).

Sobre esse aspecto é possível observar que, na atualidade, o uso do computador veio a ampliar as possibilidades da produção do livro independente e, conseqüentemente, do Livro de artista, tanto no que tange seu processo de feitura, distribuição e divulgação, quanto em termos de procedimentos criativos.

A respeito da inserção do termo mídia ao universo das artes, Machado (2004, p. 1) levanta uma importante questão: “Que fazem eles juntos e que relação mantêm entre si”? Assim, o autor reflete a respeito da apropriação que a arte faz das mídias digitais, mas, contudo, pergunta até que ponto tal apropriação não se limita apenas ao plano técnico.

Dizer artemídia significa sugerir que os produtos da mídia podem ser encarados como as formas de arte de nosso tempo ou, ao contrário, que a arte de nosso tempo busca de alguma forma interferir no circuito massivo das mídias? Em sua acepção própria, a artemídia é algo mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a Internet (MACHADO, 2004, p. 1)

Uma das respostas apontadas por Machado (2004) é a da subversão que o verdadeiro criador faz ao não se submeter às determinações do aparato técnico, portanto, é a de “manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada” (MACHADO, 2004, p. 5).

Nesse sentido, o caráter libertário empregado por Plaza e Campos na produção de *Poemóviles* parece ser um dos fatores subversivos utilizados pelos autores para contrariar, não só o caráter puramente mecânico ou técnico contido à utilização das mídias digitais, como também em confundir e inviabilizar que estes objetos se tornem produtos próprios da indústria do livro. Um dos modos de subversão, neste caso específico, seria em relação à li-

berdade de se produzir um livro não linear, que não obedecesse ao formato tradicional de estrutura e narrativa,

Poemóviles_ é essencialmente o que se denomina como um livro-objeto na medida mesma em que rompe com estrutura tradicional de livro, isto é, sequencialidade ou amarração linear das páginas. Nele há de fato o processo de interpenetração de leituras, explora-se o espaço real da página dobrada (...). Poemóviles_ é, sobretudo, um livro quase-livro” (Augusto de Campos *apud* ALCÂNTARA, 2017, p. 112).

Dessa forma, é mais provável que os autores estivessem tratando especialmente de uma liberdade experimental e, mesmo, de criação de linguagem e poética. Especificamente em relação a *Poemóviles*, é importante destacar o caráter libertário que os autores priorizam para que a obra tivesse sido criada, portanto, autor livre de regras impostas pelo mercado editorial ou por questões técnicas, próprias do processo mecânico de viabilização da reprodução de um livro.

Refugindo tanto da obra de luxo quanto da obra decorativa, ocorrente na maioria dos casos de livros de poemas ilustrados por artistas ou de livros de arte comentados por poemas, buscávamos um verdadeiro diálogo interdisciplinar, integrado e funcional, entre duas linguagens, verbal e não verbal, capaz de suscitar, num único movimento harmônico, o curto-circuito da imaginação entre o sensível e o inteligível, o lúdico e o lúcido (CAMPOS *apud* BARCELLOS, 2013, p. 84).

Diante disso, a união de Plaza e Campos é um importante exemplo do que passa a ser produzido no Brasil a partir da aproximação de artistas e poetas - inicialmente da vertente concretista, e que, como lembra Panek (2006), se diferencia da relação entre artista e livro ilustrado, tratando-se, portanto, “(...) da elaboração

de um objeto quando duas partes interagem, quando uma não poderia sobreviver sem a outra” (PANEK, 2006, p. 41). O trabalho de Plaza e Campos em torno do livro, como vimos, irá colocar em prática muitos dos preceitos levantados por Sherer a partir dos manuscritos de Mallarmè.

O mercado do livro independente

Na última década, um importante movimento voltado à produção do livro independente vem modificando o cenário editorial brasileiro. Iniciado na cidade de São Paulo⁸, este mercado envolve as feiras de publicação independente e o surgimento de um grande número de editoras que tem como fundamento a produção editorial voltada para um conteúdo diferenciado e a um nicho específico. Tal diferenciação se dá não só na produção, comercialização e distribuição do livro, mas, sobretudo, em sua concepção.

Com uma maior liberdade editorial - já que tais editoras não produzem a partir da tradicional cadeia de produção do livro tradicional, as peças produzidas possuem viés experimental, nele seus criadores parecem demonstrar um caráter inovador, atrelado à ruptura de uma série de padrões vinculados ao projeto do livro tradicional.

Neste universo editorial é possível observar uma relação intrínseca entre autor (produtor de conteúdo) e *designer* ou artista gráfico, assim como uma forte relação entre conteúdo e estrutura do livro, sendo possível evidenciar que, muitos destes, são produzidos como “livro total”, para além de demonstrarem uma nova relação entre autor e criador editorial – notadamente quando o conteúdo é produzido pelo próprio autor do projeto gráfico e vice-versa. Outro ponto observado é a valorização de técnicas manuais tradicionais de produção do livro, utilizadas de forma híbrida junto a tecnologias distintas: das atuais à recuperação das

mais antigas, como àquelas ligadas à gravação, à cópia e às prensas tipográficas. Por fim, os modos de distribuição e divulgação também são novos, rompendo com os tradicionais modos de distribuição, ligados à indústria do livro.

GEL - O Grupo de Estudos do Livro

O *Grupo de Estudos do Livro: design, autoria e o livro independente (GEL)*, vinculado ao Curso de *Design* da UFU⁹, nasceu da perspectiva de investigar as questões concernentes às relações entre o *design* gráfico, o editorial para o livro e a autoria. Dois focos de reflexão sustentam as atividades do Grupo: o digital e o analógico, que vem a embasar as experiências no campo do *design*, relacionadas ao livro como suporte de investigação teórica e prática. A partir do ano de 2017, o Grupo passa a ser cadastrado no DPG do CNPq, tendo no ano de 2018 iniciado seus encontros quinzenais por meio de uma metodologia baseada, primeiramente, em leitura de textos, discussão e reflexão e, posteriormente, mediante a prática junto a produção dos projetos editoriais de cada um dos membros.

Buscando, de tal modo, atuar por meio da teoria e da prática, o GEL iniciou seus trabalhos por meio da leitura de textos que tratariam fundamentalmente das definições do livro de artista e do enfoque dado para os estudos daquele ano: a capa do livro, que passaria a ser tema da prática proposta no segundo semestre.

Por fim, ao término do ano de 2018 foram produzidos oito projetos editoriais envolvendo duas pesquisadoras e seis alunas, assim como o mesmo número de textos que, como uma espécie de memoriais, buscavam registrar o processo pelo qual cada um dos membros teria passado até chegarem às peças prontas.

O objetivo principal era que alunas e pesquisadoras envolvidas aos estudos, inicialmente aplicassem à produção prática as reflexões feitas durante a leitura dos textos, o que se deu tanto na fase de conceituação das peças como depois, em sua produção prática.

Do processo de produção dos livros

Ainda no primeiro semestre - quando os trabalhos do grupo são voltados à leitura e estudo dos textos propostos¹⁰, discutiu-se as premissas de Mallarmè sobre o livro, junto ao texto “O livro como forma de arte”, de Julio Plaza, em que o artista descreve os tipos de livro de artista, com destaque para o livro objeto e, por fim, discutidas as possibilidades propiciadas pela relação digital e analógica no *design* e nas artes.

Com isso, foram explorados dois pontos fundamentais tratados por Mallarmè e relacionados ao que esse considerava como o ‘livro total’:

- a) Letra como elemento básico do livro, capaz de encontrar mobilidade e expansão¹¹. Logo, para Mallarmè, a letra não era apenas meio de leitura e compreensão do conteúdo, mas forma parte intrínseca deste.

- b) Destaque dado à estrutura do livro: Mallarmè preocupava-se em adaptar a forma física à ideia, valorizando a feição material do objeto¹², ou seja, a forma que expressa o conteúdo. Portanto, o branco do papel, os espaços vazios entre as letras, capa, páginas, todo o livro como estrutura faria parte da ideia a ser expressada, da narrativa, do livro como um todo.

A partir destes pontos decidiu-se estudar naquele ano, como tema, a capa, sendo este o elemento do livro a ser explorado teoricamente e no projeto prático. Para tanto, o briefing proposto

determinava que os projetos editoriais possuísem, além da capa como mote, um conteúdo livre, assim como material e formato. Posteriormente, após brainstorming decidiu-se que seriam utilizados trechos de textos produzidos por autoras mulheres¹³, sendo esses literários ou do campo acadêmico.

Por fim, cada projeto deveria ser executado levando-se em consideração a observância na relação entre o fazer analógico e o digital: tais livros apresentariam um processo híbrido, sendo feitos a partir de plataformas digitais de editoração, tratamento de imagens e criação de vetores, junto a técnicas manuais de produção do livro físico, desde a costura até o formato, e que poderiam variar do infolio à concertina.

Foram selecionados para o presente trabalho quatro dos projetos produzidos durante o ano de 2018.



Figura 3. Livros produzidos pelo GEL, 2018. Fonte: Fotografia do acervo da autora.

Tendo escolhido trechos da autobiografia ‘Só Garotos’, de Patti Smith, para a produção de seu livro, Bianca Cheung¹⁴ baseou a escolha do papel, das imagens e dos trechos utilizados, em uma das falas da cantora: “Até hoje quando olho para essa foto, nunca me vejo. Vejo nós dois¹⁵.” A cumplicidade entre Patti e seu marido Fred é destacada por várias vezes no decorrer do livro, como mostra esse trecho: “Quando Fred viu a foto, falou: Não sei como ele faz isso, mas, em todas as fotos que fez de você, você está se parecendo com ele”. A transparência e sobreposição de papéis foram pensados a fim de transmitir a ideia da fala de Patti no sentido literal, sendo a fotografia tirada por Robert Mapplethorpe impressa no papel vegetal e, outra fotografia do mesmo, impressa no papel do tipo sulfite. Quando sobrepostas é possível que se veja a imagem de ambos, Patti e seu marido Fred. A diagramação do texto foi pensada do mesmo modo, fazendo com que o texto impresso no papel vegetal complementasse o do tipo sulfite e, assim, vice-versa. Os blocos em preto guiam a leitura manipulando a maneira com que o leitor lê o livro. Testes do projeto gráfico diagramado digitalmente, foram feitos continuamente - durante todo o projeto, junto aos bonecos¹⁶ físicos - o que se deu para que coincidissem todas as diretrizes pensadas primeiramente de modo digital.

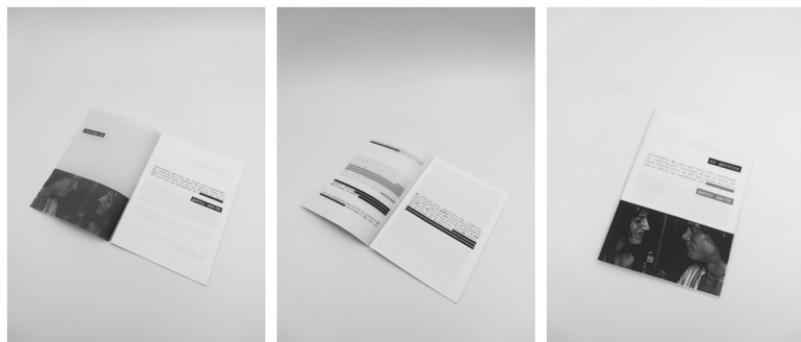


Figura 4. Livro produzido pela aluna pesquisadora Bianca Cheung, 2018. Fonte: Fotografia do acervo da autora.

O texto “Desconstrução e *Design* Gráfico”, escrito por Ellen Lupton e Abbott Miller, encontrado no livro ***Design, Escrita, Pesquisa***, aborda de forma linear e didática o tema da desconstrução no *design* gráfico recente, relacionando-o à origem do termo introduzido por Jacques Derrida e demonstrando sua evolução nas escolas de *design* ao longo dos anos. Fragmentos deste texto foram usados pela aluna pesquisadora Aline Marinho¹⁷, objetivando garantir que o conteúdo fosse compreendido em uma versão sintetizada. Para tal, optou-se pela abordagem do conceito da desconstrução em si, o trecho mais complexo de todo o artigo e, conseqüentemente, o mais importante para ser traduzido para aspectos visuais. A argumentação principal tem como base a ideia de Derrida de que a dualidade que atribuímos aos conceitos (bom/ruim, interno/externo, natural/sintético, etc) não trata de algo tão desunido e, sim, que um conceito habita dentro do outro, desta forma, eles se completam. Tendo isso em mente, a intenção da aluna na produção de seu livro era de que o conteúdo, embora visualmente distante e não conectado entre si, obtivesse sentido através da estrutura, sobretudo da união que a capa traria para todo o projeto. Logo, foi proposto um livro em formato de cartões que sugerem um quebra-cabeças, trazendo em si a imagem de Derrida.



Figura 5. Livro produzido pela aluna pesquisadora Aline Marinho, 2018.
Fonte: Fotografia do acervo da autora.

Gabriela Irigoyen¹⁸ se considera uma artista e profissional do livro e um de seus principais questionamentos em relação ao leitor é o que o faz escolher um livro em detrimento de outro. Como pesquisadora convidada do GEL, ao criar o livro-objeto *Vênus*, a artista utilizou como referência o livro **Delta de Vênus** de Anais Nin, publicado em 1969, porém escrito nos primeiros anos da década de 1940. Para o projeto editorial, primeiramente pensou-se no tipo de papel ou tecido usado para a capa, que possuía como objetivo principal ser como um convite ao toque, optando-se, desse modo, por que tivesse a forma triangular, numa referência ao Delta. Foram utilizados trechos dos contos que continham maior tensão erótica e, de forma sutil e sensível, tais frases foram escritas por Irigoyen à mão em um fundo aquarelado. Por fim, foi utilizada a forma do triângulo em baixo relevo na metade da capa, de formato quadrado, e aplicado um papel com leve penugem, com o objetivo de se remeter à pele animal. O formato triangular vai aparecer novamente no miolo: formado por dois triângulos em concertina colados um na capa e outro na contracapa que, ao se encontrarem no momento de se fechar o livro. Para a disposição das páginas buscou-se inspiração na arte milenar do *origami* devido às possibilidades deste em encaixes e dobras.

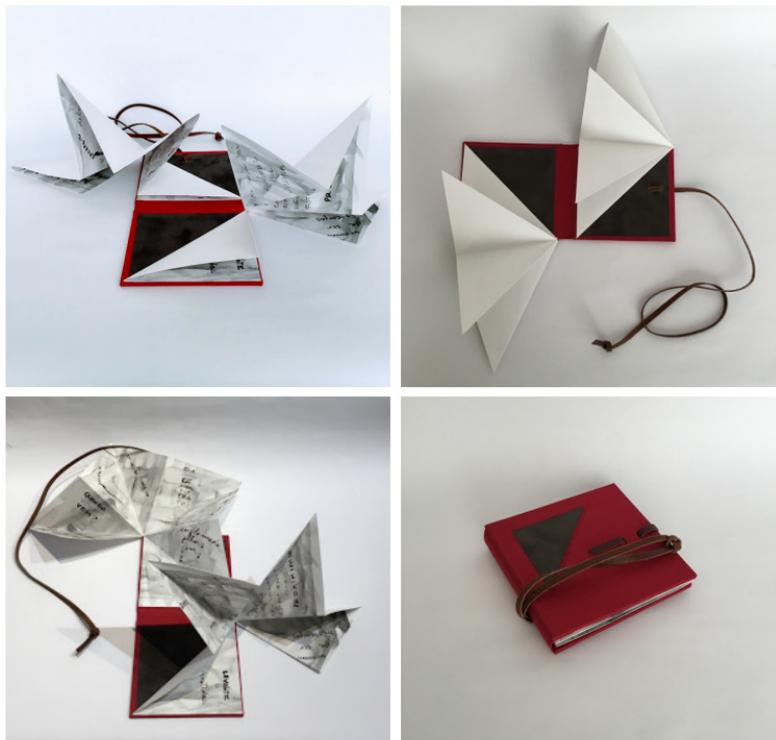


Figura 6. Livro produzido pela aluna pesquisadora Gabriela Irigoyen, 2018.
Fonte: Fotografia do acervo da artista

A obra **Persuasão** de Jane Austen foi inspiração para o livro do tipo concertina produzido por Cristiane Alcântara¹⁹. Na história escrita por Austen, Capitão Wentworth e Anne Elliot travam uma série de desencontros até se encontrarem ao final do livro, após a leitura de uma extensa e angustiada carta escrita à Anne por Wentworth. Para o projeto editorial, trechos desta carta foram impressos à capa, inusitadamente de modo contrário ao que ocorre na história de Austen. No miolo do livro os dois personagens, ilustrados por Alcântara, desencontram-se, havendo na parte interna do infolio uma pequena capa em papel polén, com o título do livro *O que fica da persuasão de Jane Austen*.



Figura 7. Livro produzido pela pesquisadora Cristiane Alcântara, líder do grupo, 2018. Fonte: Fotografia do acervo da autora.

Considerações finais

Em 2018, com base nos estudos teóricos realizados a partir dos preceitos de Mallarmé, de Plaza e da teoria em torno da relação arte, *design* e tecnologia - os projetos práticos propostos dentro do GEL evidenciaram, fundamentalmente, a relação intrínseca entre conteúdo e projeto editorial, assim como as possibilidades existentes entre processo digital e as técnicas manuais de produção do livro físico, tendo, assim, como objetivo destacar a estrutura do livro, sua forma total.

Neste sentido, foi possível perceber, durante esta etapa prática dos estudos desenvolvidos, alguns pontos importantes, sobretudo relacionados ao livro dentro do campo do *design*. São eles:

1. Há uma forte relação entre o fazer manual do livro e o conceito proposto por Mallarmé de “livro total”, esta relação parece passar por um processo de percepção entre saber e fazer, que implicaria em determinar relações com outros códigos e, sobretudo, apelando “para uma leitura sinestésica com o leitor: desta forma, livros não são mais lidos, mas cheirados, tocados, vistos, jogados e também destruídos. O peso, o tamanho seu desdobramento espacial escultural são levados em conta, o livro dialoga com outros códigos” (PLAZA, 1982, p. 1).

2. É complexa ainda a noção de livro de artista dentro do *design*, em especial no que toca a ideia de autoria dentro de um campo em que o *designer* habitualmente encontra-se por detrás de um processo coletivo, muitas das vezes vinculado a metodologias próprias.

3. É importante que as plataformas digitais de editoração sejam exercitadas criativamente, especialmente para que sejam possíveis experiências profícuas na relação entre conteúdo e forma, neste sentido, o fazer manual também pareceu colaborar.

O GEL como um grupo de estudos se propõe em manter e dar continuidade a tais questões, nesse sentido, elas apresentam-se em aberto para que sejam discutidas, praticadas e melhor aprofundadas nos próximos anos.

Referências

ALCÂNTARA, Cristiane. **O autor entre o sujeito: modos da subjetivação no fazer do livro de artista**. 2017. 206 p. Tese (Doutorado) - Curso de Artes Visuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em:

<<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-30052017-144619/pt-br.php>>

Último acesso: 28 set. 2017.

CARAMELLA, Elaine. **História da Arte: fundamentos semióticos: teoria e método em debate**. Bauru: EDUSC, 1998.

CAMPOS, Augusto; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Humberto. **Mallarmé**. São Paulo: Perspectiva, 1985.

CARDOSO, Rafael. *Design*, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Arcos**. Rio de Janeiro, 1998, vol. 1, p. 9 – 12.

DORFLES, Gillo. **O design industrial e a sua estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 1993.

PANEK, B. Mallarmé, Magritte, Broodthaers: jogos entre palavra, imagem e objeto. **ARS** (São Paulo), 4(8), 104-113. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202006000200010>

Último acesso: 10 dez. 2016.

PLAZA, Julio. O livro como forma de arte. **Revista Arte em São Paulo**, n. 6. São Paulo: 1982. Disponível em:

<http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/o_livro_como_forma_de_artei.pdf>. Últi-

mo acesso: 10 dez. 2016.

POSTER, Mark. **Print and Digital Authorship**, Aarhus, Denmark, Centre for Internet Research, 2001. Disponível em:

<https://cfi.au.dk/fileadmin/www.cfi.au.dk/publikationer/cfis_skriftserie/001_poster.pdf>

Último acesso: 6 dez 2016.

PÜSCHEL, Raul de Souza. Mallarmè: a poesia sob o título do estilhaçamento. **Itinerários – Revista de Literatura**, 2008 - periodicos.fclar.unesp.br. Disponível em:

<<https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/download/1170/950>>.

Último acesso: 14 julh. 2019.

SCHERER, Jacques. **Le “Livre” de Mallarmé: Premières recherches sur des documents inédits**. Paris: Éditions Gallimard, 1977. Trad. Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis: Ed. Vozes, 1974.

Julio Plaza, “Poética/Política”. In: BARCELLOS, Vera Chaves (org.). Viamão: Fundação Vera Chaves Barcellos, 2013.

Augusto de Campos e Julio Plaza em entrevista concedida à **Folha de S. Paulo** - Edição de 13/03/1985. Disponível em:

<http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/poemobiles.pdf> Último acesso: 9 mar. 2020.

¹ Doutora em Artes Visuais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, USP (2017). Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade de Brasília, UnB (2005). *Designer* com experiência em *design* gráfico e ênfase no *design* editorial voltado para o livro. Professora Efetiva do Curso de *Design* da Universidade Federal de Uberlândia. É líder do GEL - Grupo de estudos do livro: *design*, autoria e o livro independente, UFU. Em seu doutorado pesquisou a relação entre o *design* editorial, a autoria e o tema do analógico/digital, voltados à produção do livro, pesquisa que originou a concepção de “O livro por vir” > www.gelestudosdolivro.tumblr.com

² Stéphane Mallarmé (Étienne Mallarmé), nasceu em Paris em 18 de março de 1842, tendo falecido em 9 de setembro de 1898. Poeta e crítico literário, foi autor de obra poética promotora de importante renovação da poesia e da literatura no final do século 19 e início do século 20, influenciando eminentemente, ainda hoje, a produção de autores e artistas.

³ Esta obra foi publicada em 1974 e possui textos críticos dos autores escritos sobre Mallarmé, seus pensamentos e também de traduções de seus poemas.

⁴ Informações retiradas da matéria “O relançamento de uma rara parceria”. **Folha de S.Paulo** - Edição de 13/03/1985. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/poemobiles.pdf>. Último acesso: 9 mar. 2020.

⁵ Serigrafados pelo próprio Plaza, os objetos consistiam, cada qual, em duas folhas de papel superpostas e coladas, com um vinco central, formando páginas que, ao serem desdobradas, revelavam formas tridimensionais ao mesmo tempo geométricas e orgânicas, mediante um jogo estudado de cortes. Algo que fica-

va “entre” o livro e a escultura (CAMPOS, Augusto em Barcellos, Vera Chaves (Org.), 2013, p. 82).

⁶ Conforme Plaza (1982), *Poemóviles* é um livro-poema pois nele existe uma reciprocidade entre a informação e o suporte. Nestas condições o livro é intraduzível para outro sistema, ou meio. O que também podemos observar no livro-objeto. Em *Poemóviles* há “fiscalidade do suporte interpenetrada com o poema, apresentando-se como corpo físico, de tal maneira que o poema somente existe porque existe o livro como objeto” (PLAZA, Julio. Revista Arte em São Paulo, n. 6, abr. 1982).

⁷ O autor se refere à edição de 1984, pela editora Brasiliense.

⁸ São exemplo deste fato as feiras paulistanas “Plana” - que surgiu em 2013, e é inspirada pela “NY Art Book Fair”, tradicional, feira nova-iorquina de publicações independentes, e a Tijuana, inaugurada em 2007 com o intuito de criar um espaço expositivo para mostrar obras de formato incompatível com o espaço expositivo tradicional, sobretudo os livros de artista. Em 2009, foi realizada a primeira “Feira de Arte impressa do Tijuana”, que reúne editoras dedicadas à publicação de livros de artista e edições especiais. A partir de 2010, a Tijuana começa a publicar seus próprios livros de artista por meio do selo Edições Tijuana. Já a Feira Plana, após quatro anos no Museu da Imagem e do Som (MIS), em 2017, ocorreu no Pavilhão da Bienal, reunindo 18 mil pessoas. Desde então, feiras parecidas têm ocorrido em outras cidades no país, como a Feira SUB, em Campinas.

⁹ O GEL é vinculado ao Núcleo de *Design* do Curso de *Design* da FAUeD, Universidade Federal de Uberlândia, UFU. O Grupo foi criado pela autora deste artigo, Professora Dr^a Cristiane Alcântara, pesquisadora líder do GEL. Acesso no DGP/CNPq: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4141756099443818>

¹⁰ Para estes estudos foram utilizadas as seguintes referências: PANEK, B. “Mallarmé, magritte, broodthaers: jogos entre palavra, imagem e objeto” *ARS* (São Paulo), 4(8), 104-113, 2006; MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 1993; CAMPOS, Augus-

to; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Humberto. **Mallarmé**. São Paulo: Perspectiva, 1985; PLAZA, Julio. “O livro como forma de arte”. **Revista Arte em São Paulo**, n. 6. São Paulo: 1982.

¹¹ PANEK, B. Mallarmé, Magritte, Broodthaers: jogos entre palavra, imagem e objeto. **ARS** (São Paulo), 4(8), 104-113, 2006. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202006000200010>

Último acesso: 10 dez. 2016, p. 103.

¹² Panek, 2006, p. 104

¹³ No ano de 2018, coincidentemente, o GEL foi formado apenas por mulheres: Bianca Dias Cheung, Aline Vitória Marinho da Silva, Ana Paula Bizinotto Borges, Maria Eugenia Nakada Bessi, Taís Bruna Oliveira Silva, Gabriela Agustina Irigoyen e Cristiane Alcântara.

¹⁴ No ano de 2018, aluna do Curso de *Design* da UFU. Selecionada como aluna pesquisadora do GEL em 2017.

¹⁵ Trechos retirados da obra **Só garotos**, Trad. Alexandre B. de Souza, Cia das letras, 2010.

¹⁶ Em *design* editorial, bonecos funcionam como maquetes: estudos físicos do projeto proposto.

¹⁷ No ano de 2018, aluna do Curso de *Design* da UFU. Selecionada como aluna pesquisadora do GEL em 2017.

¹⁸ Gabriela Irigoyen, professora e artista do livro, é membro permanente do GEL. Moradora do Rio de Janeiro, participa do GEL por meio de vídeo conferência.

¹⁹ Autora do presente trabalho, Professora Dr^a do Curso de *Design* da Universidade Federal de Uberlândia.

Eduardo Salvino & OSNÁUTICOS, *toque-me*, 2015.
Site-specific; Alameda do Eixo Monumental em Brasília-DF.
Foto: André L. Fraga.



Dispositivos de escuta em locais de passagem

Listening devices in passage places

Eduardo Salvino¹

Resumo

Ao analisarmos o vídeo *On Listening*, que integrou instalação multimídia *On Translation: I Giardini* (2005), do artista catalão Antoni Muntadas, presente na 51ª Bienal de Veneza, e a instalação multimídia *toque-me* (2015), de Eduardo Salvino e OSNÁUTICOS, realizada na Funarte em Brasília, à luz do conceito “dispositivo”, pretendemos colocar em relevo obra, espectador e lugar de passagem. Isso nos permitirá pensar a relação dialógica presente em obras alicerçadas nesses elementos. Nós nos valeremos de leituras do dispositivo feitas por artistas e teóricos.

Palavras-chave: Dispositivo de escuta; Espectador; Local de passagem.

Abstract

When analyzing the video On Listening, which integrated a multimedia installation On Translation: I Giardini (2005) by the Catalan artist Antoni Muntadas, present at the 51st Venice Biennial, and the multimedia installation toque-me (2015) by Eduardo Salvino and OSNÁUTICOS, held at Funarte in Brasília, in the light of the concept of “device”, we intend to highlight the work, spectator and place of passage, allowing us to think about the dialogical relationship present in works based on these elements. We will take advantage of readings of this concept made by artists and theorists.

Keywords: *Listening device; Viewer; Place of passage.*

Introdução

Pensar interfaces artísticas que envolvem tecnologia e comunicação e lidam com a participação do espectador possibilita-nos análises do vídeo *On Listening*. Este consiste em tomadas de imagens capturadas por câmeras de segurança de transeuntes que, estando em um local de passagem, não se comunicam entre si, mas para fora do ambiente onde estão situados, via celulares. Esse vídeo é um fragmento que compõe a instalação multimídia desenvolvida para a Bienal Internacional de Arte de Veneza *On Translation: I Giardini* (2005), no pavilhão espanhol, do artista catalão Antoni Muntadas, que faz parte de um projeto maior nomeado *On Translation*, iniciado em 1995. O artista multimídia aborda em seus projetos questões como a publicidade, os círculos do poder e a crítica cultural.



Figura 1. Antoni Muntadas, *On Listening*, 2005. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/antoni-muntadas-on-translation-listening/>. Acesso em: jun. 2019.

Na instalação multimídia *On Translation: I Giardini*, segundo a teórica Ilana Hernández (2005), se organiza uma estrutura complexa, ajustada nas várias peças postas em diálogo com o contexto da bienal. A primeira questão a ressaltar é a disposição espacial do pavilhão da Bienal de Veneza, um centro e uma periferia, como uma organização análoga à disposição político-econômica dos países que assistem e participam do domínio desse mecanismo de mercado que são essas grandes mostras. Muntadas (HERNÁNDEZ, 2005), segundo ele mesmo, começou a obra por uma de suas margens, e não pelo centro, ressaltando dois de seus elementos — os vídeos *On Listening* (nosso objeto de análise) e *On View* —, pois o pavilhão fazia uma geopolítica em seu interior, ou seja, colocou no lugar central um espaço de esvaziamento, de descanso e de passagem onde aparentemente nada acontecia. Para o artista, esse seria o próprio lugar da ironia, pois este representou o centro da hegemonia dos países convidados.



Figura 2. Eduardo Salvino e OSNÁUTICOS, *toque-me*, 2015. Vista da instalação/Marquise da Funarte. Eixo Monumental/Funarte — Brasília (DF). Fonte: foto de André Fraga.

Pensar essas interfaces possibilita-nos, também, análises da obra *toque-me* (2015), de Eduardo Salvino e OSNÁUTICOS. Salvino, também artista multimídia, lida com narrativas a partir de um imaginário específico, pesquisando a audiência e contexto local, se aliou a um grupo de poetas OSNÁUTICOS e propôs uma intervenção no Eixo Monumental, na Funarte de Brasília. A obra foi composta por uma instalação sonora com dois orelhões e respectivos telefones públicos, que disponibilizaram a circulação de poesias contendo a produção imaterial e memorial circunscritas na Marquise da Funarte, em Brasília. Os telefones da instalação tocavam e, ao atendê-los, os transeuntes iniciavam relações dialógicas com essas “máquinas poéticas”. O processo de interação ocorreu à medida que os usuários dos orelhões respondiam às gravações eletrônicas que ouviam do outro lado da linha; em resposta, a cada conjunto de códigos digitados — oriundos de uma programação em uma plataforma de prototipagem eletrônica de códigos abertos que se baseia em *hardware* livre e softwares flexíveis e fáceis de usar, chamada Arduíno —, o espectador ouvia a junção de poemas resultantes de uma oficina, construídos por eles mesmos, os usuários, e pelos poetas Alex Dias e Francesca Cricelli. “*toque-me*, associado à ideia de contramonumento, coloca-se assim como resistência a processos homogeneizantes, estéreis e antinarrativos”, salienta um dos interlocutores do projeto em Brasília, o artista Claudio Bueno (2015).

Dispositivos de escuta

Ao examinarmos as características dessas obras, tais como apropriação de lugares de passagem, especificidade local e contextual, uso de tecnologias comunicacionais e participação do espectador (*toque-me*), recorreremos à ideia de “dispositivo de escuta” para nossa reflexão. Assim, consideraremos a palavra “dispositivo” nessas propostas artísticas como interface de “escuta” — o termo

“escuta”, aqui, *a priori* é tomado como metáfora e advém de uma ambivalência, pois em *On Listening* “escuta” se refere à leitura visual que o espectador faz da projeção do vídeo em questão, e em *toque-me* se refere tanto ao ouvir o repertório dos poetas de Brasília, dentro da oficina de criação de poesias do projeto, como à ação de escutar os poemas desses mesmos poetas, que saem dos telefones da instalação do projeto. Formalmente distintos *On Listening* e *toque-me* são abarcados pela mídia, o espaço físico e o virtual e o respectivo contexto local — localidade de contingências, envolvendo o acaso, o incerto e o acidente. Esses “dispositivos de escuta” têm em comum a problematização do tempo e do espaço por meio da comunicação, dispondo do telefone como índice.

Teóricos de várias áreas do conhecimento e artistas das novas mídias já refletiram, estudaram e empregaram o termo “dispositivo” nas suas mais diversas acepções e concepções, geralmente a partir dos estudos de Michel Foucault, onde se destacam os aspectos do poder e do controle. Segundo o teórico Frank Kessler (2007), se referindo aos campos das mídias e das comunicações, o “dispositivo”, enquanto conceito, vem a se tornar cada vez mais aberto e cheio de nuances. O termo abarca contextos e situações específicos, oferecendo à produção de posições espectrais específicas; ele deve ser entendido como uma ferramenta heurística que, disponível para solucionar diversos problemas, oferece maneiras de explicar as complexidades da mídia. Na maioria dos casos, usado em diferentes contextos, o “dispositivo” (KESSLER, 2007) refere-se a uma configuração de elementos não homogêneos, podendo ser um ambiente organizado de modo a proporcionar certas ações ou condições de realização ideal onde é considerado um material midiático e tecnológico. Por fim, pode ser, também, um quadro conceitual ou estratégico que possibilita a ocorrência de determinado tipo de fenômeno.

Para Foucault (2009), *grosso modo*, os dispositivos são práticas anônimas e disciplinares com a intenção de manter o poder e o seu funcionamento; instauram-se de forma parecida aos que existem nas prisões, escolas, hospitais etc.: dispositivos de controle e regulatórios. O filósofo Giorgio Agamben (2014) afirma que, embora Foucault nunca tenha dado de fato uma definição para a palavra “dispositivo”, ele indicou um sentido para o termo em uma entrevista de 1977. De acordo com Agamben (2014) sendo de natureza estratégica e se inscrevendo numa relação de poder, o termo “dispositivo” é em si mesmo a rede que se estabelece entre os elementos de um conjunto heterogêneo, linguístico e não linguístico, que inclui virtualmente qualquer coisa no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas etc. — e como tal resulta do cruzamento de relações de poder e de relações de saber.

Todavia, nas proposições artísticas, os dispositivos são revelados em posturas reflexivas, inseridos numa sociedade de controle, e propõem outras experiências de tempo e espaço, deslocamentos, rupturas de padrões visuais e estéticos vigentes, afirmando singularidades e novas formas de subjetivação.

Em nosso trabalho — aqui, acompanhado *On Listening*, o visual a partir da projeção do vídeo homônimo na sala de passagem da Bienal de Veneza e a sonoridade acessada por meio dos telefones públicos de *toque-me* —, o termo “dispositivos de escuta” pode abarcar o conceito dos trabalhos e, também, seus aparatos, pensando-se numa concordância com os apontamentos da crítica Anne-Marie Duguet (2009), quando ela se refere às instalações tecnológicas. Nessas construções a experiência do público passa a ocorrer necessariamente no tempo, no deslocamento espacial pela instalação, sendo esta, também, o modo privilegiado de expor o processo de reflexão sobre o meio vídeo, pois a imagem se torna um dos termos de um conjunto de relações que conjugam

a máquina ótica, o espaço e o corpo do visitante. Por fim, continua Duguet (2009), o corpo participa também da percepção e da apreensão da imagem do vídeo em instalações — uma dimensão tátil de apreensão dessa imagem.

O filósofo Giorgio Agamben (2014), nos seus estudos sobre o termo “dispositivo”, a partir de Foucault, nomeará dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, as escolas, as confissões, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é em certo sentido evidente, mas também a caneta, a filosofia, o cigarro, a navegação e, inclusive, a linguagem, que é um dos dispositivos mais antigos. Na fase atual do capitalismo, lidamos com dispositivos que não agem mais tanto pela produção de um sujeito. Agamben foi categórico ao dizer que o que define os dispositivos são processos de dessubjetivação, que em dado momento esteve atrelada ao processo de subjetivação. Atualmente, esta é reciprocamente indiferente à primeira, não permitindo a reconstituição de um sujeito atual. Agamben (2014) destaca os tipos mais recentes de dispositivos de mídia:

Aquele que se deixa capturar no dispositivo “telefone celular” qualquer que seja a intensidade do desejo que o impulsionou, não adquire, por isso, uma nova subjetividade, mas somente um número através do qual pode ser, eventualmente, controlado; [...] (p. 48).

Pensar os dados comunicacionais em *On Listening* e em *toque-me* nos faz refletir sobre redes virtuais e seus usuários, que têm acesso às mídias digitais e às inúmeras redes sociais, as quais, mais do que permitir uma comunicação efetiva com outros usuários via telefones móveis, tornam-se engrenagem do próprio sistema. Sistema alimentado, por esses usuários, em grande parte com

conteúdos banais, superficiais, práticas de *bullying* e postagens de vídeos toscos em portais de vídeos. Soma-se a isso a captura de dados dos “clientes” para a venda às grandes corporações ou venda de produtos para os mesmos.

Esses movimentos de exploração e comércio com dados dos usuários foram sublinhados pelo artista, crítico e curador de novas mídias Armin Medosch em seu trabalho “45 Revoluções por minuto (história da mídia em alta velocidade)” (2010, p. 99-117). O referido trabalho apresenta a subseção: “As novas revoluções sem fio” (2010, p. 114-117), na qual o autor cunha o termo “tecnocracia da sociabilidade”, exercida por redes sociais como o *Facebook*, que confere o ideal do uso da mídia participativa. Medosch nos alerta de que o sistema proporciona uma constante tentação a sermos sociais, fazermos amizades, jogarmos e sermos atentos. No entanto, a grande questão é que — e aqui poderíamos ir mais além —, o grande negócio é que todo valor é criado pela interação dos usuários, mas somente o *host* da plataforma se beneficia financeiramente, e o mencionado *Facebook* se tornou uma das mais valiosas do mundo corporativo.

“Tecnocracia da sociabilidade”: esse termo pode ser usado para refletirmos sobre o contraponto crítico que é *toque-me*, em cujo próprio nome tem-se uma sugestão de aproximação entre os convivas — o público. A obra não consistia somente na interface interativa, os orelhões e seus respectivos telefones, mas sim num “dispositivo de escuta”, como explanado anteriormente.

Esse *site-specific*, atesta a curadora e interlocutora do projeto Ananda Carvalho (2015), foi um processo de criação contínua em movimento constante após sua abertura, nos quase dois meses em que vigorou *toque-me*. A programação incluía rodas de conversa e uma oficina de criação literária, cujos poemas produzidos passaram a ser tocados nos orelhões a partir da segunda semana de exibição. Os orelhões estavam instalados numa arqui-

tetura de passagem, mas as passagens não foram planejadas para a movimentação dos pedestres. “Em Brasília, as calçadas são um caso à parte, indo, muitas vezes, do nada a lugar nenhum”, ratifica Carvalho (2015, p. 27).

Carvalho (2015) foi bem precisa ao descrever os dois públicos do projeto *toque-me*, apontando o público-artista, composto por aqueles que participaram dos debates da oficina e propuseram novos poemas, e um segundo público com diversas configurações, o público-transeunte: espectadores que foram à Funarte especificamente para a exposição, os que foram para participar de outros eventos da instituição e de seu entorno e os que, por acaso, estavam passando. O anacronismo da intervenção *toque-me* podia ser observado a partir do relacionamento do público passante com a interface da obra. Ou seja, o fato de os telefones públicos não mais serem utilizados, devido ao advento do celular, fazia o transeunte ter outra relação com o aparelho. O que pode ser observado nos relatos que seguem:

Uma vez uma motorista/cobradora me falou que não atende ao telefone nem que a paguem e foi embora. Em compensação teve uma senhora que disse que se lembrou do falecido marido e ficou nostálgica. (Izabele Pimenta) (CARVALHO, 2015, p. 27).

Vi durante anos a marquise da Funarte sendo ocupada por artistas plásticos em sua bolha de arte conceitual, sem, contudo experimentar tocar de fato o público. O que não é o caso de *toque-me*, que, durante as semanas em que está aqui, foi capaz de provocar reações das mais diversas em seu público, constituído de trabalhadores apressados e curiosos. Pessoas foram emocionadas, encantadas, sentiram-se bravas e até mesmo amedrontadas pelo tocar do telefone que as pegava de surpresa, brincaram umas com as outras e estavam sempre na companhia desse ente que fica do outro lado da linha, a poesia. (Lenina Magalhães) (CARVALHO, 2015, p. 27-28).

“Os orelhões-oráculos provocam relações de afeto entre falas cruzadas, palavras cruzadas, caminhos cruzados. E, assim, o processo de criação iniciado pelos artistas continua a partir da vivência de cada passante”, sublinha Carvalho (2015, p. 28).

Apelamos ao “dispositivo de escuta”, novamente, para nos auxiliar na leitura do vídeo *On Listening*, fragmento da obra *On Translation: I Giardini*, de Muntadas. O vídeo se constitui de capturas de imagens, através de câmeras de segurança, de pessoas falando no celular e foi exibido em uma sala de passagem entre as galerias de uma grande mostra de artes, a Bienal Internacional de Veneza. *On Listening* expõe um contexto cotidiano, midiaticado pelo telefone celular, uma leitura imagética sobre o escutar, mas no qual, na verdade, não se escuta nada: seus protagonistas falam por telefone celular no espaço de um corredor relativamente pequeno e sem se falarem entre si, sem sequer se verem. Esse plano único apresenta uma forma de esvaziamento de sentido, o deslocamento das funções do espaço, afirma a teórica Ilana Hernández, que explica ainda:

O vídeo é também uma forma de definir a atual condição de falta de comunicação no espaço e exclusiva comunicação à distância no tempo. Privilégio do tempo sobre o espaço, desprovendo-se do espaço, seus lugares e contextos, para dar-lhe uma função ao mesmo tempo sempre acidental, para atender aos requerimentos de consumo da telecomunicação (HERNÁNDEZ, 2005, p. 46).

O que os usuários dos celulares de *On Listening* estão comunicando e como estão consumindo ou sendo consumidos por um tempo despendido nos telefones móveis? Coadunando-se com o exposto por Hernández-García, novamente invocamos Medosch (2010). Ele nos alerta que, diferentemente do fetichismo de mercadoria tradicional, em que as coisas escondem as relações que as produziram, na “tecnocracia da sociabilidade” nossa habilidade humana básica de ser social está se reificando:

Conforme os usuários se socializam nessas redes, nos bastidores dessas plataformas, sofisticadas ferramentas de análise de rede social acumulam conhecimento sobre eles, mapeando suas relações e comportamentos e representando-os em “gráficos”. O capital social dos usuários é transformado em conhecimento fetichizado — de início, um capital meramente especulativo, que se converte em capital real indo para o mercado de ações ou vendendo a empresa para uma indústria maior. Tanto as redes sociais como o celular — cujas interações se tornam cada vez mais próximas — fingem se relacionar com a individualidade de seus usuários, colocando Eu, Meu ou Você no nome dos produtos, quando, na verdade, eles têm a ver com a acumulação de capital (MEDOSCH, 2010, p. 116 -117).

Há um espaço de tempo, algo como cinco anos entre a produção do vídeo *On Listening* e os apontamentos de Medosch sobre tecnologia, comunicação e consumo. De 2005, época do trabalho de Muntadas, até 2010, tivemos a passagem das redes 3G (terceira geração) de telefonia móvel para 4G (quarta geração); das mensagens de texto e voz para as postagens de fotos e vídeos; das salas de bate-papos online para as redes sociais virtuais e portais de vídeos. Logo, foi possível verificar a potência da proposição de Antoni Muntadas. *On Listening* é um dispositivo — vídeo — de projeção e recepção que medeia as problemáticas da arte contemporânea, que tangem à vigilância, ao controle e à captura do cidadão nos espaços públicos e privados, físicos e virtuais. Segundo Hernández (2005), o vídeo como dispositivo de controle, em que este não se exerce pelo domínio do próprio espaço, mas de elementos que se encontram localizados fora — nesse caso, as telecomunicações —, tem suas relações de consumo e no tipo de sociedade de mercado de que dispomos.

Por outro lado, o vídeo por extensão metafórica indica o que acontece com a própria Bienal, muitas pessoas que fazem filas, desconhecidas, ausentes de todo o diálogo *in situ*, que assistem a um espetáculo midiático que sempre

faz referência a outra coisa, nunca a si mesmo, nem à cidade de Veneza, mas extrapolando para outros significados externos e conexões até perder o limite e o final de tal cadeia (HERNÁNDEZ, 2005, p. 47).

Haja vista que “nas proposições de Muntadas podem-se perceber preocupações que atravessam todo o seu trabalho” (ROCA, 2011, p. 11) — e aqui destacamos: controle, espaço, espetáculo, informação, público e tradução. São preocupações em relação à arquitetura como dispositivo de articulação e à cidade como contexto. E, sobretudo, em relação à ideia de controle, presente precisamente no vídeo *On Listening*, indicada na edição, interpretação, tradução e manipulação.

Doravante a arquitetura urbana deve relacionar-se com a abertura de um “espaço-tempo tecnológico” no qual protocolos e códigos de acesso sucedem o portão da cidade, tornando a ideia de cidade, na contemporaneidade, não determinada pelo cerimonial da abertura das portas, o ritual das procissões etc., nos esclarece Paul Virilio (1993), em seu livro **O espaço crítico**. Essa dinâmica, continua Virilio, torna os indivíduos mais interlocutores em trânsito permanentemente do que residentes privilegiados. Para o filósofo, as megalópoles têm um tempo monumental, um eterno presente, abarcando a ociosidade, a espera de prestações de serviços em frente aos aparelhos, máquinas de comunicação diante das quais cada um se ocupa enquanto espera, filas nos pedágios das estradas, *checklists* dos comandantes de bordo etc.

Um fenômeno correlato ao “espaço-tempo tecnológico” descrito por Virilio foi acompanhado por Hernández (2005) ao observar o plano geral de *On Translation: I Giardini*, através da estratégia da tradução, onde o pavilhão traduz o que é a Bienal. Uma complexa instalação formada por várias obras, que aproveitam, algumas delas, o conhecimento que o público já tem; ou seja, o pavilhão traduz as relações geopolíticas, o mercado da arte, como mecanismo

moderno da Bienal, o lugar de consumo, que, como espaço físico, não tem outra qualidade que a de ser um lugar de passagem, “um descanso”, a princípio inocente, desprevenido, medíocre como praticamente são todos os novos lugares de passagem do mundo e deste tipo de parque temático e vida social atual.

Assim correlacionando ao contexto da bienal, *On Listening* se potencializa, pois além de ser um dos fragmentos dessa tradução proposta por Muntadas, ele “se orienta por indagar sobre os elementos de informação que este lugar apresenta, tão comuns nos aeroportos, como qualquer outro elemento de mobiliário do sistema de controle espacial de um destes espaços de expulsão” (HERNÁNDEZ, 2005, p. 48). Hernández, em suas observações, aponta ainda que:

As imagens fotográficas de filas de gente que espera para poder entrar em cada um dos pavilhões lembram novamente os parques temáticos, instrumento último do urbanismo em associação com a economia capitalista, forma de marketing e especulação imobiliária baseada no controle do lazer e na geração de valor econômico, através da condução de ações sobre ações que ocupam o tempo livre e, aos olhos do mercado, “desprovido de ação”, pois estava “desprovido de benefícios econômicos”; este agora manipulado através de longas, extensas e anódinas esperas para entrar e ver o próprio esvaziamento. Pode-se assistir olhando-se no espaço/tempo da espera, para ver-se na realidade, de dentro de si, na superfície da pele do urbano, que coincide com a da economia (HERNÁNDEZ, 2005, p. 49).

Para Hernández (2005), Foucault já anunciava a chegada do controle do tempo de lazer através de operações estratégicas e novos aparatos de controle. O sempre permanente e indisciplinado deveria ser organizado — o tempo e o comportamento individual.

Para ajudar a pensarmos a obra e o seu contexto dialógico tendo em mente *On Listening e toque-me*, passados os quase um quinto do século XXI, recorreremos ao artista multimídia Lucas Bambozzi (2010). Bambozzi faz uma observação pertinente sobre artes locativas, propostas que se baseiam em GPS (Sistema de Posicionamento Global). Segundo o artista exposições com tais características agenciam as possibilidades de reaproximação dos indivíduos do espaço urbano compartilhável, muitas vezes através da ludicidade dos eventos criados, que, sendo também organizados em grupo, evidenciam, por sua vez, o potencial de agenciamento coletivo de uso das tecnologias sem fio, algo cada vez mais difícil de ocorrer espontaneamente nas grandes cidades.

Bambozzi (2010), ao refletir sobre o termo *site-specific*, tendo como base as artes locativas, nos diz que em termos técnicos o locativo é localizável, rastreável, tende a ser intrusivo, serve a operações vigilantes e tem vocações disciplinadoras. Mas os desvios são possíveis, e é interessante entender o desvio e a aproximação da tecnologia no espaço urbano. Para ele, as denominações compostas como o *site-specific* que dialogam com seu entorno — *site-related*, *context-specific*, obras contexto-relacionadas... *Site-oriented* — definem qualidades do lugar e encontram curioso estado movido ao serem relacionadas com os processos de fricção da arte com a comunicação. “É nas relações com seu entorno que o objeto ou instalação artística alcança sua potencialidade” (2010, p. 66), afirma Bambozzi.

Redes sem fios, redes com fios, fibras óticas... *On Listening e toque-me*, em suas devidas proporções, assumem características de obras *site-specific* (KWON, 2002), pensando particularidade contextual e identidade local. Pois, por mais que os dois dispositivos tenham sido inseridos num espaço já tradicional do circuito de artes — galeria de arte e praça pública — e comissionados por verbas que apoiam tais manifestações, vieram

a tencionar esse contexto, esse local apropriado, com questões que se articulam em termos políticos, econômicos e sociais. *On Listening* e *toque-me* tiveram questões implícitas e problematizadoras que os inspiraram e os potencializaram, tais como as grandes mostras de arte que se articulam e operam obedecendo a uma lógica de interesses e valoração econômica e simbólica de uma proposta artística. Em *On Listening*, o espaço como espaço duplo, o fora e o dentro da “câmara escura” onde somos vistos, mas não somos ouvidos; em *toque-me*, um “oráculo com vozes que emanam uma reflexão sobre a vida no tempo presente” (CARVALHO, 2015, p. 25).

“toque-me”, sendo, também, comentário tecnológico a respeito do contato físico contraponto às redes digitais virtuais. Ao disponibilizar poesia para o público, a obra nos faz refletir sobre a dinâmica dessas mencionadas redes, tais como a presente no Instagram. Rede social digital de fotos, na qual usuários postam *selfies* e *stories* diários, império de Narciso e seus infindáveis *uploads* de imagens genéricas, de preferência com a presença de si próprio, em ações cotidianas, as mais banais possíveis. Enfim, autorretratos diários, sem nenhuma reflexão crítica, desobedecendo a qualquer princípio de uma possível narrativa pensante.

Ao relacionarmos *toque-me*, de Salvino e OSNÁUTICOS, ao vídeo *On Listening*, de Muntadas, queremos chamar atenção para relações de aproximação que se dão para além do signo usado para as comunicações à distância, o telefone, seja ele fixo ou móvel. Pois essas duas propostas artísticas, inseridas em locais de passagem, nos trazem mais questões sobre presente, passado e futuro, enfim o contemporâneo. Elas nos fazem pensar nas idiosincrasias do contexto específico relacionadas com a ideia de “dispositivo de escuta”, pois “o êxito da expressão ‘dispositivos’ deriva antes de sua flexibilidade e transponibilidade para outros objetos e propósitos, e não, somente, de uma definição concentrada no

foco foucaultiano — garantindo-se, entretanto, a percepção central de ‘sistema de relações’” (BRAGA, 2011).

Esses “dispositivos” devem ser entendidos como matrizes dinâmicas que orientam e codeterminam os vínculos que os receptores estabelecem em processos amplos e difusos de oferta discursiva, tendo eles autonomia para produzir suas tessituras, mas que seguem também prescrições que vêm de outros campos, nos alerta o jornalista Mozahir Salomão Bruck (2012). “É um permanente jogo, uma disputa de validação, em que engrenagens não rígidas e muito menos constantes se movimentam e se alteram” (BRUCK, 2012).

A julgar pela leitura feita pelo filósofo Gilles Deleuze (1990) a respeito dos dispositivos pensados por Michel Foucault, tendemos a concordar que sim: o dispositivo é um conceito aberto e que permite ilimitada usabilidade. Para o pensador, a história dos dispositivos é a história dos regimes de luz e dos enunciados, sendo uma ocorrência em que atravessam enfeixamentos de linhas em movimento e de curvas que são tangenciadas em função de variáveis múltiplas que lhe são internas e externas. Um termo que é ao mesmo tempo linhas de força, luz e de enunciação e que envolvem sistemas heterogêneos. Sistemas de linhas que seguem direções traçam processos que se mostram sempre em desequilíbrio e continuamente se afastam e se aproximam uma das outras. Para Deleuze, um dispositivo é composto por dimensões de visibilidade, de enunciação e de subjetivação e, pelo conceito matricial em Foucault, a dimensão do poder – que Deleuze afirma ser a terceira dimensão do espaço, interior ao dispositivo e, por isso mesmo, variável com e como eles.

Assim, torna-se importante estarmos atentos à perspectiva de Michel de Certeau (KESLLER, 2007, p. 4, *apud* Braga, 2011, p. 9): “o conceito de dispositivo é explorado como um tipo de formação que não apenas produz controle e restrições, mas também abre

possibilidades de contato, participação, processos lúdicos, assim como experiências corporais e sensuais”. Trata-se do dispositivo não só como aparato — lembrando aqui a afirmação de Duguet (2009) —, mas de um dispositivo que permita ao público local participação no processo criativo, aqui precisamente referimos à proposição “toque-me”, com acesso ao devaneio e às experiências circunscritas na singularidade do que é vivido nesse espaço e tempo.

Leiamos, se possível em voz alta, o poema abaixo, de Fernanda Oliveira, feito na oficina de criação do projeto *toque-me* (SALVINO, 2015, p. 3):

ZIIIII... BERDADE

Fazer barulho por zi só

Por zi querer, basta!



Figura 3. Eduardo Salvino e OSNÁUTICOS, *toque-me*, 2015. Oficina de criação dos poemas do projeto/teatro da Funarte. Eixo Monumental/Funarte — Brasília (DF). Fonte: foto de André Fraga.

ZIIIII... BERDADE foi testado durante as oficinas pelos usuários no que tange à sua oralidade, sendo dito e não dito, e posteriormente cantando no microfone. Sob este, um palco para *ZIIIII... BERDADE* ser interpretado e, por fim, fixado e remixado, tornando-se uma junção de códigos, elemento de uma programação digital compondo a interface de *toque-me*. Esse poema, de um dos participantes do *site-specific*, que pode, também, ser conferido no catálogo de *toque-me* (SALVINO, 2015), ultrapassa a sua circunscrição no projeto, visto que *ZIIIII... BERDADE*, além de estar em uníssono com a discussão presente nos dias de debates proporcionados pelo próprio projeto “toque-me”, permitiu-nos refletir, devido aos dados sonoros e imagéticos, sobre as condições impostas para o usuário das redes digitais virtuais. O que seria “ser e estar” sempre em rede, sempre *online* com os celulares: sempre presente virtualmente? Esse usuário, capturado — aqui

uma intervenção deliberada nossa —, estará sempre à espera de um presente físico que nunca chega...

Segundo Deleuze (1990), o atual é o que vamos nos tornando, somos um devir-Outro, sendo necessário distinguir em todo dispositivo — estamos de algum modo ligados a ele e nele agimos — o que somos e aquilo que somos em devir: a parte da história e a parte do atual. Pois agora, com o mundo com disposições muito diferentes das recentes disciplinas fechadas e controlado por dispositivos abertos e contínuos, que se atualizam e nos atualizam constantemente, como previsto por Michel Foucault, a questão não é saber se isso é melhor ou pior, nos esclarece o filósofo, pois “fazemos também apelo a produções de subjetividade capazes de resistir a essa nova dominação, muito diferentes daquelas que se exerciam antes contra as disciplinas” (DELEUZE, 1990, p. 160).

O Uno, o Todo, o Verdadeiro, o objeto, o sujeito não são universais, mas processos singulares, de unificação, de totalização, de verificação, de objetivação, de subjetivação, processos imanentes a um dado dispositivo. [...] Há muito que pensadores como Spinoza e Nietzsche mostraram que os modos de existência deviam ser pesados segundo critérios imanentes, segundo aquilo que detêm em “possibilidades”, em liberdade, em criatividade, sem nenhum apelo a valores transcendentais (DELEUZE, 1990, p. 159).

Deleuze (1990) se interroga se, no programa de Foucault, ele não propunha aos seus leitores uma estética intrínseca dos modos de existência como última dimensão dos dispositivos.

Considerações finais

Examinamos o dispositivo nas proposições artísticas *On Listening* e *toque-me* numa tentativa de formular processos de subjetivação que envolvam tempo e espaço (arquitetura). Ambos são “disposi-

tivos de escuta” que contemplam a visualidade e a audição e que se querem estratégia de experimentação poética e de investigação estética. Por fim, trata-se de “dispositivos” que afirmam alteridade, singularidade e ubiquidade.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O amigo & o que é um dispositivo?** Chapecó, SC: Argos, 2014.

BAMBOZZI, Lucas. “Aproximações arriscadas entre site-specific e artes locativas”. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010, p. 65-79.

BRAGA, José Luiz. **Dispositivos interacionais**. Apresentado no GT Epistemologia da Comunicação, do XX Encontro da Com-pós, na UFRGS, POA, 2011. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1657.pdf>. Acesso em: jun. 2019.

CARVALHO, Ananda. “toque-me: o processo de criação em movimento constante e/ou a continuidade da vivência do público”. In: SALVINO, Eduardo (Org.). **toque-me. Catálogo de intervenção artística**. Brasília: Funarte; Belo Horizonte: Grivo Editorial, 2015, p. 27-28.

DELEUZE, Gilles. “Que é um dispositivo?” In: Balibar, E. et al. **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990, p. 155-161. Disponível em: <<http://escolanomade.org/2016/02/24/deleuze-o-que-e-um-dispositivo/>>. Acesso em: abr. 2019.

DUGUET, Anne-Marie. “Dispositivos”. In: Maciel, Katia (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p. 49-69.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: o nascimento da prisão**. 36. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

HERNÁNDEZ, Iliana. (2005). Habitabilidade crítica nas instalações de Muntadas — o espaço/tempo nos dispositivos de poder e de fuga. **ARS**, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 32-51. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-53202005000200003>>. Acesso em: jun. 2019.

KESSLER, Frank. (2007). **Notes on dispositif**. Disponível em: <<http://www.frankkessler.nl/wp-content/uploads/2010/05/Dispositif-Notes.pdf>>. Acesso em: jul. 2019.

KWON, Miwon. **One place after another: site-specific art and locational identity**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2002.

MEDOSCH, Armin. “45 Revoluções por minuto (história da mídia em alta velocidade)”. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010, p. 99-117.

MUNTADAS, Antoni. **Informação, espaço, controle**. Catálogo da exposição homônima/curadoria José Roca, textos Ana Belluzo et al. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2011.

SALVINO, Eduardo (Org.). **toque-me. Catálogo de intervenção artística**. Brasília: Funarte; Belo Horizonte: Grivo Editorial, 2015.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. São Paulo: Editora 34, 1993.

¹ Eduardo Salvino nasceu em Belo Horizonte, vive e trabalha em São Paulo / Brasil. Artista Multimídia, Doutorando em Poéticas Visuais (2019-2022), USP/SP; Mestre em Comunicação e Semiótica (2011), PUC/SP e graduado em Artes (2003) pela Escola Guignard, UEMG/ MG. Atualmente participa do Grupo de Pesquisa em Arte, *Design* e Mídias Digitais ADMD, coordenado pela Prof. Dra. Monica Tavares e vinculado à ECA, USP/SP. Como artista, pesquisador e professor, lhe interessa pesquisas que envolvam a audiência e o contexto local, a partir das quais negocia e trabalha em comum acordo com esse público. Ao explorar essa relação dialógica baseada no binómio espaço e tempo, pesquisa o acústico e o visual, tendo como suporte: a instalação, o objeto, o som e o vídeo.



Juliana Henno, Linhas, 2014
Imagem gerada no Processing de acordo com o processo DLA (*Diffusion Limited Agregation*).

A imprevisibilidade materializada pelos meios digitais

The unpredictability materialized by digital means

Monica Tavares¹ / Juliana Henno²

Resumo

Este artigo pretende investigar, no âmbito das Artes Visuais, trabalhos produzidos com base na fabricação digital, admitindo como pressuposição que a imprevisibilidade é o elemento determinante das propostas poéticas. Não esquecendo que a obra se atualiza em um plano virtual, pretende-se, sobretudo, analisar processos de criação nos quais o acaso ontológico peirceano (matemático e absoluto), admitido em analogia à noção de complexidade, seja elemento focal nas etapas de projeção e materialização, quando realizadas a partir de meios digitais. Serão investigados três estudos de caso que, ao serem atualizados a partir de um campo de possíveis, evidenciam-se como múltiplas e singulares representações, visto que resultam da combinação entre a definição de parâmetros locais de um sistema e circunstâncias externas não previstas. A primeira obra intitulada *Shine* (2010) de Geoffrey Mann é resultante de uma digitalização da forma para sua posterior materialização por molde. A segunda obra intitulada *Filament Sculptures* (2014) de LIA se concretiza pelo uso do método aditivo em uma impressora de filamento 3D. A terceira obra intitulada *Scumak No.2* (2008 -2011) de Roxy Paine também realizada a partir do método aditivo de injeção, que, neste caso, materializa-se a partir de distinto material – o polietileno. O imprevisível percebido nas obras é resultado de um processo que permite a multiplicidade ao atualizar elementos do virtual.

Palavras-chave: Artes Visuais; Fabricação Digital; Imprevisibilidade; Acaso; Complexidade.

Abstract

This article aims to investigate, within the the field of the Visual Arts, artworks produced based on digital fabrication, assuming as an assumption that unpredictability is the determining element of poetic propositions. Not forgetting that the artwork is updated on a virtual level, it is intended, above all, to analyze creation processes in which the Peircean ontological chance (mathematical and absolute), admitted in analogy to the notion of complexity, is a focal element in the stages of project and materialization, when produced from digital means. Three case studies will be investigated which, when updated from a field of possible, are shown as multiple and singular representations, since they result from the combination between the definition of local parameters of a system and unforeseen external circumstances. The first artwork entitled Shine (2010) by Geoffrey Mann is the result of a digitalisation of the shape for later mold materialization. The second artwork entitled Filament Sculptures (2014) by LIA is produced by using an additive method of digital fabrication on a 3D filament printer. The third work entitled Scumak No.2 (2008-2011) by Roxy Paine was also made using the injection additive method, which in this case uses the polyethylene as a material. The unforeseen perceived in the artworks is the result of a process that allows multiplicity when updating elements of the virtual.

Keywords: *Visual arts; Digital manufacturing; Unpredictability; Chance; Complexity.*

Introdução

De modo abrangente, tomaremos como pressuposto que a diretriz operacional (o método heurístico adotado) inerente aos processos criativos das obras a serem analisadas se sustenta na ideia do não-previsível, do singular (uma única vez), concretiza-

da a partir das distintas possibilidades em aberto, o que remete imediatamente à ideia de jogo, de acaso como primeiro, a saber, como significado de pura qualidade. Nestes casos, um conjunto de causas independentes entre si determinam um acontecimento fortuito, um fato imprevisto ou não-intencional. Aquilo que não está antecipadamente previsto se manifesta e se configura. Os processos de criação podem se realizar em decorrência da incorporação de ruídos informacionais, ou seja, sinais que perturbam a configuração ou possíveis erros no manuseio dos aparelhos. Essas interferências ocasionais devem ser assimiladas, para que se possa, a partir da desordem alcançar uma ordem (TAVARES, 1995, p.43).

Muitas vezes, esse suposto erro pode ser incorporado à obra de modo intencional (predominando, assim, a ideia de um acaso matemático a ser investigada em tópico posterior). Na arte programada por computador – que envolve a teoria das probabilidades, a aleatoriedade e a geração de números randômicos (e até mesmo os algoritmos generativos) – é inerente este tipo de processo criativo. Nesses sistemas, o fortuito pode ser incorporado, via processos matemáticos, a uma determinada forma de operar possibilitando, dessa maneira o aparecimento de uma dada poética. Os processos assim gerados incluem a indeterminação, a “intuição” e o aleatório, podendo simular experiências vinculadas à criatividade e, até mesmo, fenômenos de crescimento natural, vistos como produtos da relação entre a ordem e a desordem (TAVARES, 1995, p.43-44).

Não desconsiderando, a importância dos sistemas anteriores – em que as diretivas são expressas por um repertório de signos da linguagem de programação utilizada –, neste artigo, investigaremos trabalhos – no contexto dos processos digitais de produção e materialização – em que a nova ordem transposta por meio da simulação do acaso absoluto peirceano é condicionante do processo criativo.

1. O ato como *input* de acontecimentos fortuitos e sistêmicos

Em primeiro lugar, partiremos da *Teorie des Actes* de Abraham Moles e Elisabeth Rohmer, na qual os autores consideram que a ação que aparece para um sujeito caracteriza-se como uma reação (muitas vezes, como um acontecimento), isto é, como causalmente ligado a qualquer modificação do campo *Umwelt*, do *environment*. Admitiremos, assim, que a continuidade das ações e reações, dos estímulos e acontecimentos, se desenvolve em função do grau de resistência que estas oferecem, sendo que este processo não se deve exclusivamente às potencialidades técnicas e tecnológicas, mas também em função da estrutura de percepção fenomenal do indivíduo (TAVARES, 2000, p. 120).

Nesse *continuum* entre ação e reação não só interferem 1) as questões de estímulo gerador das mudanças nem só 2) as de especificidade das ações, mas também 3) aquelas outras relativas às próprias idiosincrasias do sujeito envolvido (dos agentes envolvidos) na interação. Sob o ponto de vista da fenomenologia dos atos, estes três elementos intervenientes do processo induzem o receptor a uma resposta que, por sua vez, conforme Moles & Rohmer (1977, p.35-38), pode ser traduzida em uma outra ação energética ou não energética. A primeira, a energética, seria o ato propriamente dito, a segunda, a não-energética, estaria no plano das opiniões, das idéias etc. É óbvio que tal processo não se mostra reduzido a uma questão de causa e efeito; nele, deve-se considerar a taxa de aleatoriedade (de indeterminação) que escapa de uma funcionalidade mais precisa (TAVARES, 2000, p. 121).

Portanto, o nosso desafio neste tópico será refletir como esse *continuum* se estabelece no âmbito de propostas poéticas em que os agentes envolvidos se dão na interação homem-máquina, inseridas em seus meios. Para cada obra, examinaremos os três elementos envolvidos nesse *continuum* de criação: 1) o estímulo gerador das mudanças; 2) as especificidades dos acontecimentos;

assim como 3) as idiossincrasias dos agentes envolvidos nas ações e reações.

Para Moles & Rohmer (1977, p.15-17), uma ação é um deslocamento visível do ser dentro do espaço criando uma modificação em seu ‘ambiente’³. Esta ação sobre o meio ambiente – estabelecida a partir do ponto de vista do(s) indivíduo(s) envolvido(s) – determina uma modificação nas posições ou na natureza dos elementos que estruturam um dado *environment*. A idéia de “ação” não se aplica somente a um ambiente físico, mas também às coisas e aos seres; devendo também referir-se ao *Umwelt* psicológico no qual a pessoa vive. Dessa maneira, reitera-se que uma ação não se limita a um ato físico propriamente dito, mas amplia-se para a noção de atitude, decisão, opinião ou até mesmo para a ideia de pensamento (TAVARES, 2000) (Figura 1).

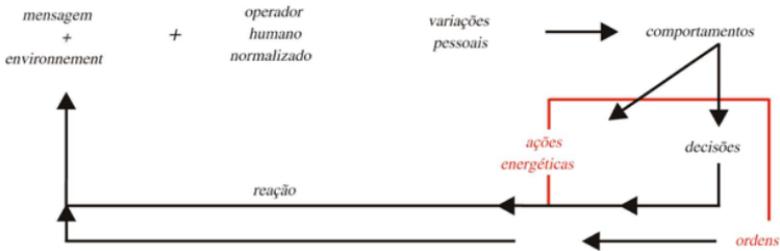


Figura 1: Funcionamento das ações e reações na construção de um *environment*. Fonte: Moles & Rohmer (1977, p. 39).

O caráter observável imanente na definição de ação (seqüência de atos) pode criar uma ambigüidade entre a teoria dos atos e a concepção behaviorista. Assim sendo, torna-se necessário fazer uma distinção, pois o que interessa aqui não é tanto a conexão entre estimulação e resposta. Interessa sim o estudo da maneira pela qual o ser humano (ou a máquina), acionado(a) por estimu-

lação interna ou externa, interage com um determinado repertório limitado de atos, a ser combinado, estruturado, hierarquizado para chegar a sequências comportamentais (enfim, reações), por vezes longas e complexas, graças às quais troca-se algo com seu ambiente (VOLO, 1995, p.53).

Nesta direção, a teoria dos atos não necessariamente aparece como uma teoria comportamental. Contudo, esse interesse temporário em relação ao continente às custas do conteúdo tem implicações comportamentais e filosóficas. Mesmo tratando-se da adequação dos meios aos fins, tem-se visto que, em geral, há um ajuste recíproco de cada um desses dois componentes. O estabelecimento de fins parece, desde o início, ser solidário com os meios, ambos mudam de acordo com diferentes processos. Assim, vê-se que, uma vez estabelecido um repertório suficientemente completo, a teoria dos atos pode mesmo reivindicar explicações comportamentais (VOLO, 1995, p.53-54).

Nesta perspectiva, é, portanto, oportuno admitir, como afirmam Moles & Rohmer (1977, p.91), que todo fenômeno do mundo externo é decomponível em uma série de elementos simples, enunciáveis e repertoriados, reunidos de acordo com uma certa regra, a que pode se denominar de códigos, enfim, como um conjunto de signos, organizados e convencionados, a partir dos quais constrói-se uma estrutura.

Logo, nesta diretriz, acreditamos que as ações e reações de um dado sistema tornar-se-iam suscetíveis de determinação, como já propôs Gharajedaghi (2007), em razão do conjunto dos elementos deste sistema (e necessariamente, dos códigos a eles inerentes) e em função de muitos fatores, como regras internas e externas, contextos, entradas, saídas, missões, estruturas, etc.

Para Moles (1977) *apud* Feller (1978), uma ciência dos atos é uma atitude fenomenológica e em particular uma análise do ato

como um fenômeno observável, exterior àquele que o observa. Comporta uma série de caracteres que definem uma fatia do fluxo comportamental, fora de qualquer significação, mas que, por outro lado, estabelece um elo condicional com outros atos que o precedem ou o seguem, estejam próximos, estejam distantes. Feller complementa que os atos são elementos separados, mas que, ao se governarem uns aos outros, encontram sua unidade no campo da consciência do indivíduo atuante. Neste pressuposto, aquele que observa apenas vê uma sequência de comportamentos, na tentativa de reconstruir a lógica.

Ademais, se o ato ou ação é determinado por um agente, nele ou nela implicado, a resposta a esse ato (enfim, a sua reação), quando é não prevista, pode ser considerada como um acontecimento, que se dá como variações perceptíveis de um *environment*. Para Moles (1972), os acontecimentos afetam o comportamento do indivíduo de fora para dentro; são centrípetos e não centrífugos. Enfim, eles se opõem às ações, e, neste sentido, são mensagens recebidas que se opõem a um ato emitido.

A ideia de participação de um acontecimento aparece, então, como uma ação em retorno a uma série de estímulos. Assim sendo, um acontecimento nada mais é que um fenômeno, podendo ser qualquer coisa que aparece ao indivíduo (ou à máquina) e varia em um intervalo de percepção (Moles, 1972).

O acontecimento tem fundamentalmente um caráter imprevisível, indeterminado. Nesta perspectiva, o fenômeno observado só é um acontecimento precisamente dentro de uma cadeia causal que não está clara aos olhos de um observador, caso contrário este seria recuperado dentro de uma racionalidade determinista (MOLES, 1972).

Dada a sua complexidade, o seu indeterminismo, como diria Morin (1972a, p.19), a noção de acontecimento coloca-se assim rele-

vante e deve estar relacionada com o conceito de sistema, admitido como centro cosmo-físico-bio-antropológico. Deste modo, para o autor, o conceito de evento, acontecimento, abre-se a todas as ciências, sendo questão limite de todas elas. Enfim, é ao mesmo tempo problema filosófico da improbabilidade ou contingência do ser.

Além do mais, a questão do acontecimento, conforme Morin (1972b, p.5), não deve se manter restrita à alternativa entre determinismo e contingência, mas deve, sim, ir além dessa possibilidade. Para ele, não se pode entender essa temática ao se manter em uma história de estrutura alternativa. E, neste sentido, como acrescenta Morin (1972b), a contribuição de Le Roy Ladurie (1972) é bastante significativa, pois, conforme este último autor, o acontecimento só faz sentido em relação a um sistema de referência. Em outras palavras, a noção de acontecimento introduz necessário e indissolavelmente uma ideia de *systemisme* (apenas esboçado aqui e ali na teoria dos sistemas) e, também, de uma ciência da evolução.

Logo, a consideração anterior nos remete à perspectiva de que a noção de acontecimento se insere em um campo interdisciplinar, bem abrangente, que incorpora a noção de sistema como elemento focal. Portanto, considerar-se-á a noção de sistema, segundo CalResCo (2007), como uma coleção de partes interagentes que formam um integrado e consistente todo, isolável de seu entorno.

A noção de acontecimento pode, então, ser assimilada à noção de sistema, definido de maneira análoga ao anteriormente exposto, mas agora de modo mais detalhado por Couture (2007), como qualquer combinação de elementos como: pessoas (pessoa, grupo, etc), elementos abstratos (doutrinas militares, métodos, abordagens, teorias, software, conceitos, idéias, etc.) e elementos físicos. (computadores, dispositivos de rede, dispositivos mecânicos, rádio, veículos, etc.). Os elementos de um sistema (suas

partes) são colocados em ação em um ambiente e contexto para alcançarem uma ou muitas funções, metas ou missões.

Portanto, no contexto dos trabalhos visuais, a serem examinados neste artigo, interessa-nos apreender os acontecimentos como fenômenos inerentes e incorporados a sistemas, não somente aqueles de vieses prioritariamente caóticos, mas sobretudo, aqueles que se manifestam a partir de comportamentos emergentes. Isto possibilitará, portanto, apreender possíveis analogias existentes entre estes respectivos sistemas (o caótico e o emergente) e o acaso matemático e o acaso absoluto peirceanos – questão a ser aprofundado em tópico posterior. Assim, para entender tal analogia, antes será preciso definir o que venha ser sistemas caóticos e sistemas emergentes. Passaremos, então, a esta importante etapa de nossa argumentação.

Os sistemas caóticos (pressupostos aqui em analogia à noção de acaso matemático peirceana) são ordenados e determinísticos, mas parecem ter um número infinito de estados potencialmente estáveis. Não se acomodam e não repetem caminhos. São por natureza imprevisíveis e parecem incontroláveis. Sobretudo, pequenos insumos podem levar a saídas muito grandes, resultando em um sistema descontrolado ou em um efeito de avalanche (BECKERMAN, 2000).

Já nos sistemas emergentes (relacionados aqui à noção de acaso absoluto peirceana), vários sistemas de nível inferior (considerados como partes) se auto-organizam em um sistema complexo autônomo de nível superior (um todo) com macro comportamentos transcendentais. O surgimento em um nível ocorre dentro e através das interações dinâmicas locais dos sistemas de nível inferior; é um fenômeno “de baixo para cima” que ocorre sem planejamentos centrais ou instruções gerais. O sistema coletivo é uma estrutura dinâmica que incorpora possibilidades não presentes em seus sistemas de nível inferior, ou qualquer simples agregado delas. Todavia, dar sentido aos processos dinâmicos

que dão origem e sustentam sistemas complexos requer uma noção expandida de causalção (COUTURE, 2007, p.32-33).

O fenômeno da emergência em sistemas complexos requer uma compreensão ampliada dessa noção de causalção. A ciência analítica tradicional aceita apenas explicações de causalidade “eficiente” nas quais as causas são separadas de, ou externas a, efeitos. Contudo, pode-se dizer que sistemas complexos causam-se de várias maneiras importantes: 1) “causação ascendente” (*upward causation*), o processo “de baixo para cima” (*bottom-up*) pelo qual as interações locais entre as partes de um sistema complexo dão origem a um todo emergente; e, em alguns específicos casos, 2) “causação descendente” (*downward causation*), o processo “de cima para baixo” (*top-down*) pelo qual um todo emergente restringe as atividades de suas partes para servir aos seus propósitos (COUTURE, 2007, p.33).

Assim sendo, o estudo de como os componentes de uma interação se auto-organizam para formar estruturas potencialmente evolutivas, ao exibir uma hierarquia de propriedades emergentes do sistema, pode ser definido como complexidade (CalResCo, 2007).

Na complexidade, a estrutura é entendida no sentido biológico, como um processo recursivo em constante evolução. A história, o conhecimento, a identidade e as possibilidades de atuação de um sistema complexo estão incorporados em sua estrutura dinâmica. A estrutura de um sistema complexo emerge continuamente através da interação entre sua rica dinâmica interna e suas experiências no mundo. De fato, o aprendizado adaptativo de um sistema complexo pode ser descrito como uma forma de “acoplamento estrutural” com seu ambiente (COUTURE, 2007, p.33).

Logo, investigar possíveis relações entre acaso matemático e acaso absoluto é, afinal, a nossa próxima meta. Para tanto, utiliza-

remos a contribuição do semiótico americano Charles Sanders Peirce. Procuraremos tecer essa investigação, com base em Salatiel (2005), visto que este autor sugere que o acaso, como elemento genético e criador na evolução de sistemas é, na filosofia peirceana, essencialmente um fator de organização. Salatiel justifica tal abordagem pela atualidade do pensamento peirceano no contexto da moderna epistemologia das ciências, em que o termo complexidade propõe conciliar o dualismo liberdade e necessidade, quando trata de uma concepção de ordem na natureza a partir da desordem.

2. Do acaso matemático e do acaso absoluto peirceanos

Conforme Manolopoulou (2011), em muitas disciplinas, o acaso é apreciado tanto como objeto de estudo quanto como método. Esse autor argumenta que em filosofia, o indeterminismo tem sido debatido sistematicamente desde a antiguidade e, na psicanálise, erros e acidentes são estudados como signos significativos para descobrir o inconsciente. Dada, surrealismo, expressionismo abstrato e *action painting* usaram técnicas relacionadas ao acaso, como automatismo e *assemblage*, para contrabalançar a causalidade e expandir os limites da representação. As práticas urbanas situacionais e performativas, que floresceram nas décadas de 1960 e 1970, estão atualmente sendo re-estimuladas; estas vêm acolhendo a participação social e o ativismo e, também, vêm misturando o planejado com o imprevisível na realização dinâmica de eventos públicos. Processos aleatórios na dança, no teatro, na música e na escrita encorajam a improvisação, o jogo e a interação e, neste sentido, incentivam vários graus de acaso. Ao mesmo tempo, novos desenvolvimentos em ciência, teoria cibernética e tecnologias digitais estudam a evolução de sistemas complexos e empregam a probabilidade para prever e gerar padrões de comportamento e mudança (MANOLOPOULOU, 2011, p.44).

Ainda de acordo com Manolopoulou (2011), o acaso tem uma longa história, no entanto, foi no século XIX que seus aspectos probabilísticos começaram a se tornar criticamente influentes na ciência e nas indústrias criativas. Esse autor lembra que, para C.S. Peirce, a probabilidade permeia todos os aspectos da vida e que o *tychism* – derivado do grego *tyche*, cujo significado é acaso absoluto – é real. Além do mais, destaca a noção de cosmologia evolutiva peirceana, na qual toda lei e ordem se desenvolvem fora do acaso. Por outro lado, seguindo Peirce e traçando a história do pensamento sobre a idéia do acaso, Manolopoulou (2011) mostra também a importância do pensamento de Ian Hacking, o qual admite que a concepção de indeterminismo sobre o mundo criou um efeito oposto, levando-se à vocação por querer calculá-lo, regulá-lo e controlá-lo. Nesse contexto, o crescente conhecimento da natureza e do indeterminado reforçou gradualmente o desejo de arquitetos (de artistas e *designers*) de prever e controlar o ambiente de forma bastante excessiva. Novas tecnologias em arquitetura (e na arte e no *design*) têm usado mecanismos probabilísticos a fim de encontrar soluções “ótimas” para estruturas, economia, energia e uso (MANOLOPOULOU, 2011, p.55), conseguidas estas por meio do acaso matemático e do acaso absoluto, como veremos.

Conforme Salatiel (2005, p.34), com base em Abbagnano (1982) e Lalande (1999), em filosofia, acaso possui dois sentidos distintos: um subjetivo, referente a eventos que não se pode prevê-los por ignorância das propriedades causais; e outro objetivo, dado pelo fato do evento ser ontologicamente indeterminado ou governado por séries independentes ou não causais. O autor afirma que Peirce vai adotar a segunda via de interpretação, denominada como acaso ontológico.

Em contrapelo à noção de determinismo, Salatiel destaca que se pode, como refere Reynolds (1997), inferir dos textos de Peirce duas idéias de acaso, a primeira proveniente da física estatística

e outra da biologia. São elas: 1) acaso matemático: referente a teorias de probabilidades, que se aplica a processos irreversíveis e supõe uma independência de séries causais, sendo fonte de diversidade no sistema; 2) acaso absoluto ou criativo: cuja função é violar uma lei, dando origem a novos padrões ou hábitos, dando um comportamento causal. Desta maneira, acaso e lei seriam dois aspectos que não se excluem na cosmologia peirceana, “(...) de modo que um resultado geral pode ser descrito como uma ‘heterogeneidade organizada’, ou melhor, variedade racionalizada (CP 6.101)” *apud* Salatiel (2005, p.36).

Para Peirce, o acaso, ao mesmo tempo que quebra regularidades e produz diversidade, reconcentra a energia dissipada no universo, criando condições de organização. Como acrescenta Salatiel (2005, p. 38), o acaso peirceano, como princípio objetivo, real e geral, que não prescinde da lei, mas que não se conforma à necessidade lógica, tem significado similar a atual noção de complexidade.

Ademais, a teoria de acaso de Peirce, com base em Salatiel (2005), de certo modo, antecipa a noção de estrutura dissipativa de Prigogine. Conforme a teoria das estruturas dissipativas, quando o sistema sofre uma quebra de simetria ele atinge um valor crítico de produção de entropia, a partir do qual retornará a estabilidade ou se tornará instável. Neste caso, o limiar marca o aparecimento de um novo regime de funcionamento, associado a mecanismos de transporte de informação. No caso da noção de mudança de hábito de Peirce, regem-se processos de aprendizagem, emergência de novos padrões evolutivos e intercâmbio de signos, inserindo a indeterminação na realidade como uma função evolutiva e organizadora (SALATIEL, 2005, p. 39).

Portanto, é nesta perspectiva que caminharíamos, por um lado, admitindo correspondências respectivas entre os sistemas caóticos e emergentes e o acaso matemático e acaso absoluto, estes

preconizados por Charles Sanders Peirce. E, por outro, buscando apreender como – em objetos artísticos, vistos como portadores de estados estéticos e como sistemas emergentes – se desenvolvem processos de transposição de repertório estabelecidos pela passagem da ordem para desordem (e vice-versa).

3. Dos estados estéticos de ordem e desordem

Segundo Bense, o processo produtor da arte se manifesta a partir de um repertório de elementos, o qual é seletivamente “trans-realizado” através de um código de determinação semântica, capaz de estabelecer a comunicação como via de transformação de estados de ordem (BENSE, 1975, p. 92). Para esse autor, os estados estéticos são estados de ordem determinados a partir de um repertório de elementos materiais, e os objetos artísticos são portadores desses estados estéticos (1975, p.94). Só em casos ideais, o repertório contém uma repartição equiprovável (mistura caógena) dos seus elementos; nos repertórios reais, manifesta-se uma repartição pré-estabelecida de elementos, de desigual probabilidade dos materiais. Os repertórios reais são caracterizados como repertórios finitos, ou seja, manipuláveis ou seletivos (1975, p.67).

Bense distingue, assim, dois estados fundamentais de repertório, a partir do qual estados estéticos são produzíveis mediante transformação ou seleção criativa: estado de desordem caógena e estado de ordem pré-dada (Bense, 1975, p.94). Cabe referir que somente o que está suficientemente determinado pode ser conhecido e fixado; já o que está totalmente indeterminado (como o caos) não pode ser identificado e fixado: para se identificar um repertório, este deve ser primeiramente transposto em certa medida a um estado determinado por mais débil que seja, isto é, para uma ordem (BENSE, 1975, p.21).

No caso da mistura caógena, a produção da ordem se dá a partir da desordem; no caso da ordem pré-dada, dá-se produção de ordem a partir de ordem. A criação de um produto artístico se dá, então, como resultado da seleção de elementos, extraídos de um repertório finito, que são combinados para formar uma nova ordem.

Bense afirma que, geralmente, na produção da arte, a ordem é produzida a partir da própria ordem (BENSE, 1975, p. 94-95). Assim sendo, no repertório de uma ordem pré-dada, a seleção é produzida com base no conjunto de elementos materiais, passíveis de serem ordenados de três modos: caógeno (aqui, há necessidade de transposição de algo para um estado determinado, o mais débil que seja), regular e irregular.

No caso da ordem *caógena*, o conjunto de elementos materiais se acha em estado de “mistura” máxima. Na ordem *regular*, o conjunto de elementos materiais indica uma repartição “estrutural”, sendo previamente dada uma sintaxe, urna lei que venha ordenar o conjunto de elementos em um “modelo”. E no caso da ordem *irregular*, o conjunto de elementos materiais possui uma repartição “configurada” de modo arbitrário e é interpretado como sistema de decisões passível de ser caracterizado como singular. Os esquemas que correspondem a essas três ordens, então caracterizadas como caógeno, regular e irregular, são, portanto, identificados como: “mistura”, “estrutura” e “configuração” [*Gestalt*]. (Bense, 1975, p. 94)

Esses três esquemas de ordem (caógena, regular e irregular) são sugeridos como determinantes dos estados estéticos. Enfim, no caso da transposição de ordem para ordem, a equiprobabilidade do acontecimento torna-se simulada ou pré-estabelecida, visto que toda configuração estética parte de um repertório de elementos fisicamente e minimamente determinados; estabelece-se, sobretudo, nesta passagem uma relação entre desordem e pré-ordem.

Como vale reiterar, o indeterminado necessita, portanto, ser transposto para um estado de pré-ordem. Assim sendo, como lembra Bense (1975, p.89-90), só cabe falar de ordem quando existe uma determinação; determinações fracas são distinguíveis das determinações fortes e graus inferiores de determinação são diferentes de graus superiores. Para Bense, os “estados físicos” – sistemas de planetas, estruturas de cristais, soluções, círculos de vibrações – são fortemente determinados. Estes diferem dos “estados estéticos” – por exemplo, a distribuição de cores em um quadro de Ticiano, a sequência de palavras em um texto poético ou o sistema de notas em uma sonata de Beethoven –, que são fracamente determinados. Enquanto os “estados físicos” são determinados de forma geral, segundo as leis da natureza, os “estados estéticos” são determinados de modo singular, conforme cada indivíduo envolvido. O autor ainda explicita que entre estes casos limítrofes, há um terceiro caso de determinação média, ou particular: estes são inerentes às significações estabelecidas pela língua – determinações convencionais de “estados semânticos” de materiais linguísticos. Logo, essas determinações condicionam os diferentes tipos de ordem, antes referidas.

Nesta perspectiva, vale referir exemplos de ordem pré-dada. Para Bense (1975, p.95), a “dobragem” de um pedaço de papel é exemplo paradigmático de produção de ordem a partir da desordem, admitindo-se o papel como conjunto de pontos de desordem ou mistura equiprovável, logo, mistura máxima (contudo, minimamente determinado). No entanto, esta ordem “caógena” pode vir a ser transposta como estrutura, ao se realizar, de modo “regular”, uma específica dobradura, sintaticamente já definida. E mais ainda, a dobradura pode, também, se dar de modo ilimitado e arbitrário, chegando-se a um tipo de configuração “irregular”. O conjunto caógeno de pontos é igual ao conjunto regular e estruturado de pontos e, também, não difere do conjunto irregular e configurado de pontos. Assim sendo, as ordens “regular” e “ir-

regular” decorrem igualmente de uma desordem “caógena”. São, portanto, homomorfas – ponto a ponto são iguais ao papel não-dobrado.

Trazendo esta discussão para o contexto do nosso objeto de estudo, enfim, imagens produzidas no contínuo entre projeção e fabricação digitais, ou seja, no fluxo CAD (*Computer-Aided Design*) – CAM (*Computer-Aided Manufacturing*), é importante destacar que a possibilidade da utilização de algoritmos caóticos e generativos (digitalmente incorporados pela possibilidade de simulação do acaso matemático e, também, do acaso absoluto) instaura sempre uma nova reorganização do sistema em uma distinta forma de visualização. Contudo, tal fato ocorre sem se caracterizar a série de instruções propostas nos algoritmos. Cada sistema, ao se manifestar isomorficamente pode vir a gerar outros distintos, de caráter homomórfico (TAVARES, 2004).

Vale já aqui registrar que nos estudos de caso a serem analisados, não ocorre a simulação do acaso absoluto por meios da programação digital, ou seja, da utilização de algoritmos na fase de concepção da imagem. O que, sobretudo, ocorre é a simulação do acaso absoluto por meio da pressuposição de que esses trabalhos artísticos são sistemas emergentes, que incorporam padrões complexos. Melhor dizendo, utilizando-se das palavras de Eyoan (2004), um padrão complexo envolve a tecitura conjunta das partes em um todo complexo. Cada parte é maciçamente entrelaçada com as outras, e o padrão emergente (complexo) não pode ser discernido de seus componentes. O todo emerge da interação das partes. Da mesma forma que uma tapeçaria depende das relações entre fios de várias cores, outros sistemas complexos derivam das partes e das intrincadas relações entre as suas partes. Se um sistema é entendido em termos de suas partes, então é um sistema “complicado” (*complicated*). Todavia, se o conjunto do sistema é diferente da soma de suas partes, então, ele é um sistema complexo.

A distinção entre padrões complicados e complexos é importante porque sistemas complicados e complexos exigem diferentes métodos de análise. A avaliação de padrões complicados envolve repetição, replicação, previsibilidade e detalhes infinitos (acreditamos que, aqui, podemos estabelecer analogia com os sistemas caóticos). A avaliação de padrões complexos envolve descrição de padrão, contextualização e evolução dinâmica (e, aqui, propomos similaridade com os sistemas emergentes).

4. Do matemático e do criativo no fluxo CAD-CAM

É na estética gerativa de Bense – que compreende como teoria a conjugação de esquemas matemáticos e procedimentos técnicos – que se vai encontrar respaldo teórico para melhor compreender os fenômenos onde o acaso matemático (e mesmo o acaso absoluto) se impõe como determinante no âmbito do fluxo CAD-CAM.

Para Bense, a estética gerativa é uma “teoria matemático-tecnológica da transformação de um repertório em diretivas, das diretivas em procedimentos e dos procedimentos em realizações” (BENSE, 1975. p. 136). Segundo essa teoria, o processo criativo comporta uma fase de “concepção” e uma fase de “realização”. A primeira trabalha no campo das ideias; a segunda, no campo material e técnico. O autor sugere que o processo conjunto e gerador se desenvolve conforme o seguinte esquema:

Programa → Computador + Gerador Aleatório → Realizador

No programa constam as diretivas, expressas por um repertório de signos da linguagem de programação utilizada. Cabe ao realizador a confecção do programa, que será executado pelo computador. A máquina age como “autômato”. No programa está incluído o gerador aleatório, princípio que permite introduzir,

nos procedimentos gerativos, sequências estocásticas ligadas ao aparecimento de fenômenos casuais. Diz Bense: “A gênese técnica da casualidade no computador deve, portanto, já estar prevista no programa; isto é, seu repertório deve conter sequências de números casuais, à semelhança dos que podem surgir no jogo de dados ou na roleta: estas ficarão no armazenador da máquina computadora, à disposição, para os procedimentos de cálculo e algoritmos” (BENSE, 1975: 137). Contudo, essa causalidade a ser simulada, no caso dos algoritmos gerativos, ocorre por via da simulação da emergência e, conseqüentemente, a “automaticidade” pode se transformar em “autonomia”. Curiosamente, o que, neste caso, se torna viável é a incorporação da simulação do acaso absoluto, por via de um acaso matemático.

Os processos criativos que pressupõem a existência de um gerador aleatório (e/ou de um sistema generativo) têm o acaso como elemento de dominância da sua produção. O algoritmo, organizador desse acaso, toma o lugar das decisões seletivas da intuição, ou seja, incorpora a distribuição equiprovável dos elementos materiais a partir de um gerador aleatório (ou emergente). Desse modo, “ (...) o próprio acaso se torna um procedimento do programa; simula-se não apenas a própria seleção, mas também aquilo que, no domínio da produção artística humana, manual, é realizado pela decisão intuitiva, pela ideia repentina” (BENSE, 1975: 139).

No caso de sistemas programados, evidencia-se a forte sintaxe da regra estabelecida pelo programa, que incorpora o caos como norma de criação. Diz Bense: “Todo caos é uma fonte real, um repertório real de possíveis inovações no sentido de criações” (BENSE, 1975: 34).

A emergência, nesse sentido, é uma nova maneira pela qual os artistas e *designers* tentam prever e domar o acaso, incorporando de modo programado as assertivas da imprevisibilidade, a partir da

utilização do acaso matemático e/ou do acaso absoluto. Utiliza-se da capacidade de auto-organização como via para potencializar procedimentos de repetição, recursão, transformação geométrica e numérica, transcodificação, parametrização, visualização, simulação etc.

Se as noções de acaso matemático e acaso absoluto podem ser predispostas na projeção e fabricação digital de imagens, interessa-nos, a seguir, examinar casos específicos em que o acaso absoluto se instaura. Nestes casos, a simulação do acaso não decorre da definição de algoritmos, mas sim de intenções poéticas que utilizam a potencialidade das mídias digitais – digitalização e fabricação digitais – e que investigam a interrelação das partes de um todo. Nos três exemplos, o acaso criativo se firma por meio da estimulação e simulação de estados físicos, aqueles fortemente determinados. No primeiro, a causação se desenvolve por meio da digitalização do objeto; no segundo e terceiro trabalhos, a causação ocorre na fase de fabricação digital dos objetos. Enfim, se considerarmos a estética gerativa de Bense, nos três casos, o acaso absoluto é incorporado à fase de realização, mesmo que pareça paradoxal, sem envolvimento prioritário de determinações algorítmicas, mas sobretudo pressuposta na ideia de um *digital craft*, entendida esta como emergente configuração de práticas materiais baseadas nas mídias digitais que engajam tanto o olho e a mão, mesmo que de maneira indireta (KOLAREVIC, 2008).

5. Estudos de caso

Para cada obra, examinaremos os três elementos envolvidos no *continuum* de criação: o estímulo gerador das mudanças, as especificidades dos acontecimentos, assim como as idiossincrasias dos agentes envolvidos nas ações e reações.

Shine⁴ (2010), Geoffrey Mann

bronze, banhado a prata (35 x 27 x 30 cm)

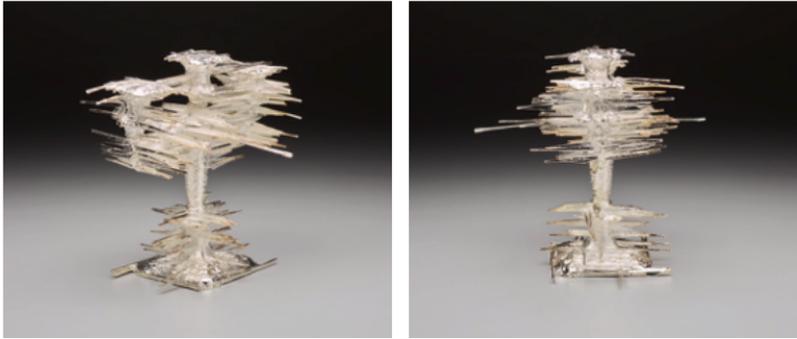


Figura 2. Geoffrey Mann , *Shine*, 2010. Fonte: <<https://collections.dma.org/artwork/5349058>>. Acesso em: 31 maio. 2019.

A obra *Shine* foi desenvolvida em 2010 pelo artista e *designer* escocês Geoffrey Mann. Reproduções desta obra fazem parte das coleções do MAD (*Museum of Art & Design*) em Nova Iorque, do DMA (*Dallas Museum of Art*), em Dallas, e do *Craft Council*, em Londres. Geoffrey é um artista que além do conhecimento prático na artesanaria tradicional possui uma extensa prática nos meios digitais, com ênfase na representação do espaço tridimensional. O trabalho *Shine* questiona os limites entre arte, artesanato e *design* uma vez que alia técnicas digitais com a prática tradicional da escultura e moldagem. A obra é uma releitura de um candelabro de prata polido de estilo vitoriano que através de uma série de processos que perpassam o digital resultam em uma escultura fundida em bronze e banhada a prata.

Inicialmente o artista realiza a digitalização 3D do objeto sem preparar a sua superfície ou o ambiente de modo a intencionalmente permitir o reflexo da superfície da prata polida. O modelo do *scanner* 3D utilizado captura e virtualiza o objeto a medida em que um feixe infravermelho realiza uma varredura sobre o objeto.

A distorção deste feixe ao atingir a superfície do objeto é medida e transcrita no meio digital com o auxílio de câmeras presentes no *scanner*. O fato de o objeto em questão possuir uma superfície espelhada acaba gerando reflexos que também são digitalizados pelo aparelho, uma vez que este não distingue entre superfície e reflexo. Para evitar este tipo de efeito, o objeto deveria ter sido preparado com a aplicação de uma camada de produto opaco ou ter a condição de iluminação do ambiente adaptada para este fim. Justamente por conhecer esta peculiaridade do equipamento em relação ao ambiente, o artista decidiu investigar as propriedades de reflexão do objeto metálico quando transpostas para o meio digital. Neste caso, o *scanner* serviu não apenas para replicar um objeto físico para o virtual, mas para capturar a intensidade das reflexões que podiam ser percebidas como pontas na superfície do objeto. Essas pontas são para o artista a tradução de um momento no tempo.

Uma vez digitalizada, aquela fração de tempo e movimento, representada pela luz incidindo sobre a superfície metálica do objeto, é então transposta para o virtual onde poderá sofrer ajustes em sua superfície, representada como uma malha triangulada passível de ser materializada por processos digitais de fabricação. Neste caso, o artista optou pela impressão 3D da forma capturada de modo a se obter com precisão uma reprodução material de todos os elementos que a compõem. A impressão 3D se dá pelo processo aditivo, que é o empilhamento de camadas bidimensionais relativas ao fatiamento transversal da forma representada tridimensionalmente. O objeto resultante, reprodução da forma virtual, serviu como molde para se obter a escultura fundida em bronze. Para isso o artista teve a ajuda de profissionais da fundição que o auxiliaram em todas as etapas de transformação do protótipo em contramolde de areia de sílica para que pudesse receber o bronze em estado líquido em torno de 1800 a 2100 graus célsius. Após retirar a peça fundida do molde, foi feito o banho de prata de modo que se assemelhasse, no sentido material, ao candelabro original.

Mais do que simplesmente reproduzir um objeto materialmente, o artista se valeu dos meios digitais como artifício para tornar palpável uma realidade que o olho humano não consegue enxergar. O objeto não é visto apenas por sua natureza palpável, mas como um conjunto de fenômenos que nele incidem. A escolha da técnica da moldagem, neste caso, não seria voltada para o objetivo da reprodução em série, mas sim, para a intenção de se obter uma peça singular com acabamento em prata. Para o artista, o processo atrelado ao desenvolvimento da peça é único por capturar um momento singular do tempo que não irá se repetir. Geoffrey explora como a prática associada aos meios digitais amplia as formas de se operar a partir de técnicas tradicionais de escultura e moldagem. Assim sendo, é a intenção do artista operar uma prática tradicional em um novo contexto que transita entre a precisão e a quebra de padrão da proposta de uso de equipamentos digitais de modo a recuperar com precisão informações impossíveis de se resgatar artesanalmente. É possível, portanto, capturar uma forma material que representa a incidência e o movimento da luz refletida ao longo do tempo. Para o artista, essa obra questiona a maneira como as pessoas percebem os objetos tecnologicamente trabalhados e permite novas interpretações para a maneira tradicional de se reproduzir algo.

Ao tentar digitalizar condições físicas de comportamento da reflexão e da refração da luz, o artista cria estados estéticos de ordem irregular, de alguma forma, simulando o acaso absoluto. Para tanto, utiliza-se das atuais potencialidades que as tecnologias digitais oferecem em incorporar, por meio de processos de digitalização, acontecimentos, neste exemplo, fortemente determinados por estados físicos. O mecanismo utilizado para determinação do acaso traz em si predominantemente a ideia de representar, aparentar, fazer o simulacro, a imitação de um instante do real, enfim, um lapso de tempo. Nesta imagem, por mais débil que seja, a identificação do acontecimento como algo dado

(físico) dá-se sob um esquema causal. O acontecimento é fortemente determinado, segundo as leis da natureza. A obra em si se comporta como um sistema complexo, a *gestalt* resultante, o todo se estabelece a partir da interação entre suas partes.

O estímulo gerador das mudanças se desenvolve a partir do processo de digitalização. As especificidades dos acontecimentos se concentram basicamente na possibilidade de captura da reflexão e da refração da luz. As idiossincrasias dos agentes envolvidos nas ações e reações se presentificam em estados estéticos resultantes do conjunto da interação homem-máquina; de um lado, ocorre a potencialidade da máquina de ampliar processos de visualização; do outro, é clara a capacidade do artista de lidar com as linguagens diversas envolvidas no processo de projeção e fabricação.

*Filament Sculptures*⁵ (2014), LIA

Impressão 3D

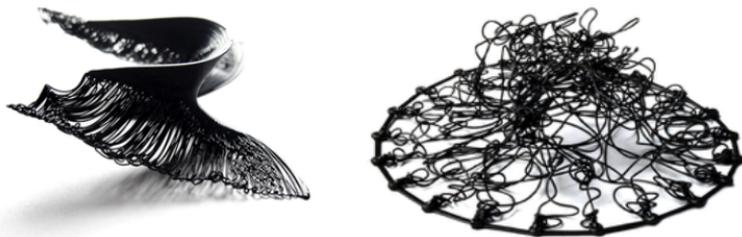


Figura 3. LIA, *Filament Sculptures*, 2014.

Fonte: <www.liaworks.com>. Acesso em: 31 maio. 2019.

Uma série de esculturas compõe o trabalho da artista austríaca LIA cujo principal interesse foi o de explorar o comportamento de uma impressora 3D e do filamento plástico, ao ser ejetado, gerando formas orgânicas, que desafiam os limites da máquina

uma vez que exprimem organicidade. A artista lançou um vídeo intitulado *Filament Sculptures* (2014) que documenta as descobertas no desenvolvimento e nos testes para criação das peças durante o período de dez meses. Além de participar de exposições na Áustria (*Reed Messe Wien, Temporäre Halle für Kunst*), esta série de LIA já foi exibida nos Estados Unidos (*NAU Art Museum*), Bulgária (*Union of Plovdiv Artists*), Itália (*The Temporary Museum*), China (*K11 Art Mall*), Bélgica (*Zebrastraat*) e Reino Unido (*Phoenix Gallery*). O trabalho de LIA se baseia no uso do código na medida em que a poética da artista, ao utilizar uma dada linguagem, traduz um determinado conceito em uma estrutura formal, passível de materialização. A obra, enquanto *soft copy*, pode vir a ser reproduzida em diferentes meios, como por exemplo o vídeo, ou mesmo, a partir da utilização de linguagens outras, as mais diversas. Enfim, o conjunto das peças que compõe a série *Filament Sculptures* explora a possibilidade de dados digitais virem a ser representados em variados meios, como por exemplo, uma impressora 3D.

As peças são impressas utilizando um filamento termoplástico na cor preta e resultam de uma exploração de parâmetros, como o posicionamento de coordenadas no espaço virtual, tendo como base um modelo matriz. Sem que o resultado a ser alcançado seja de antemão previsto ou pré-determinado, desde 2013, a artista vem realizando uma série de experimentos para compreender o comportamento dos filamentos utilizados, seja quando controlados com precisão, seja quando a monitoração é mais livre. Neste trabalho, a tecnologia empregada é o processo aditivo de fabricação digital que, ao se valer da impressão 3D, assegura o empilhamento de camadas sucessivas de materiais até se obter a forma final, anteriormente modelada em um *software CAD* dedicado a projetar formas em três dimensões. Uma vez gerada virtualmente, a forma em três dimensões é interpretada em um *software CAM* que irá “fatiar” o modelo criando coordenadas em um sistema

cartesiano que serão responsáveis por guiar a movimentação da cabeça de ejeção da impressora à medida em que o objeto criado é reproduzido camada a camada. Este conjunto de coordenadas é codificado na linguagem *GCode* que, além de conter dados de posicionamento da cabeça de ejeção, também guarda referências relativas à velocidade de movimentação e ao percurso no processo de impressão. Em um uso comum desta tecnologia, o conteúdo de dados e instruções contidos no *GCode* normalmente não são checados passo a passo; em geral, prossegue-se com a impressão apenas com base nos parâmetros previamente adotados, utilizando-se da interface gráfica do *software* CAM compatível com a impressora. A obra *Filament Sculptures*, por outro lado, explora a edição de um código específico dando à artista liberdade para controlar a impressora fora dos padrões pré-determinados pela interface gráfica do *software*. Para isso, LIA utilizou o *software Processing* que, por ser um ambiente de desenvolvimento baseado em linguagem de programação de código aberto, permitiu o desenvolvimento de uma codificação específica no processo de produção das formas, sem que de antemão já se soubesse onde poderia se chegar, deixando aparecer um espaço de experimentação, de pura vacuidade mental, de erros e tentativas.

Os testes com a impressora tinham como objetivo tornar visíveis dados não tangíveis como as mudanças de parâmetros no desenvolvimento de superfícies e linhas. Na série *Filament Sculptures*, a artista parte do desenho de uma curva em um *software* vetorial, importando os pontos desta curva, visto que estes serão editados no *software Processing*, de modo a definir como o mecanismo da impressora (direção, espessura de linha, velocidade, temperatura) irá se comportar ao longo da ejeção do filamento, considerando a importância da causação, condicionada por fatores externos como a gravidade e a temperatura do ambiente. Desta forma, ao longo dos diversos testes realizados, a alteração dos parâmetros de controle permitiu que a artista obtivesse uma variedade de

modelos não previstos. Os modelos resultantes dos testes, quando colocados lado a lado, permitiram visualizar como o filamento plástico se comportava no ambiente a partir da alteração sutil de parâmetros, de modo a criar uma base de dados para os desdobramentos de suas peças.

Um dos aspectos explorados pela artista é a possibilidade de imprimir sem qualquer área de apoio (em pleno ar), do que decorre resultados inesperados, dependentes em parte dos parâmetros de velocidade e posição, constantemente em redefinição, mas também, e sobretudo, das características do ambiente. Interessa à artista testar os limites do equipamento e ver o aspecto resultante destes parâmetros materializados no filamento plástico. A partir destes testes foi possível obter superfícies que aparentam configurações ora caóticas, ora contínuas, enfim, que decorrem de linhas que podem ser rígidas ou orgânicas. O processo de criação de LIA é um diálogo constante com a máquina e o ambiente. A máquina interpreta as orientações da artista e é afetada pelo ambiente até que a obra se desenvolva em um processo fluido e não formal.

Nesta obra, o que se destaca como causação se refere às condições físicas do ambiente e, também, ao mecanismo de desenvolvimento da impressora estabelecido pela artista. São identificações de acontecimentos que se dão, no primeiro caso, sob um esquema causal; e no segundo caso, estas têm lugar sob o esquema criativo. Os acontecimentos decorrem de um sistema em que os agentes – artista, dispositivos, insumos e ambiente – se relacionam sem que necessariamente estejam prescritos. Entende-se que os acontecimentos surjem das específicas propriedades e das interações entre os componentes de um sistema emergente; logo, os resultados não são previsíveis, nem redutíveis a essa ou aquela característica menor. Sugere-se, sobretudo, que há uma simulação do acaso absoluto, por via de induções propostas pela artista e, principalmente, causadas pelas partes que interagem no ambiente de impressão e com vistas a gerar um todo maior.

O estímulo gerador das mudanças se desenvolve em razão da especificidade de se imprimir em pleno ar, situação esta que incorpora a imprevisibilidade de estados físicos, relativas à lei da gravidade, assim como a partir do processo de experimentação relativo à definição dos parâmetros de impressão. As especificidades dos acontecimentos tomam forma, sobremaneira, pelas características físicas do ambiente e, também, em função da codificação proposta e baseada no *software Processing* utilizado para editar o mecanismo de funcionamento da impressora. As idiosincrasias dos agentes envolvidos nas ações e reações trazem à tona a geração de estados estéticos decorrentes da interação homem-máquina; de um lado, as ações e reações são influenciadas pela especificidade no modo particular de geração do código de impressão e causadas pelas peculiaridades do ambiente; do outro, elas se fundam na capacidade e na criatividade da artista em investigar, por meio de tentativas e erros, configurações, as mais diversas. O fortemente determinado se alia ao fracamente causado na criação de uma *gestalt*, de um todo decorrente da relação das partes que configuram a série *Filament Sculptures*.

Scumak n.2⁶ (2000), Roxy Paine

Extrusão de polietileno



Figura 4. Roxy Paine, *Scumak n.2*, 2000. Fonte: <<http://roxypaine.com>>. Acesso em: 31 maio. 2019.

A instalação *Scumak n.2*, de autoria de Roxy Paine, foi exibida no *The Nelson Atkins Museum of Art* (Kansas, Estados Unidos) em 2011. Esta instalação fez parte da exposição individual do artista chamada “Bloch Building branches out with Dendroids and Scumaks”. O nome *Scumak* é uma abreviação de *Sculpture Maker*, que em tradução livre pode ser entendido como *Criador de Escultura*. A obra é representada a partir de uma estrutura metálica, que lembra uma linha de montagem de fábrica, e que contém uma extrusora e uma esteira rolante. Analisando-se sob o ponto de vista físico-químico, as peças geradas resultam do aquecimento de fragmentos de polietileno colorido colocados em uma extrusora. Esses fragmentos ao atingirem o ponto de fusão, são ejetados sob forma líquida, em intervalos precisos de tempo, sobre uma esteira. Depois de um período de oito horas, de constante depósito intervalado de camadas sobrepostas de plástico derretido, a esteira se move dando espaço para se viabilizar uma próxima configuração formal. Após finalizadas, cada peça gerada ocupa lugar

em pedestais distribuídos no espaço expositivo do museu, sendo o processo e os resultados finais – as peças resultantes – partes integrantes da exposição. De acordo com o material publicado da exposição no *site* do *The Nelson Atkins Museum of Art*, o artista previu a produção de 42 peças, tendo em vista a realização de uma a cada dia de exposição. Desta maneira, o público visitante poderia ver o conjunto da obra e o próprio processo de sua execução, ao ser representada pela máquina, que, por sua vez, foi desenvolvida e programada pelo artista.

Apesar da característica industrial que qualifica a impressão das peças, cada uma delas possui características que se diferenciam entre si, não sendo possível a produção de formas iguais. Essa “ineficiência” industrial na produção de configurações não idênticas é a proposta do artista, que procura criar questionamentos sobre um tipo de produção tecnológica que sofre variados desdobramentos pela causação do ambiente. No caso de *Scumaks n.2*, as sobreposições de camadas consecutivas de plástico ejetado assumem direções influenciadas pela gravidade e temperatura ambiente. Após horas desse processo, são formadas estruturas amorfas de aparência orgânica que fazem parte de uma série de outras formas familiares e que crescem em número ao longo das semanas.

O artista foi o idealizador da instalação, ele definiu com precisão, e com base em processos digitais, o comportamento da máquina no sentido de estabelecer os intervalos de ejeção de material, a temperatura da extrusão e o tempo para a realização de cada peça. Embora houvesse precisão no funcionamento das etapas de produção mecânica, não existia qualquer possibilidade de se prever a forma que cada escultura iria assumir. Intencionalmente, elas foram exibidas em pedestais; cada uma intitulada com uma numeração que identificava em que momento da sequência de produção a peça foi realizada. A realização da obra não dependia

apenas do artista, a sua participação se deu na programação do controle da temperatura de extrusão e na definição de fatores intervenientes como o tempo de impressão; contudo, a configuração orgânica estava suscetível às condições do ambiente, gerando assim uma variedade de formas. A proposta de Paine era a de refletir a respeito da produção mecanizada que está necessariamente associada ao impulso humano de estabelecer ordem e controle sobre o que é natural. Neste caso, o artista torna a sua máquina um equipamento produtor de configurações orgânicas ao estabelecer confrontos entre o controle e o caos, a indústria e a natureza.

Tal qual as imagens antes apresentadas, tende-se, também, neste trabalho, à simulação do acaso absoluto. O artista intenciona investigar como as condições físicas do ambiente e as características desenvolvidas para a máquina podem intervir na configuração irregular das peças geradas. Para tanto, ele cria um sistema em que os acontecimentos alcançam determinados estados estéticos, sem que estes fossem conscientemente dirigidos. Não há uma sintaxe passível de dedução; em sinergia ou não, em colaboração ou não, os componentes do sistema interagem, contudo, os resultados não podem ser previstos ou descritos pelas propriedades dos elementos. Dinamicamente, algo único se manifesta dada a interação entre eles.

O estímulo gerador das mudanças se desenvolve a partir do processo de ejeção de plástico colorido que, dada à lei da gravidade e às características do ambiente, vai se adequando e se desdobrando em sucessivas camadas sobre um pedestal; as formas geradas são similares, contudo singulares, em decorrência da indeterminação e são causadas a partir de estados físicos. As especificidades dos acontecimentos são determinadas não só pelas características do ambiente, mas também pela definição do artista relativa aos intervalos de ejeção de material, temperatura da extrusão e tempo de realização da peça. As idiossincrasias dos agentes envolvidos nas

ações e reações unem-se com vistas a geração de estados estéticos decorrentes da interação homem-máquina; de um lado, o conjunto sofre determinação causal em razão das particularidades do ambiente e dos procedimentos previstos e envolvidos no funcionamento da máquina; do outro, o todo decorre da criatividade em simular relações intrínsecas entre convenções e indefinições; entre natural e factício. Elementos físicos, fortemente determinados, condicionam não previsíveis configurações idealizadas com base na criatividade daquele que induz à geração de um todo, maior do que a simples soma dos elementos que dele fazem parte.

Considerações finais

Ao examinar os três estudos de caso – *Shine* (2010) de Geoffrey Mann, *Filament Sculptures* (2014) de LIA e *Scumak No.2* (2008-2011) de Roxy Paine –, este artigo buscou identificar como o acaso ontológico peirceano (matemático e criativo), em analogia à ideia de complexidade, dá sustentação às etapas de projeção e materialização dessas imagens, entendidas como sistemas emergentes em que o todo decorre da interação entre as partes. Constatou-se que nestas imagens ocorre prioritariamente uma simulação (indução) do acaso absoluto, mas que este se desenvolve prioritariamente sem a utilização de diretivas expressas por um repertório de signos da linguagem de programação, com exceção do trabalho de LIA. Nesta obra, a autora edita um código específico dando à artista liberdade para controlar a impressora utilizada, todavia este procedimento se aproxima também de um processo de experimentação, a indução do acaso surge pela integração dos determinantes físicos.

As três propostas poéticas intencionalmente provocam a realização de acontecimentos fortuitos por meio da tentativa de incorporar a transposição de causações geradas por elementos físicos

da natureza, aqueles fortemente determinados. No primeiro trabalho, isto se dá com base em um processo de digitalização do objeto, visto que Geoffrey Mannse vale do propósito de absorver os supostos erros gerados pelo reflexo da superfície da prata polida. Já no segundo e no terceiro trabalhos, respectivamente, LIA e Roxy Paine buscam transpor a indeterminação com base na inclusão de eventuais idiossincrasias geradas. De maneira geral, os artistas tentam investigar como as condições físicas do ambiente em conjunto com as especificidades dos dispositivos utilizados podem intervir na configuração das peças geradas.

Diante do exposto neste artigo, salta aos olhos que a simulação do acaso, nos três estudos de caso, desenvolve-se, prioritariamente, com o intento de representar peças em que os procedimentos experimentais de fabricação são determinantes: vale muito mais o processo que o resultado. Enfim, são peças que incorporam as variações do campo perceptivo e buscam apresentar os laços de relação do objeto com o ambiente, fazendo sobressair deste conjunto numa nova ordem. São traduções de acontecimentos, simulacros de singulares, contudo, ainda expostos no espaço do cubo branco, o que propaga e reitera, conseqüentemente, todo o discurso que histórica e institucionalmente é conferido ao objeto de arte.

Referências

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Alfredo Bosi, Maurice Cunio et al. (trads.), 2a ed. São Paulo: Mestre Jou, 1982.

BENSE, Max. **Pequena estética**. São Paulo, Perspectiva, 1975.

BECKERMAN (2000). "Chaotic system". In: COUTURE, Mario. **Complexity and Chaos - State-of-the-Art; Glossary**. Canadá: Defence R&D Canada – Valcartier, 2007., p.13.

BECKERMAN, Linda. Application of Complex Systems Science to Systems Engineering. **Systems Engineering**, Volume 3, Issue 2, 2000. Disponível em:

<[CalResCo \(2006\). “System”. In: COUTURE, Mario. **Complexity and Chaos - State-of-the-Art; Glossary**. Canadá: Defence R&D Canada – Valcartier, 2007., p.78.](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/1520-6858%282000%293%3A2%3C96%3A%3AAID-SYS4%3E3.0.CO%3B2-7.>
Acesso em: 26 jun.2019.</p></div><div data-bbox=)

CalResCo. **The Complexity & Artificial Life Research Concept for Self-Organizing Systems**. 2006. Disponível em:
<<http://www.calresco.org/>> Acesso em: 26 jun.2019.

COUTURE, Mario. (2006d). “System”. In: COUTURE, Mario. **Complexity and Chaos - State-of-the-Art; Glossary**. Canadá: Defence R&D Canada – Valcartier, 2007. p.78.

COUTURE, Mario. Complexity and chaos – State-of-the-art. Presentation of Theoretical Concepts. **DRDC/RDDC Valcartier Technical Memorandum TM Number 453**. Defence R&D Canada, Valcartier, Quebec, Canada. 2006d.

EOYANG, Glenda. **Complex Adaptive Systems. Systems Concepts, Systems Methods, Evaluation Practice**, The Kellogg Foundation. 2004. Disponível em:

<<http://www.bobwilliams.co.nz/ewExternalFiles/CASmaterial.pdf>>
Acesso em: 14 jun.2019.

FELLER Jean. Théorie des actes, A. Moles. **Communication et langages**, n°37, 1er trimestre 1978. p. 123-124. Disponível em:
<https://www.persee.fr/issue/colan_0336-1500_1978_num_37_1>

Acesso em: 26 jun.2019.

GHARAJEDAGHI, Jamshid (1999). “Action”. In: COUTURE, Mario. **Complexity and Chaos - State-of-the-Art; Glossary**. Canadá: Defence R&D Canada – Valcartier, 2007, p.4.

GHARAJEDAGHI, Jamshid. **Systems Thinking: Managing Chaos and Complexity: A Platform for Designing Business Architecture**. Butterworth-Heinemann, Reed Elsevier Group, ISBN: 0750671637, number of pages: 302. 1999.

KOLAREVIC, B. “The (risky) craft of digital making”. In: KOLAREVIC, B.; KLINGER, K. R. (eds). **Manufacturing Material Effects: rethinking design and making in architecture**. New York; London: Routledge: 2008. p.119-129.

LALANDE, André. **Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia**. Fátima Sá Correia et al. (trads.). São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Le ROY-LADURIE, Emmanuel. Événement et longue durée dans l’histoire sociale: l’exemple chouan. **Communications**, 18, 1972. L’événement. p. 72-84; doi: <<https://doi.org/10.3406/comm.1972.1259>>. Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1259> Acesso em: 26 jun.2019.

MANOLOPOULOU, Yeoryia. The Practice of Chance. Productive Uncertainty. Indeterminacy in Spatial Design, Planning and Management, **OASE**, (85), 44–56. 2011. Disponível em: <<https://www.oasejournal.nl/en/Issues/85/ThePracticeOfChance>> Acesso em: 26 jun.2019.

MOLES, Abraham; ROHMER, Elisabeth. **Théorie des actes: vers une écologie des actions**. Paris: Casterman, 1977.

MOLES, Abraham. Notes pour une typologie des événements. **Communications**, 18, 1972. L’événement. p. 90-96; doi : <https://doi.org/10.3406/comm.1972.1261>. Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1261> Acesso em: 26 jun.2019.

MORIN, Edgar. Le retour de l'événement. **Communications**, 18, 1972a. L'événement. p. 6-20; doi : <<https://doi.org/10.3406/comm.1972.1254>>. Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1254> Acesso em: 26 jun.2019.

MORIN, Edgar. Avant-propos - L'événement. **Communications**, 18, 1972b. L'événement. p. 3-5. Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_2209> Acesso em: 26 jun.2019.

REYNOLDS, Andrew. The Incongruity of Peirce's Tychism. **Transactions of the Charles S. Peirce Society; a quarterly journal in american philosophy**, New York: University of Buffalo, vol. XXXIII, no 3, p. 704-721. 1997.

SALATIEL, José Renato. Filosofia do Acaso Organizador em Peirce. **COGNITIO-ESTUDOS: Revista Eletrônica de Filosofia**. Centro de Estudos do Pragmatismo – Programa de Estudos Pós-Graduados em Filosofia - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo São Paulo, v.2, n.1, TEXTO 05_21, janeiro/julho, 2005. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitio/article/view/5428>> Acesso em: 26 jun.2019.

TAVARES, Monica. **A recepção no contexto das poéticas interativas**. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes. São Paulo, USP, 2000.

TAVARES, Monica. Ciberespaço e metodologias de criação. **Conexão – Comunicação e Cultura**. UCS, Caxias do Sul, v.3,n.6, p.103-17, 2004. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/92>> Acesso em: 26 jun.2019.

VOLO, Philippe. **Psychologie del'achat impulsive**. Thèse de Doctorat de Psychologie Nouveau Régime. Metz, Université de Lorraine, 1995. Disponível em:

<<http://docnum.univ-lorraine.fr/public/UPV-M/Theses/1995/Volo.Philippe.LMZ9507.pdf>>

Acesso em: 26 jun.2019.

Outras Fontes:

Filament Sculptures, LIA

Disponível em:

<<https://www.liaworks.com/theprojects/filament-sculptures/>>.

Acesso em: 31 maio. 2019.

Scumak N.2, Roxy Paine

Disponível em:

<<https://nelson-atkins.org/scumaks-and-dendroids/>>. Acesso

em: 31 maio. 2019.

Lin, Tan; Grand Arts . 2001. Disponível em:

<<http://roxypaine.com/2001>>. Acesso em: 31 maio. 2019.

Shine, Geoffrey Mann

Disponível em:

<<https://www.artandsciencejournal.com/post/67039531385/shine-part-of-the-natural-occurrence-series-by>>.

Acesso em: 31 maio. 2019.

¹ Monica Tavares possui Livre-Docência pela Escola de Comunicações e Artes da USP na área “Fotografia, Multimídia e Intermedia” (2012), pós-doutoramento pela *Pennsylvania State University* (2009) e pela *Cornell University* (2014), na interdisciplinaridade das Artes, *Design* e Mídias Digitais, doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2001), mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (1995) e graduação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia (1982). Atualmente é bolsista PQ 2, atua no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA-USP, é parecerista Ad Hoc do CNPq, FAPESP, CAPES, líder do Grupo de Pesquisa em Artes, *Design* e Mídias Digitais (GP_ADMD) da Escola de Comunicações e Artes da USP.

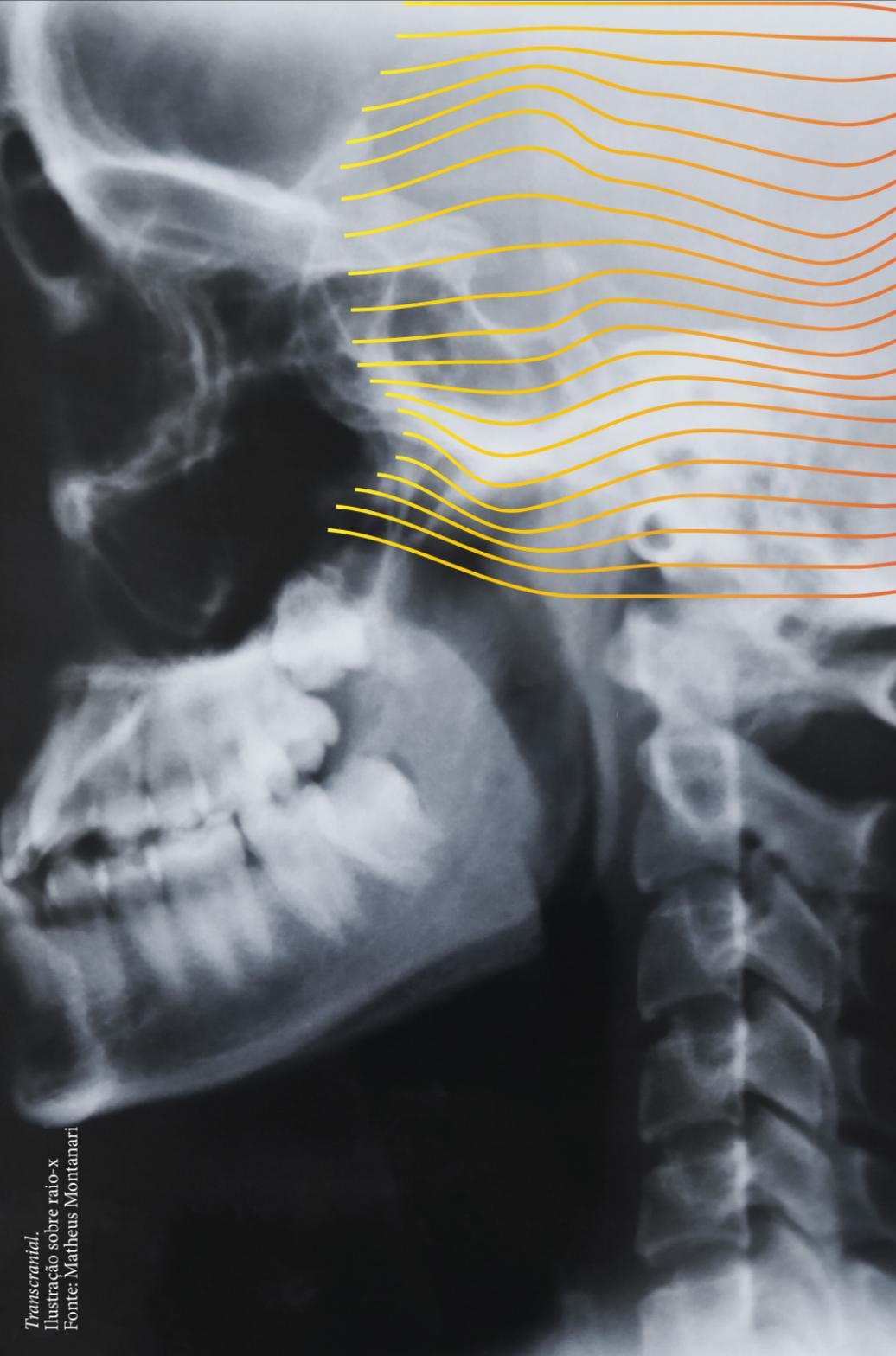
² Juliana Harrison Henno é *designer*, pesquisadora e professora. Sua prática na área do *design* se baseia na relação entre as práticas criativas e os meios digitais de produção. É doutora em artes visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (2016), com estágio de pesquisa na *Newcastle University*. Leciona nos cursos de bacharelado de *Design* de Produto e *Design* de Moda no Instituto Europeo di *Design* SP e é vice-líder do grupo de pesquisa GP_ADMD (Arte, *Design* e Mídias Digitais) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

³ Tradução nossa de: “*déplacement visible de l'être dans l'espace créant une modification dans son 'environnement'.*”

⁴ A informação acerca da obra teve como fonte descrições e vídeos presentes no site do artista, bem como no site do *Dallas Museum of Art*, que detém no seu acervo o trabalho em análise (ver bibliografia).

⁵ A informação acerca da obra teve como fonte o site da artista do qual constam diário de documentação do processo de desenvolvimento do trabalho, em análise, e vídeo produzido pela artista (ver bibliografia).

⁶ A informação acerca da obra teve como fonte o site do artista que contém descrições acerca da obra, além de vídeo, e artigo de Tan Lin o qual apresenta detalhes sobre variados trabalhos do artista (ver bibliografia).



Transcranial.
Ilustração sobre raio-x
Fonte: Matheus Montanari

Transcranial: reconfigurações do corpo na *performance* intermediária

Transcranial: body reconfigurations in the intermedia performance

Matheus da Rocha Montanari¹ / Gilberto Prado²

Resumo

Este artigo apresenta a análise da *performance Transcranial* (2014-), procurando classificá-la como intermídia e entender as reconfigurações e relações entre corpo e tecnologia propostas pela obra. Para isso, é feita uma delimitação dos conceitos de *performance* e intermídia, em seguida a obra é apresentada e analisada em três atos, quando também são apresentadas as visões pós-humanistas da relação corpo-tecnologia. Por fim, conclui-se sugerindo o pós-humanismo como uma alternativa à crítica pós-moderna da arte, sobretudo das obras que exploram as relações entre arte, ciência e tecnologia.

Palavras-Chave: Intermídia; *Performance*; Corpo; Pós-humanismo.

Abstract

This article presents the analysis of the Transcranial (2014-) performance, seeking to classify it as intermedia and to understand the reconfigurations and relations between body and technology proposed by the work. For this, a delimitation of the concepts of performance and intermedia is made, then the work is presented and analyzed in three acts, when the post-humanist visions of the body-technology relationship are also presented. Finally, we conclude by suggesting post-humanism as an alternative to the postmodern critique of art, especially in works that explore the relationship between art, science and technology.

Keywords: *Intermedia; Performance; Body; Post-humanism.*

Introdução

Este artigo propõe uma análise e discussão dos temas de intermídia e o corpo a partir obra *Transcranial* (2014 -), criada por Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe. De modo mais amplo, o projeto *Transcranial* está preocupado em explorar o modo com que as tecnologias digitais contemporâneas e as ferramentas de computação influenciam a criação, o *design*, o desenvolvimento de projetos e a *performance*. A obra é um projeto colaborativo de *performance* em progresso em que cientistas utilizam pulsos eletromagnéticos para criar *glitches* na atividade cerebral. Dessa forma, a *performance* trabalha o desmanche do corpo, sua reconfiguração e a corporificação da mente, trazendo uma imagem performática que é gerada, em parte, pela própria falha cerebral induzida no *performer*.

Para tanto, começaremos delimitando alguns pontos, primeiro buscando uma aproximação do conceito de *performance*, e do que são os estudos em *performance* a partir da experiência de Richard Schechner na criação do departamento de estudos em *performance* na *Tish School of Arts*. Em seguida, trataremos do conceito de intermídia, buscando definições iniciais do uso do termo na arte em Dick Higgins, depois passando para a definição intermídia nas imagens eletrônicas e no cinema por Yvonne Spielmann, e finalizando as discussões sobre intermídia com um dos artistas criadores da *performance* que analisaremos, Klaus Obermaier, que traz suas colocações e definições de forma prática.

Feita esta delimitação conceitual, partimos para a análise da obra. Dividida em três atos, explicaremos os mecanismos e a organização de cada um deles, relacionando os conceitos previamente estabelecidos. Além disso, serão abordadas questões a respeito da aproximação e reconfigurações entre o corpo e a tecnologia, num viés pós-humanista e da cibercultura. Concluiremos apontando a visão pós-humanistas como uma alternativa à crítica pós-mo-

derna para análise de obras contemporâneas, sobretudo daquelas que exploram a relação entre arte, ciência e tecnologia.

Do que falamos quando falamos de *performance*?

No texto de 1998 “What is Performance Studies Anyway?”³, Richard Schechner, um dos fundadores do departamento de *Performance Studies* na *Tish School of Arts*, da Universidade de Nova York, ensaia sobre as dificuldades de definir o que é o estudo em *performance*. Ele começa o texto já perguntando se seria um campo de estudo, uma área ou uma disciplina, inconclusivamente ele explica: “Para onde seja que essa cascavel aponte, não é para lá que ela está indo. Esta (in)direção é característica dos estudos em *performance*”⁴ (1998, p. 357). Essa característica, Schechner aponta, é o que assusta alguns enquanto encanta outros.

Para dar uma direção, o autor narra o desenvolvimento dos departamentos de estudo em *performance*, que até então eram somente dois nos Estados Unidos da América, o da *Tish School of Arts*, o qual ele compunha, e o da *Northwestern University*. Em 1965, Schechner publicou na *Tulane Drama Review*, um ensaio intitulado “Approaches” em que ele coloca a *performance* como uma categoria inclusiva de peças, jogos, esportes, *performance* no dia-a-dia, e ritual (SCHECHNER, 1998). Dois anos mais tarde, ele foi convidado para o departamento de teatro da *New York University School of Arts*, e em 1979 ele começa uma série de cursos chamada “Teoria da *Performance*”, que foi o cerne do que se desenvolveria como *Performance Studies* mais tarde. Este curso era descrito como:

As principais figuras americanas e mundiais das artes cênicas e ciências sociais discutirão a relação entre antropologia social, psicologia, semiótica e artes cênicas. O curso examina teatro e dança em culturas ocidentais e não

ocidentais, variando de vanguarda a formas tradicionais, rituais e formas populares. (SCHECHNER, 1998, p. 358)⁵

Logo, eles perceberam que não estavam ensinando teatro na forma tradicional e em 1980 trocaram o nome do departamento para *Performance Studies*.

Essa breve narrativa da formação do departamento de estudos em *performance*, nos permite ter uma noção da abrangência de diferentes áreas que são convocadas para tratar do assunto. Ela é multidirecionada na sua formação, e para estudá-la é possível, até mesmo necessário, percorrer diferentes áreas pré-estabelecidas para se aproximar do que a *performance* de fato é. Como vimos, ela engloba o teatro, a dança, a antropologia, a semiótica, o jogo, o esporte, os rituais, mas ela não é nenhuma dessas coisas e nem somente a soma delas. Neste sentido, como também aponta Schechner, os estudos em *performance* são “inter”, intergêneros, interdisciplinares, interculturais e instáveis.

Neste sentido, abriremos agora as discussões para questões da Intermídia, que também se coloca como o algo *entre*, convocando as definições exploradas por Yvonne Spielmann, Dick Higgins e Klaus Obermaier. Procurar-se-á, assim, aproximar as discussões da *performance* intermediática, separando intermídia de multi-mídia, para em seguida analisar o projeto *Transcranial* de Klaus Obermaier, Daito Manabe e Kyle MacDonald sob esta chave, buscando a intermedialidade nas diferentes formas de apresentação e presença do corpo em relação às tecnologias utilizadas na *performance*.

Intermídia, além de soma

Dick Higgins (1938-1998) é creditado como cunhador do termo intermídia, apesar de ele próprio escrever que a palavra apare-

ce em textos de Samuel Taylor Coleridge, em 1812, no mesmo sentido: de trabalhos que estão, conceitualmente, entre mídias já conhecidas (HIGGINS, 2001). De qualquer forma, foi a partir do seu ensaio de 1965 e sua prática artística que muitas das discussões sobre intermídia emergiram.

Em um artigo comunicando seu falecimento em 1998 do *New York Times*⁶, é ressaltado na sua breve biografia o perfil multifacetado de Higgins: editor, artista, compositor, poeta, pintor, professor; figura essencial dos *happenings*, co-fundador do Fluxos, e fundador da editora *Something Else Press*, que apesar de sua curta duração (1964-1975) foi responsável pela publicação de grandes escritores e artistas da época, entre eles: Gertrude Stein, Richard Hulsenbeck, Merce Cunningham, John Cage, Emmett Williams, Claes Oldenburg. Higgins teve uma formação plural, bacharel em Língua Inglesa pela *Yale University*, também frequentou a *Manhattan School of Printing*, estudou composição com John Cage na *New School*, e com o compositor Henry Cowell. Com esse contexto de estudos, não é surpreendente que ele escreva no seu ensaio “Intermedia” de 1965 que “boa parte do que está sendo produzido de melhor, hoje, está entre mídias.” (HIGGINS, 2001, p. 49).

Ele reconhece o crescimento da separação entre os meios na Renascença, período em que é característico do pensamento social da época a divisão e categorização da sociedade (nobreza, artesãos, servos e agricultores). Em contrapartida, Higgins aponta para o surgimento de uma sociedade sem classe, em que a separação entre categorias rígidas é irrelevante (HIGGINS, 2001). Apesar do tom otimista e utópico, que se provou contrastante com a realidade socioeconômica atual, Higgins coloca bem ao dizer que, ao menos nos meios artísticos e teóricos, e àqueles que tem acesso e produzem nestes contextos, a categorização e separação vêm perdendo sua força.

Em chave crítica, Higgins aponta a pintura como “objetos caros, pensados para ornamentar a parede de ricos”, “para ser compartilhado com um grande número de pessoas e demonstrar a sua grandeza”, e ressalta que elas não permitem “nenhum senso de diálogo”. Ele acrescenta ainda que a Pop arte e Op Arte estão ambas mortas, pois elas se confinam aos meios que elas mesmas criticam, e ainda pontua que:

Parte da razão pela qual os objetos de Duchamp são fascinantes enquanto a voz de Picasso está esvanecendo é porque as obras de Duchamp são verdadeiramente entre mídias, entre a escultura e algo a mais, enquanto Picasso é prontamente classificado como um ornamento pintado (HIGGINS, 2001, p.49)

Como saídas artísticas, ele apresenta os trabalhos de Rauschenberg, os combines, em que o artista utiliza os mais diferentes materiais, até mesmo uma ovelha de pelúcia. Como trabalhos mais filosóficos, ele aponta Kaprow que, na época, começava suas experimentações com os *happenings*.

Com estas exemplificações e outras, Higgins estabelece que são outros tempos e precisamos de outras formas de expressão, em suas palavras:

Precisamos de mais portabilidade e flexibilidade, e isso o teatro tradicional não pode oferecer. Foi feito para Versalhes e para os Milordes sedentários, não para os demônios da vida motorizados que viajam 600 milhas por semana. Versailles já não fala muito alto para nós, já que pensamos a 85 milhas por hora. (HIGGINS, 2001, p. 50).

E, por isso, o *happening* parece como uma alternativa, já que ele é um intermeio em que as regras dos meios que o estabelecem (colagem, música, teatro etc.) não o governam, cada trabalho determina seus meios e interações de acordo com seus propósitos e necessidades.

Já em 1981, num tom mais comedido sobre o mesmo assunto, Higgins coloca que na excitação do momento, ele pode ter exaltado a intermedialidade dando mais valor do que deveria, no entanto, ele diz que não quer cometer um segundo erro a subestimando. A intermedialidade não é mais vista como valor de juízo, “a intermedialidade era apenas parte de como um trabalho era e é reconhecido” (HIGGINS, 2001, p.53), podendo facilitar sua classificação e significâncias. Concluindo que, para avaliar um trabalho artísticos, não devemos olhar apenas para as suas origens formais, e sim para todos os seus aspectos, afinal, depois de um tempo, o artista acaba criando, ou estabelecendo, a sua própria mídia.

Intermídia e imagens eletrônicas: transformações

Apresentado um dos incitadores das discussões sobre intermídia na arte, partimos agora para o foco em imagens eletrônicas/digitais. A partir do artigo “Intermedia in Electronic Images” de Yvonne Spielmann (2001), pretendemos ressaltar alguns aspectos das interrelações do analógico e digital, e, como resultado, a mudança ocasionada em toda noção da imagem a partir disso, ainda, trazer para diálogo as colocações do artista Klaus Obermaier sobre sua prática, definida por ele mesmo como intermidiática.

Para Spielmann (2001) no cinema, o surgimento de uma imagem em estado intermídia está, por exemplo:

nos processos filmicos de imagem baseados no intervalo usados em combinação com ferramentas digitais (como a caixa de pintura gráfica) e elementos de intermídia (multidimensional e omnidirecional, ou seja, multicamadas) (2001, p.55).⁷

Importante notar que neste exemplo, Spielmann está falando de ferramentas digitais que alteram a imagem de origem analógica,

a simples inclusão dos elementos (analógico e digital) não caracteriza uma intermídia, afinal a intermídia é responsável por uma transformação e não somente uma adição de diferentes meios. Nesse sentido, como também aponta Spielmann, a intermídia vai além da mistura de diferentes mídias, como a adição de fotografia em uma pintura. Sendo assim, a intermídia também se difere da multimídia, que é caracterizada como “a ocorrência síncrona de diferentes formas de arte dentro do quadro de um meio integral, como teatro, ópera, *performance* de filmes” (SPIELMANN, 2001, p.56). Afinal, a prática intermídia resulta não só da junção de meios artísticos desenvolvidos historicamente separados que se encontram, mas, e essencialmente, da transformação que este encontro proporciona. Como exemplo da ópera, citado por Spielmann (2001) de uma colocação de Higgins (2001), onde temos uma multimídia que podemos claramente distinguir e saber o que é o texto, a música e o *mise-em-scène*.

Ainda, a intermídia não é a respeito do apagamento das mídias formadoras, pelo contrário, o confronto entre elas é essencial. Spielmann (2001, p. 58) coloca: “a distinção entre mídias é um problema essencial na intermídia. Só o que é separado e distinto pode se fundir”⁸. E como exemplo, ela traz o filme *Prospero's book* de Greenway:

Ele usa o dispositivo formal de uma estrutura de quadro dentro de um quadro para expressar e desdobrar visualmente as dinâmicas e direções contraditórias de uma forma de imagem paradoxal. Esses paradoxos na imagem em movimento só podem ser mostrados na simulação eletrônica de imagens fotográficas (estáticas) e cinematográficas (dinâmicas) (SPIELMANN, 2001, p.56).⁹

Intermídia na prática artística: colocações pós-modernas e pós-humanas

Continuando a discussão de Intermídia, Klaus Obermaier é um artista que trabalha há mais de 20 anos com artemídia¹⁰, muitas vezes chamado de coreógrafo, cenógrafo, diretor e compositor, dependendo de como e onde seu trabalho está sendo apresentado. Assim como Higgins, Obermaier vem de um contexto plural de formações: estudou pintura, artes visuais, música, também trabalhou como *designer* gráfico. Quando questionado sobre o que é seu trabalho, ele explica:

Meu trabalho é muito amplo, abrange desde música, vídeo, material gerado em tempo-real, artes performáticas, instalação, então é um campo muito amplo que não é fácil explicar porque existem muitas coisas entre. É por isso que eu normalmente chamo o que eu faço de “intermídia” (MOCAN, 2013, p.250).¹¹

Nesta colocação, é importante destacar que Obermaier fala que além da abrangência de diferentes mídias (música, vídeo, material em tempo-real, *performance* e instalação) é ressaltado que existem muitas coisas entre estas mídias. Como vimos nas definições de Spielmann, intermídia, diferentemente da multimídia, não é só a presença de diversos meios em um mesmo espaço e tempo, claramente definidos e separados, a intermídia é o algo entre que Obermaier traz na sua fala. Além disso, ele coloca que intermídia significa “usar as diversas possibilidades e ainda explorar mais”, ou seja, é utilizar-se das possibilidades já delineadas no percurso histórico dos meios estabelecidos (a música, a dança, o texto, o vídeo etc) e “defini-las, cria-las, desenvolvê-las, e usa-las em um contexto mais amplo” (MOCAN, 2013, p.250).

Por isso, o artista é enfático ao dizer que seu trabalho não é apenas visualização, e se distancia do que é realizado pelos VJ's. Neste sentido, poderíamos classificar como multimídia a prática de

adicionar visuais a peças musicais, na medida em que não existe uma interatividade entre as duas, ou seja, a música não interfere na imagem e a imagem não interfere na música. Com uma posição bastante crítica, Obermaier, se posiciona dizendo que os *Vj*'s criam visualizações para música, e que boa música não precisa de visualização. Continuando, ele define a prática *Vj-ing* como:

Na maioria das vezes o *VJ-ing* tipo *club* é como a MTV nos anos 90: é muito rápido, está acontecendo o tempo todo, e você está nesse ambiente imersivo de bobagens, para dizer a verdade. Você sabe que a MTV também foi chamada de EmptyV? Porque era apenas visuais, visuais, visuais; foi fascinante, mas não tem nada para transmitir. Isto é o que acontece no *VJ-ing*. As pessoas não sabem como fazê-lo inteligentemente, embora alguns *VJs* já estejam lá e façam coisas boas. Por que isso é diferente do que estou fazendo? Bem, eu não estou muito interessado em ver alguém atrás de uma mesa e mover alguns slides em um console de mixagem, ou empurrá-los em um computador e dizer aos outros que realmente estou fazendo algo lá. Isso é algo em que eu pessoalmente não acredito, porque para um *VJ* tudo já está rodando lá, então não é nada para criar (MOCAN, 2013, p.261).¹²

No estudo da produção pós-moderna, no artigo “Estética e transgressão: da arte radical à arte radicante” (2016), Fabrinni faz uma leitura da aproximação de Bourriaud do *deejaying* com o artista contemporâneo: ambos estariam na cultura do sampleador, ou do internauta. Navegando pelos bancos de dados de signos, sejam eles imagens, sons ou formas, e os recombinando para o “consumidor cultural. Assim sendo, Fabbrini (2016) traz o questionamento, se no “mundo da apropriação em que as fronteiras entre consumo e produção teriam sido eliminadas”, a arte não seria reduzida a uma forma corriqueira de comunicação. Um questionamento muito levantado na crítica pós-moderna.

Para contornar isso, Obermaier coloca que ele “mostra o processo real, como as coisas estão funcionando, como as interações são” (MOCAN, 2013, p.261). Suas obras, como veremos em análise em seguida, trabalham com níveis de interatividade entre o som, a imagem, os dançarinos e público, em que um altera o outro e vice-versa, não em uma interação de mão-única como acontece em alguns casos de *Vj*, em que a música altera a imagem, mas não o contrário.

No entanto, é importante falar também que Obermaier reconhece que existem, hoje, *Vj* fazendo coisas mais “inteligentes” e importantes: “eles reduziram o exagero de imagens simples e estúpidas, para criar algo mais claro, algo mais preciso e mais simples, o que significa fazê-lo melhor e de forma muito mais inteligente.”¹³ (MOCAN, 2013, p.262).

Podemos sair, assim, das aproximações do sampleador pós-moderno, e observar estes tipos de obras por uma corrente de pensamento que é comumente chamada de pós-humanismo. Como coloca Santaella (2003):

desde 1995, a expressão pós humano se tornou uma corrente em múltiplas publicações e exposições de arte, de modo tão proeminente que se pode afirmar que, sob essa expressão, encontra guarida o modelo mais recente de imaginização do corpo humano. (2003, p.192)

O pós-humano, é, assim, uma revisão da cultura ocidental em relação ao homem, rompendo com algumas questões do antropocentrismo, e do dualismo cartesiano através de um enfraquecimento das fronteiras entre o humano, o natural, o animal e o tecnológico (BOLTER, 2016). Neste sentido, apresentaremos uma análise da *performance Transcranial* (2014 -) pelo ponto de vista pós-humanista, procurando salientar o próprio sistema computacional como um dos performers. Ainda, ressaltando a diferença entre uma lógica pós-modernista de oposição “real” e “virtual”,

para a pós-humanista, analisando as relações e interações entre todas as partes atuantes no sistema.

Transcranial: apresentação e análise da performance

Desenvolvido desde 2014, *Transcranial* é um projeto colaborativo entre Klaus Obermaier, Daito Manabe e Kyle McDonald. Daito Manabe é um artista, *designer* de interação, programador e *Dj*, vivendo em Tóquio. Já colaborou com artistas como Björk, e trabalhou no centro de astrofísica Jodrell Bank e na organização europeia de pesquisa nuclear, que é, atualmente, o maior laboratório de partículas físicas do mundo. Kyle McDonald é um pesquisador professor na *Tisch School of the Arts*, e programador, colaborando com ferramentas como o *openFrameworks*.

O projeto investiga como tecnologias digitais contemporâneas influenciam a produção, *design*, criação e a *performance*. Visnjic (2014, s.p.) escreve:

Ele pergunta como você integra novas pontuações digitais on-line / off-line e recursos coreográficos relacionados produzidos por artistas em programas acadêmicos? Quais são os métodos para estimular novas formas de pesquisa colaborativa envolvendo dança e prática de *performance*?

Desde meados do século XX, artistas começaram a explorar a junção de tecnologias midiáticas à prática ao-vivo. Como inspiração para o projeto, Obermaier cita o cenógrafo tcheco Josef Sovoboda, e o coreógrafo estadunidense Alwin Nikolais.

O título do projeto, *Transcranial*, faz referência ao uso de pulsos eletromagnéticos utilizados durante a *performance*. A estimulação transcranial com impulsos eletromagnéticos é um processo não-invasivo que pode estimular ou diminuir os níveis de ativi-

dade em áreas específicas do cérebro. Como tratamento, ele vem sendo utilizado para tratar casos resistentes de depressão¹⁴ e enxaqueca¹⁵. Ainda não existe um consenso entre os cientistas de como a técnica funciona, mas algumas aplicações já foram comprovadas. Em um curto vídeo disponível no canal do *Youtube* da *British Broadcasting Company* (BBC), podemos ver os efeitos e as aplicações dos impulsos eletromagnéticos (Figura 1). Na demonstração são desativadas algumas áreas do cérebro responsáveis pelas habilidades de fala, contagem e movimentação. Os efeitos são imediatos e de curta duração, é interessante notar a perda de controle corporal consciente momentânea do paciente, como se o corpo passasse a performar o próprio pulso eletromagnético ao qual é submetido.¹⁶



Figura 1. Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe, *Transcranial*, 2014-. Aplicação de impulsos eletromagnéticos. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FMR_T0mM7Pc>.

Obermaier descreve o *software*, além dos pulsos, como um performer no palco. Sendo a consciência mútua dos dançarinos e do *software* a responsável pela criação dinâmica que ocorre como um diálogo entre eles. A *performance* está dividida em 3 atos: rosto, corpo, e a junção com a plateia.

Ato I: o rosto

No palco temos o dançarino sentado, com cabos ligados ao seu rosto por onde os pulsos eletromagnéticos serão transmitidos, o equipamento, e uma pré-gravação do rosto de outro dançarino que faz movimentos faciais (Figura 2).

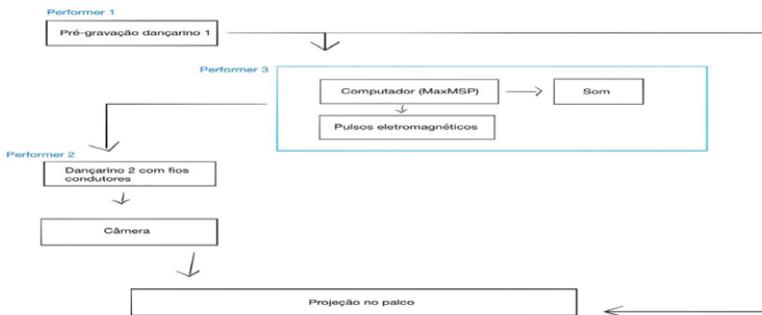


Figura 2. Configuração do Ato I em *Transcranial*, 2014-. Fonte: do autor.

O *performer 1* é gravado previamente realizando movimentos faciais, durante a *performance* essa gravação é exibida e processada em tempo real por um computador que utiliza um *software* criado especialmente para a *performance* através da programação em *MaxMSP*, uma linguagem de programação visual desenvolvido especialmente para as necessidades de artistas, educadores e pesquisadores que utilizam e trabalham com áudio, imagem e computação física. Os movimentos faciais do vídeo são reconhecidos

pelelo programa que faz um mapeamento do rosto do *performer* 1, reconhece as regiões em movimento, então mapeia o rosto do *performer* 2 e, através dos impulsos eletromagnéticos, causa contração/relaxamento na mesma região do rosto do *performer* 2 (Figura.3).



Figura 3. Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe, *Transcranial*, 2014-. Mapeando o rosto do *performer*. Fonte: Vladimir Miloradovic <<https://www.creativeapplications.net/environment/transcranial/>>

Dessa forma, o rosto do *performer* 2 mimetiza as ações do *performer* 1 por intermédio do *performer* 3 que é o sistema computacional ligado ao equipamento de impulsos eletromagnéticos (Figura 4). As expressões faciais mapeadas também são responsáveis por gerar, em tempo real, o som. Neste sistema complexo de interatividade, e aqui utilizamos o termo interatividade para classificar o tipo de interação que ocorre entre os diferentes *performers* em que um sistema modifica o outro, em oposição a uma interação simples do tipo “apertar um botão e causar um efeito”, como seria o caso, por exemplo, de ligar/ desligar uma televisão com o controle remoto, ou como critica Obermaier mais cedo no

texto, o disparo de imagens pré-selecionadas por Vj's. Lembrando que diferentes níveis de interação não fazem juízo de qualidade em uma obra de arte, eles servem para analisar as relações estabelecidas entre os diferentes elementos e os seus produtos.

Entre a interatividade proporcionada nesta *performance*, também temos a questão generativa de som e da expressão facial do *performer 2* que é, em parte, gerada pelo sistema eletrônico. A arte generativa não é exclusividade de tecnologias digitais, na verdade, ela é qualquer forma de arte que utilize algum tipo de sistema autônomo para criação. Philip Galanter define a arte generativa como:

Qualquer prática artística em que o artista use um sistema, como um conjunto de regras naturais da linguagem, um programa de computador, uma máquina, ou outra invenção procedural que é colocada em ação com algum nível de autonomia, contribuindo ou resultando em um trabalho completo de arte. (2003, p.4)

Este é um conceito importante para apresentarmos a *performance Transcranial* como uma obra intermídia. Afinal, em primeiro lugar, classificá-la como multimídia seria fácil, temos vários meios explícitos e fáceis de apontar: o vídeo, o som, o corpo ao-vivo do *performer*. No entanto, apenas apontar os elementos, mantendo seu distanciamento, não permite uma análise, nem mesmo uma compreensão do que a *performance* se propõe. No momento em que começamos a analisar a interatividade entre as partes e o seu teor generativo de conteúdo dentro da *performance*, percebemos que existe algo de importante na análise das relações. Como consequência, mesmo ela sendo apresentada em um contexto tradicional de palco/plateia, vale observar a transformação do todo na obra e em como ela será percebida enquanto *performance* pela audiência.



Figura 4. Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe, *Transcranial*, 2014-. *Performer 2* recebendo os impulsos eletromagnéticos. Fonte: Vladimir Miloradovic

<<https://www.creativeapplications.net/environment/transcranial>>

Pode parecer um pouco confuso a proposição de uma performance intermídia neste sentido quando pensamos nas definições e exemplos trazidos por Dick Higgins e Yvonne Spielmann, o que eles nos apresentam geralmente tem uma forma de saída (*output*) bem definido, como o happening e o cinema, respectivamente. Em transcranial, e aqui focando no primeiro ato, não é a projeção no palco (Figura 2) que revela o maior conteúdo transmidiático do trabalho, apesar de já existir nele elementos generativos resultantes da interatividade de outros meios (vídeo, movimento, pulsos eletromagnéticos, som) que por si só, já integrariam uma complexa trama de conexões e transformações entre os meios, mas o que propomos aqui é a análise do corpo como intermídia nesta *performance*. Afinal, quando consideramos os três *performers* como diferentes corpos da *performance*, temos que levar em consideração que apesar de cada um possuir sua autonomia, eles

estão interconectados e fazem parte de um mesmo sistema corpóreo que une o homem e a máquina. Tanto que, nessa configuração, podemos atribuir mais atividades ditas humanas ao *performer 3* do que ao *performer 2*, pois o computador é quem realiza a análise das expressões faciais do *performer 1*, mapeia os rostos e decide as intensidades necessárias de impulsos eletromagnéticos necessárias para causar uma reação semelhante no *performer 2*, que, por sua vez, permanece sentado, recebendo os estímulos à medida que seu corpo se move independentemente da sua vontade. Portanto, o *performer 2*, nesse momento, atua quase que como um vaso, uma superfície, ou a encarnação do impulso eletromagnético que performa através do seu corpo, sendo o corpo o meio de manifestação da presença da atividade cerebral induzida por essa complexa rede interativa coreografada através de corpos, vídeo, impulsos eletromagnéticos e todo o sistema eletrônico que controla essas ações apresentadas sob a forma de *performance* em um palco.

Ato II: o corpo

O segundo ato, em que o destaque vai para o corpo, possui outra configuração. Nesse caso, um sistema de visão computacional desenvolvido a partir de *openFrameworks* capta os movimentos realizados pelo performer no palco. Cada parte do corpo é separada através do sistema para que diferentes tipos de dados possam ser analisados e diferentes tipos de comportamento possam ser desenvolvidos para cada parte. O sistema divide o corpo em rosto, membros superiores esquerdos, membros superiores direitos, membros inferiores esquerdos, membros inferiores direitos (Figura 5).

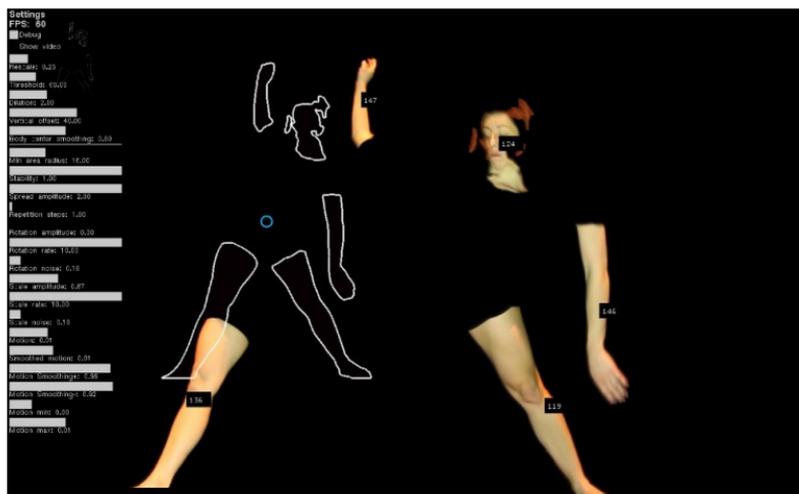


Figura 5. Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe, *Transcranial*, 2014-. Visão computacional. Fonte: Vladimir Miloradovic <<https://www.creativeapplications.net/environment/transcranial/>>

Assim, o sistema verifica a variação e o tipo de movimento de cada uma das partes, e a partir destes dados gera o som que é tocado durante a *performance*, de modo que o corpo atua como instrumento musical, ao mesmo tempo que a coreografia é a geradora do som ao qual o corpo dança. Esse sistema que atua em tempo real, possibilita novamente a interatividade entre o corpo e a fisicalidade do movimento do dançarino, com a captura, análise e produção de som e imagem do computador. Além da produção de som, existe a produção de imagem que é projetada no palco, em que o computador explora as possibilidades de multiplicação e movimento das partes separadas do corpo, criando combinações e estruturas corporais com base na captura da visão computacional (Figura 6).

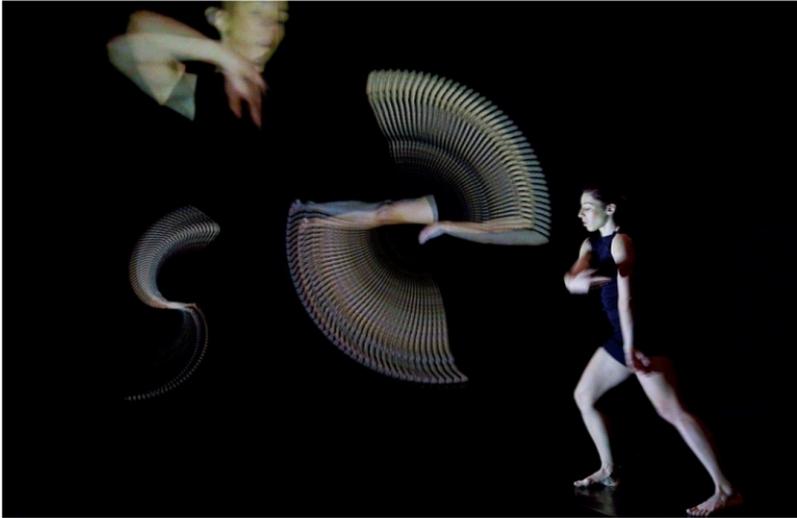


Figura 6. Klaus Obermaier, Kyle McDonald e Daito Manabe, *Transcranial*, 2014-. Dançarino e projeção gerada em tempo real. Fonte: Vladimir Miloradovic <<https://www.creativeapplications.net/environment/transcranial/>>

Continuando com nossa análise do corpo enquanto intermídia, neste ato da performance, entendemos ser importante destacar os seguintes pontos:

- O corpo no palco: dança e coreografia
- O corpo e o movimento enquanto instrumento musical
- O corpo e o movimento enquanto produção de imagem eletrônica
- O desmembramento e a reconfiguração do corpo através da visão computacional

O corpo é um tema que está presente ao longo da história da investigação e construção do conhecimento humano. Apesar de ser interessante fazer uma reconstrução das diferentes visões sobre o

corpo, isso foge do escopo deste artigo. No entanto, traremos ao debate questões de simbiose entre o corpo humano e as tecnologias digitais. Em **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation** (2007), Steve Dixon escreve no sétimo capítulo sobre o pós-modernismo e o pós-humanismo, colocando que a *performance* digital e a cibercultura em geral são muito analisadas pelo viés pós-modernista e desconstrutivista. Trazendo Richard Schechner para a discussão, em seu livro de 2000 **Post-poststructuralism**, Dixon escreve que Schechner coloca a aceitação cega do pós-modernismo nas teorias e discursos da *performance* como a causadora de uma atrofia e esterilidade nesta área de estudo. Dixon concorda com essa colocação, estendendo-a para a *performance* digital, falando que apesar das teorias pós-modernas e desconstrutivas terem impactado a recepção e o entendimento da *performance* digital, talvez o pós-humanismo seja um ponto de vista filosófico mais apropriado já que ele não está preocupado em manter dicotomias entre o real e o virtual, o analógico e o digital. (DIXON, 2007)

No Pós-humanismo e na cibercultura, o distanciamento hierárquico entre o corpo de performer e os outros elementos que estão atuando, não faz sentido. Como é o caso da *performance Transcranial*, se analisarmos somente as partes separadas, não teremos noção ou o entendimento do que a obra se propõe:

Supostamente, o corpo do performer e o pedaço de música ou vídeo são diferentes entidades ou objetos, mas no entendimento da cibernética, eles não estão mais separados; eles estão intimamente conectados em um sistema de controle e comunicação. (DIXON, 2007, p.147)

Não quer dizer que não possamos mais diferenciar o que é cada elemento, afinal, como já apresentado, na obra intermídia, não se busca a ocultação dos diferentes meios. No entanto, não é nesta diferenciação ou no contraste com uma estética digital tecnocen-

trista, que se foca em estabelecer os limites que cada meio estabelece na obra, que encontraremos a força de um trabalho como este. Podemos, todavia, a nível didático e de análise, entender como cada sistema atua e quais são as suas implicações. Quando destacados os quatro pontos anteriormente no texto, pretendemos justamente ressaltar algumas interações entre os sistemas que produzem diferentes efeitos durante a *performance*.

O primeiro ponto, do corpo do dançarino no palco, realizando uma coreografia, por exemplo, não caracteriza uma obra intermídia, por si só. No entanto, a partir do momento em que passa a fazer parte de um complexo sistema de interatividade, em que os movimentos realizados por ele são capturados e analisados pelo computador, gerando respostas sonoras, que por sua vez serão levadas em consideração na execução dos próximos movimentos, que também serão capturados para gerar novos sons, enquanto que durante todo esse processo, são geradas imagens projetadas que a partir da fragmentação dos membros realizada pelo sistema de visão computacional, e da intensidade e direcionamento dos movimentos, gera e reconfigura posições corporais e movimentos impossíveis de serem executados sozinhos pelo corpo humano, temos, sim, a presença de uma obra intermediática. O mesmo estímulo de movimento responsável por erguer o braço do dançarino foi responsável, também, pela geração de um som e a recolocação deste membro na imagem projetada do corpo construído pelo sistema, o que afetou toda a obra e gerou, a partir das interatividades destes meios, algo maior do que a simultaneidade de todos eles.

Ato III: fusão com os rostos da plateia

No terceiro e último ato da *performance*, os artistas, de certo modo, rompem com a separação palco/plateia. Utilizando foto-

vidida, rejeição de meta-narrativas e significados, o que é praticado por artistas digitais/pós-humanos, é justamente o oposto: uma busca de unificação, de coesão, de significado, conexões cibernéticas entre o orgânico e o tecnológico. Para o autor, relacionar as teorias pós-modernas de fragmentação e divisão de subjetividade com corpos virtuais é fácil demais, muito literal, e perde o ponto.

No terceiro ato, o corpo do dançarino se torna, como no primeiro, um meio para a manifestação e criação da imagem e do som da *performance*. Não de forma passiva, já que seu corpo atua como uma superfície emissora de movimentos- expressões faciais, vibração das pregas vocais- que serão analisadas, processadas e reconfiguradas pelo computador. O discurso que reverbera em diferentes tonalidades vocais e diferentes faces que, como camadas, fundem-se efêmera e alternadamente com o rosto do dançarino, nos revela que este discurso não é mais somente dele, mas sim de toda a *performance* e as trocas realizadas entre os diversos *performers* que se apresentam aqui: o dançarino, a plateia, os artistas, o sistema computacional.

Considerações finais

Quando Richard Schechner relata as dificuldades da definição de um campo de estudos em *performance*, classificando-a como algo entre, trazendo para discussão diferentes áreas do conhecimento, ou quando Higgins vê a potencialidade dos trabalhos intermídia como resultados de uma nova época, ou ainda quando Spielmann reforça que a intermídia não é a simples junção de mídias, nem o apagamento das mídias formadoras, mas o surgimento de outra coisa, inteira, percebemos que obras como *Transcranial* não buscam o apagamento do corpo humano, ou uma guerra entre o homem e a máquina, mas sim a reconfiguração da estrutura e da própria definição de corpo nesse sentido. Procuramos, desta

forma, através do conceito de intermídia, aliado ao pensamento pós-humano, uma alternativa a recorrente crítica pós-moderna da obra de arte, que, muitas vezes se preocupa com “o real” e “o simulado”, com o esvaziamento das imagens, a desconstrução dos meios, a comparação com vanguardas modernistas e estilos europeus de produção.

Ao invés disso, salientamos as relações estabelecidas entre os diferentes elementos atuantes durante a *performance*, mostrando que, ao contrário de um esvaziamento, temos uma complexa rede de interações que possibilita a geração de algo maior, e não a simples aglomeração de meios e signos desconexos. A intermídia, os sistemas e a interatividade são temas recorrentes na arte digital. Entre os desafios que ela nos proporciona, está também o de estabelecer formas de análise e crítica própria, que não se percam em discursos distópicos ou se resumam a um mero encantamento com a tecnologia utilizada.

Referências

BOLTER, Jay David. **Posthumanism**. 2016. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118766804.wbiect220>> Acesso em 28 ago. 2019.

DIXON, Steve. “Liveness (115/135)”. In: **Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge/ London: MIT Press, 2007.

DIXON, Steve. “Postmodernism and Posthumanism (136/156)”. In: **Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge/ London: MIT Press, 2007.

FABRINNI, Ricardo Nascimento. Estética e Transgressão: da arte radical à arte radicante. **Artelogie [online]**. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/artelogie/593>> Acesso em: 12 jul. 2019.

GALANTER, Philip, “What Is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory”. **Proceedings of the International Conference on Generative Art**, Milão, Itália, 2003.

HIGGINS, Dick. Intermedia. **Leonardo**, MIT, v.34,n.1,p.49-54, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007

MOCAN, Rodica. Klaus Obermaier – What interests me now, is how to bring people into environments in which they can participate. **EKPHRASIS**, Cluj-Napoca., v.11, n.1, p.234-243, 2014.

MOCAN, Rodica. Klaus Obermaier – My work is not simply visualization. It’s a totally different thing!. **EKPHRASIS**, Cluj-Napoca., v.10, n.2, p.250-262, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SCHECHNER, Richard. “What is performance studies anyway?” (357-363). In: PHELAN, P., LANE, Jil. **The ends of performance**. Nova Iorque e Londres. New York University Press, 1998.

SPIELMANN, Yvonne. Intermedia in electronic images. **Leonardo**, Massachusetts, v. 34, n. 1, p.55-61, fev. 2001.

VISNJIC, F. **Transcranial – Collaborative project by Klaus Obermaier, Daito Manabe and Kyle McDonald**. 2014. Disponível em: <<https://www.creativeapplications.net/environment/transcranial/>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

¹ É mestrando em Artes Visuais – Poéticas Visuais na Escola de Comunicação e Arte, da Universidade de São Paulo, e membro do Grupo Poéticas Digitais, orientado pelo Prof^o Dr. Gilberto Prado. Contato:

<<http://matheusmontanari.com/>>

² É artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Atualmente é Professor dos Programas de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA – USP e do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Contato: www.gilberttoprado.net

³ SCHECHNER, Richard. “What is performance studies anyway?” (357-363). In: PHELAN, P., LANE, Jil. **The ends of performance**. Nova Iorque e Londres. New York University Press, 1998.

⁴ Tradução nossa de: “*Wherever this beautiful rattlesnake points, it is not going there. Such (in)direction is characteristic of performance studies.*”

⁵ Tradução nossa de: “*Leading American and world figures in the performing arts and the social sciences will discuss the relationship between social anthropology, psychology, semiotics, and the performing arts. The course examines theatre and dance in Western and non-Western cultures, ranging from the avant-garde to traditional, ritual, and popular forms.*”

⁶ <<https://www.nytimes.com/1998/10/31/arts/dick-higgins-60-innovator-in-the-1960-s-avant-garde.html>>
Acesso em: 1 julho 2019.

⁷ Tradução nossa de: “*filmic processes of imaging based upon the interval are used in combination with digital tools (such as the graphic paint box) and elements of hypermedia (multi-dimensional and omni-directional, namely multiplelayers).*”

⁸ Tradução nossa de: “*the distinction between media is an essential issue in inter-media. Only that which is distinct and separate can merge.*”

⁹ Tradução nossa de: “*uses the formal device of a frame-within-a-frame structure to visually express and unfold the contradictory dynamics and directions of a paradoxical image form. These paradoxes in the moving image can only be shown in the electronic simulation of photographic (still) and cinematic (dynamic) images.*”

¹⁰ Artemídia é um termo definido por Arlindo Machado como: “forma aportuguesa do inglês “media arts”, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. [...] Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobre tudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica” (MACHADO, 2007, p.7).

¹¹ Tradução nossa de: “*my work is very wide... It ranges from music, to video, to real-time generated content, performing arts, installation art, so it's quite a wide field which is not really easy to explain because there are a lot of things in between. That's why I usually call what I do “intermedia.”*”

¹² Tradução nossa de: “*Most of the time club-type VJ-ing is like the MTV in the 90's: it's a lot of fastcutting, it's going on all the time, and you're into this immersive environment of nonsense, to tell the truth. You know that MTV was also called EmptyV? Because it was just visuals, visuals, visuals; it was fascinating, but has nothing to transmit. This is what happens in VJ-ing. People don't know how to do it clever, although some VJs are already there, and they do good things. Why is this different from what I am doing? Well, I'm not so much into watching somebody behind a desk and moving some slides on a mixing console, or pushing butt ons on a computer and telling others that I am really doing something there. This is something in which I personally don't believe, because for a VJ everything is already running there, so it's nothing to create.”*”

¹³ Tradução nossa de: “*they reduced the overkill of simple, stupid images, to create something clearer, something more precise and simpler, which means doing it better and much more clever”.*”

¹⁴ <<https://www.mayoclinic.org/tests-procedures/transcranial-magnetic-stimulation/about/pac-20384625>>
Acesso 09 julho de 2019.

¹⁵ <<https://www.health.harvard.edu/blog/magnetic-stimulation-a-new-approach-to-treating-depression-201207265064>>
Acesso 09 julho de 2019.

¹⁶ Vídeo disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=FMR_T0mM7Pc> Acesso 09 julho de 2019.

Karola Braga. *Foggy moments translated into some short lasting form of sense*, 2017.
Máquina de fumaça, máquina nebulizadora e cheiro sintético de chuva.
Fonte: <http://www.karolabraga.com>



O cheiro como agente da experiência estética

Smell as a medium in the aesthetic experience

Ana Carolina Braga Neto¹

Resumo

Este texto aborda o uso do sentido do olfato no escopo da arte contemporânea e sua potência como agente de experiência estética, considerando o conceito de arte como experiência proposto por Dewey (2010). Ao explorar os sentidos do espectador, mergulhando-o, por assim dizer, num espaço embebido por uma fragrância, interessa-nos problematizar esse tipo de obra quando inserida dentro de uma lógica de compreensão e distribuição de arte. Ao final, iremos apresentar o trabalho *Make me Present* da artista Karola Braga que toma o cheiro como objeto central da obra.

Palavras-chave: Arte contemporânea; arte como experiência; arte sensorial; cheiros; memória

Abstract

*This text addresses the use of the sense of smell in the scope of contemporary art, and its potential as a medium in the aesthetic experience, considering the concept of art as experience as proposed by Dewey (2010). In exploring the senses of the spectator, immersing them, so to speak, in a space filled with a fragrance, we are interested in discussing this type of work when inserted within a logic of understanding and distribution of art. In the end, we will present the work *Make me Present* by the artist Karola Braga, who has the smell as a central object of her work.*

Keywords: Contemporary art; art as experience; sensorial art; smell; memory

Introdução

A fim de compreender novos conceitos na arte contemporânea e ampliar critérios já preestabelecidos, o termo Artes Plásticas se transformou em Artes Visuais. Sem excluir ou preterir modalidades tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura, objeto), a terminologia anterior não conseguia mais dar conta das novas formas de expressão artística, como *performance*, *happening*, instalações entre outras. Embora haja uma crescente de artistas que exploram dimensões sensoriais dos objetos, especificamente quanto ao sentido do olfato (Ernesto Neto, Laércio Redondo, Peter de Cupere, Sissel Tolaas, Valeska Soares, etc) é possível destacar que um regime *ocularcentrista* ainda opera, predominantemente, no campo artístico. Segundo o Plano Nacional de Artes Visuais (2011).

Integram o círculo das Artes Visuais aquelas formas de expressão artística que, tendo como centro a visualidade, gerem - por quaisquer instrumentos e técnicas podendo - imagens, objetos e ações (materiais ou virtuais) apreensíveis, necessariamente, através do sentido da visão, ser ampliado a outros sentidos. (CNPC, 2011, p.20).

Assim, considerando a definição segundo o Plano Nacional de Artes Visuais, talvez tal definição seja problemática e limitada quando investiga-se formas não visuais de experiência estética.

De acordo com Dewey (2010), o significado na arte reside na expressão de uma experiência, uma obra de arte “constitui uma experiência” (p.184) na medida em que realiza imediatamente uma intenção e que “as qualidades sensoriais são os portadores de significados” (p.233). Longe de querer discutir o conceito de arte no presente artigo, quando se trabalha com cheiros, chama atenção a experiência emocional e as construções simbólicas e culturais que um cheiro pode proporcionar. Segundo Dewey, as raízes da experiência estética residem na experiência comum que são oni-

presentes no curso da vida humana, apontando que a qualidade estética que completa uma experiência é, em sua completude, a qualidade emocional. Desse modo, o sentido do olfato parece oferecer uma grande possibilidade de problematização.

A experiência visual é tão essencialmente cognitiva, tão “centrada”, por assim dizer ao mundo objetivo, que nossa atenção se volta diretamente ao objeto e exclui impressões de outros sentidos [...] Ao saborear e cheirar eu não contemplo um objeto mas sim a experiência derivada dele. (SCRUTON, 1979, p.112, tradução nossa)

Uma particularidade central quando se trabalha com cheiros é a dificuldade em codificar o cheiro em linguagem, a mesma questão, também é colocada pelos cientistas que pesquisam o olfato. Se para Dewey, a função da crítica é a de ajudar o indivíduo a expandir sua experiência da obra (p. 548) um dos maiores desafios será falar sobre esse tipo de obra.

Sem dúvida a falta de um sistema sólido de classificação e nomenclatura que seja autossuficiente é uma limitação importante à discussão crítica, porém o fato de que um vocabulário para discutir cheiros seja mais restrito do que um para cores e sons, não significa que cheiros não possam ser objetos de análise estética, mas certamente, apresentar suas características será mais difícil. (SHINER; KRISKOVETS, 2007, p. 277, tradução nossa)

Contraditoriamente, talvez o que faça do cheiro um agente da experiência estética seja a falta de vocabulário específico, que contribui para a altamente evocativa e mnemônica qualidade da percepção olfativa. Ainda que o nariz humano possa discriminar mais de 400 mil odorantes, sendo capaz de sentir e discriminar um aroma completamente novo, tanto artificial quanto natural, a falta de linguagem específica faz com que nos apoiemos em algo que já conhecemos, mergulhando, inevitavelmente, em um momento já acontecido. E, por estar ligado ao nosso sistema límbico,

é possível considerar o olfato um sentido do passado já que os nervos olfativos enviam mensagens eletroquímicas para o sistema límbico, que é responsável pelo desencadeamento de emoções e memórias.

Um cheiro, portanto, é capaz de detonar uma profusão de imagens e sentimentos, alguns cheiros, inclusive, fazem com que o sistema límbico ative o hipotálamo, região do cérebro que estimula a produção de hormônios que controlam uma série de comportamentos inatos, como reprodução sexual e apetite. Em “The Aesthetics of Smelly Art”, Shiner e Kriskovets apontam que:

A velha contradição de que os odores não merecem nossa atenção porque supostamente apelam primariamente à nossa natureza “animal” parece ter sido baseada em preceitos idealistas ou moralistas. É preciso pouca reflexão para perceber que o suspiro, o som e o toque estão tão envolvidos quanto o cheiro em funções corporais como comer, beber, defecar e fazer sexo. (SHINER; KRISKOVETS, 2007, p.275, tradução nossa)

O sentido do olfato age sem aviso prévio, e pode ter o potencial de transmutar um tempo perdido em um tempo redescoberto, é o que Marcel Proust (2006) define como memória involuntária, para ele a memória involuntária é a verdadeira alavanca da redescoberta do tempo. Em seu grandioso romance **Em busca do tempo perdido**, ao comer uma *madeleine*², a mente do protagonista é conduzida de volta a um tempo que havia sido perdido. Ele estava comendo uma *madeleine* mergulhada no chá quando subitamente foi arrebatado por uma extraordinária e inesperada sensação de prazer que parecia surgir de lugar nenhum. Isso fez com que ele se sentisse indiferente às vicissitudes de sua vida e sua brevidade ilusória. O narrador sente em si mesmo uma “preciosa essência” que não é outro senão o seu “eu” profundo. Ele não fazia ideia de onde tinha surgido essa violenta alegria, mas sabia que, de alguma forma, ela estava relacionada com o sabor

do chá quente com *madeleine*. Uma experiência estritamente involuntária.

Mas no mesmo instante em que aquele gole, de envolta com as migalhas do bolo, tocou o meu paladar, estreme-ci, atento ao que se passava de extraordinário em mim. Invadira-me um prazer delicioso, isolado, sem noção de sua causa. Esse prazer logo me tornará indiferente às vicissitudes da vida, inofensivos seus desastres, ilusória sua brevidade, tal como o faz o amor enchendo-me de uma preciosa essência, ou, antes, essa essência não estava em mim era eu mesmo. Cessava de me sentir medíocre, contingente, mortal. De onde me teria vindo aquela poderosa alegria? (PROUST, 2006, p. 49)

Ao introduzir a ideia de Dewey sobre percepção estética, talvez pode-se afirmar que a experiência narrada no romance de Proust trata-se de uma experiência estética. A percepção estética, diz ele:

é mais do que reconhecer. Não identifica algo presente em termos de um passado desvinculado dele mesmo. O passado se transpõe para o presente, expandindo e aprofundando o conteúdo deste último. Aí se ilustra a tradução da pura continuidade do tempo externo para a ordem e organização vitais da experiência. (DEWEY, 2010, p.91)

Ainda que no romance, ele fale sobre uma experiência oral, é importante lembrar que a cavidade nasal e a oral são como um duplex. O palato (ou céu da boca) é o teto da boca, separando a cavidade oral da cavidade nasal, e devido a esta proximidade, algumas funções consideradas orais, como a fala e o paladar, são na verdade nasais. Em sua maioria, a nossa percepção de sabor, é uma mensagem olfativa. O paladar só é capaz de discernir 5 sabores (salgado, doce, azedo, amargo e umami³).

Agradáveis ou não, os cheiros penetram no nosso ser mais interior, pois cada respiração que sustenta a vida inala partículas odoríferas e podem despertar emoções e reações sensoriais profun-

das. Se para Dewey a experiência estética é emocional de ponta a ponta, o cheiro parece ser um potente agente de experiência estética. Ainda assim, na ausência de sua fonte material, a essência incorpórea de um cheiro não pode ser fixada no papel, pega com a mão ou ainda armazenada em um frasco de perfume.

Segundo Cauquelin (2008) “ao lado de obras percebidas como realmente ‘corporais’, outras são percebidas como sem corpo, isto é, “sem arte”” (p.60). Conseqüentemente, ainda que o cheiro possa ser um agente da experiência estética, quando inserido dentro de uma lógica de compreensão e distribuição de arte, outra questão surge: O cheiro por si só compreende um objeto artístico?

Cheiro como experiência

Bourriaud (2009), afirma que “a arte, ao tentar romper a lógica do espetáculo, restitui-nos o mundo como experiência a ser vivida” (p. 32) e que é o sistema econômico que nos priva progressivamente dessa experiência. Cauquelin nos lembra que:

Existe realmente um <<sistema>> da arte [...] Não que este sistema seja puro e simplesmente econômico com base tradicional da oferta e procura, não que as determinações do mercado tenham um efeito direto sobre a obra que delas seria o reflexo, porque o dispositivo inclui também o lugar e o papel dos diversos agentes ativos no sistema: o produtor, o comprador – colecionador ou amador –, passando pelos críticos, os publicitários, os comissários das exposições, os curadores, as instituições, os museus estatais, entre outros (CAUQUELIN, 2010, p.11).

Diversas questões surgem quando se trabalha com cheiros. Em sua maior parte, são questões práticas de caráter técnico e econômico. Para começar, controlar um cheiro no espaço requer um conhecimento específico e equipamentos de ponta, além de

um espaço adequado que possa “confortar” esse tipo de obra. Em segundo lugar, devido a sua brevidade e imaterialidade, é difícil documentar, preservar e, portanto, comercializar esse tipo de obra. Ao fim, por não ter um vocabulário específico é difícil falar sobre trabalhos puramente olfativos. Haja visto o crescente número de artistas que exploram o sentido do olfato, mas que comumente apresentam obras multimídias, e tanto os críticos como os teóricos, ao falar sobre essas obras, acabam dando ênfase aos aspectos visuais.

No entanto, algumas dessas limitações são precisamente o que torna os odores uma mídia atraente para muitos artistas, especialmente aqueles que trabalham com instalação e *performance*. Ao explorar os efeitos da volatilidade, presença envolvente e o afeto derivado dos cheiros, o público é receptor de uma experiência intensa, particular e sugestiva. (SHINER; KRISKOVETS, 2007, p.277, tradução da autora)

Dewey (2010) aponta que “a experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no nosso próprio processo de viver” (p.109). O olfato é parte do que o antropólogo britânico Tim Ingold (1993) define como “o nosso envolvimento diário com o mundo”. É uma forma de sentir e compreender o espaço que nos circunda e a nossa relação com ele. Quando os cheiros evanescem no ar, narrativas e sentimentos produzidos por eles permanecem. Eles são os remanescentes de nossa experiência olfativa diária.

Segundo Bourriaud (2009) “a arte visa conferir forma e peso aos mais invisíveis processos” (p.31). Dessa forma, a obra de arte pode ser construída através de um dispositivo que gera relações entre pessoas, nascer de um processo social, de modos imateriais, dinâmicos e de infraestruturas invisíveis que projetam e pensam as experiências espaciais do corpo. Ainda assim, trabalhar o sentido do olfato na arte é algo recente, como destacam os especia-

listas em estética da arte olfativa Larry e Kriskovets (2007), e não é de surpreender que a maioria dos trabalhos acabem por incluir outras mídias. Um exemplo são as instalações do artista brasileiro Ernesto Neto. O artista cria obras que estimulam todos os sentidos, e um material recorrente em seu trabalho são as especiarias, que acabam por aromatizar todo o espaço expositivo, ainda assim, talvez seja possível afirmar que exista um apelo visual em suas obras, seja pelas cores dos temperos, ou pelas formas orgânicas monumentais de suas esculturas, o visual é impossível de ser ignorado.



Figura 1. Ernesto Neto, *Sopro*, 2019. Exposição na Pinacoteca do Estado de São Paulo. Fonte: <<https://bora.ai/sp/passeios/exposicao-ernesto-neto-sopro>>

Make me Present

No ano de 2015, a artista Karola Braga apresentou, como parte do seu Trabalho de Graduação Integrada, a obra *Make me Present* que era, por assim dizer, “apenas” um cheiro no espaço. O cheiro trata-se de um perfume exclusivo que a artista aderiu em 2012 com forte potencial *sillage* e que no decorrer dos três anos de pesquisa, foi sendo impregnado de significado, ainda que de forma mais íntima. O rastro deixado por uma fragrância, na perfumaria, é tecnicamente chamado de *sillage*. *Sillage* é a projeção, ou o florescer de uma fragrância. Às vezes referido como algo em “suspensão”, *sillage* é o quão longe um perfume viaja para longe do utilizador. Portanto, perfumes com forte *sillage* anunciam a presença de um corpo e permanecem no ambiente mesmo depois que ele se foi.

Usar o mesmo perfume por um longo período de tempo faz com que cria-se um vínculo com um cheiro e, conseqüentemente, as pessoas que te circundam passam a te associar àquele cheiro. Nós criamos uma espécie de território olfativo, ou seja, uma extensão do nosso corpo ao colonizar o espaço à nossa volta de forma semelhante aos animais quando marcam o seu território.

Em *Make me Present*, três máquinas nebulizadoras⁴ foram instaladas no corredor central do “céu” do Prédio 1 da Faculdade de Artes Plásticas da FAAP, um grande espaço de passagem que dava acesso a todas as demais salas que acolhiam os trabalhos de graduação dos outros estudantes da fundação. O corredor tem um papel muito importante, o de servir os outros espaços, ele é o eixo central, a verdadeira passagem a todos os demais. Outros corpos, outras pessoas, outros trabalhos, outras salas. Apesar da evanescência estrutural do trabalho e sua invisibilidade, ele buscava colocar em xeque a possibilidade de escolha para o espectador. Aqueles que passavam pelo “céu” para ver os outros trabalhos, inevitavelmente eram atravessados por *Make me Present*.



Figura 2. Karola Braga, *Make me present*, 2015. “CÉU” da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), São Paulo, SP. Fonte: <<https://www.karolabraga.com/make-me-present>>

Uma empresa especializada em aromatização visitou o espaço para avaliar as condições locais e as necessidades técnicas requeridas. As máquinas foram posicionadas atrás das colunas ao longo do corredor e exalavam uma “fumaça” praticamente imperceptível visualmente.

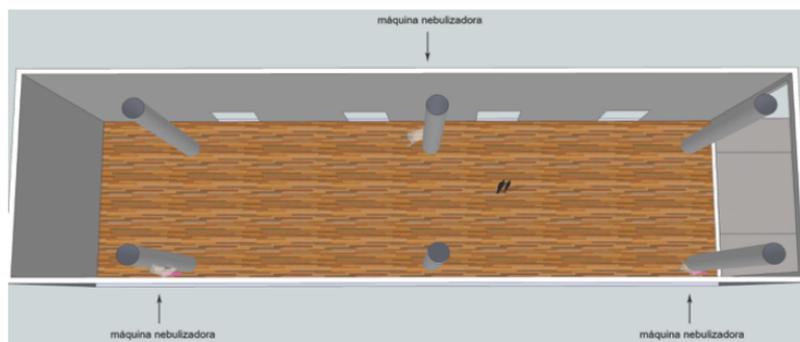


Figura 3. Karola Braga, *Make me present*, 2015. Projeto para “CÉU” da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), São Paulo, SP. Fonte: <<https://www.karolabraga.com/make-me-present>>



Figura 4. Karola Braga, *Make me present*, 2015. Máquina nebulizadora para projeto no “CÉU” da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), São Paulo, SP. Fonte: <<https://www.karolabraga.com/make-me-present>>

Segundo Dewey (2010), o mero reconhecimento só ocorre quando estamos ocupados com outras coisas que não o objeto ou a pessoa reconhecida. Porteous (1990), primeiro geógrafo a ter como base para os seus estudos as construções metafóricas e relações não visuais, aponta que a dimensão olfativa é parte constituinte de um espaço e das funções/atividades ali exercidas. Logo, a presença de um cheiro, mesmo que de forma inconsciente, é esperada ou ainda a sua falta percebida. Imagine-se entrando em uma cafeteria que cheira a peixaria, ou ainda, uma hamburgueria que cheira a flores.

Com efeito, a percepção de um cheiro se torna mais consciente quando esta se desvia de sua experiência cotidiana, quando é inesperada. Logo, a asepsia presumivelmente relacionada ao uso de um simples componente químico, perfume, nesse espaço, é desestabilizada pela presença de um corpo, ao ativar uma série de elementos como recordações e instigar a imaginação ao que significa, ou não, aquele cheiro no espaço, causando, no mínimo uma forma de estranhamento para aquele que vivencia essa experiência no espaço.

O título do trabalho *Make me present* quando em diálogo com a ficha técnica do trabalho, produz um efeito de referencialidade, ao dizer que o cheiro no espaço é o perfume da artista, conferindo ao trabalho um caráter mais intimista ainda que propondo um personagem que se revela através do seu perfume ancorado no espaço. De acordo com Howes (2006), a classificação olfativa cultural é baseada no uso de odores quando associados a pessoas, animais e plantas que através do seu odor natural e ou simbólico, acabam por criar um sistema válido de simbolismo cultural olfativo e, dentro do imaginário individual e coletivo, através de suas construções simbólicas, cria-se estereótipos olfativos que passam a significar. Para Dewey, “as obras de arte, assim como as palavras, são literalmente prenhes de significados” (p. 233).

O título em inglês também joga com a ambiguidade da língua. Traduzido para o português ele tem duas compreensões *Me faça presente* (uma sugestão, um pedido), como também *Me faça presente* (uma afirmação de um “eu” presente). A palavra *present* é ambígua por si só: presente (tempo), presente (presença) e presente (presentear). Ao final, não é o artista que se faz presente, mas sim o visitante da obra.

Make me present não deixa de ter algo de uma natureza “performativa” invisível, uma instalação, talvez mais próximo de um *happening*, ainda que “simplesmente” um cheiro no espaço. Tal cheiro é carregado de construções simbólicas e culturais, que dialogam com o espaço, conferindo a ele, portanto um caráter artístico. Logo, o cheiro pode sim ser um objeto artístico desde que ele tenha uma narrativa que o contemple e ofereça uma experiência ao oferecer ao espectador uma forma de estímulo que possa vir a ativar memórias, no âmbito de seus contextos, levando-o a suas próprias narrativas.

Considerações finais

Ao escrever sobre *Make me Present*, nos deparamos com uma primeira dificuldade: Como descrever aquele cheiro no espaço? Poderíamos falar sobre experiências individuais, mas ainda, como um crítico se posicionaria? Se para Dewey a função da crítica é a de ajudar o indivíduo a expandir sua experiência da obra, como falar sobre essa obra sem se apoiar na experiência intrínseca? Ainda que, parte da experiência é exatamente essa conexão emocional e individual do espectador, como pode esse tipo de obra ser difundida? O cheiro, que é por excelência efêmero, pode ser um agente da experiência estética e ainda assim é possível que para Cauquelin, ele não atenda uma lógica de compreensão e distribuição de arte, ao final, inserir um ruído dentro desse sistema, talvez seja o que torne o cheiro um objeto interessante de análise.

Referências

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-Produção. Como a arte reprograma o mundo contemporâneo.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea.** Portugal: Europa-america, 2010.

_____. **Frequentar os incorporais. Contribuição a uma teoria da arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

CNPC. **Relatório de atividades 2005-2010 - Câmara e colegiado setorial de Artes Visuais,** Brasília, Ministério da Cultura, 2011. Disponível em:

<http://pnc.cultura.gov.br/wp-content/uploads/sites/16/2012/10/plano-setorial-de-artes-visuais-versao-impressa.pdf>

Acessado em 10 de junho 2019

DEWEY, John. **Arte como experiência.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HOWES, David. **Scent, sound and synaesthesia: intersensoriality and material culture theory. Handbook of material culture.** London and New York: SAGE publications, 2006.

INGOLD, Tim. The temporality of the Landscape. **World Archaeology**, Vol. 25, No. 2, Conceptions of Time and Ancient Society (Oct., 1993), p. 152-174. Disponível em:

<https://www.jstor.org/stable/124811> Acesso em: 20 jun. 2019.

PORTEOUS, Douglas. **Landscapes of the Mind: Worlds of Sense and Metaphor.** Toronto: University of Toronto Press, 1990.

PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido. No caminho de Swan.** Rio de Janeiro: Biblioteca Azul, 2006.

SHINER, L.; KRISKOVETS, Y. The Aesthetics of Smelly Art. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, vol. 65, no. 3, 2007, p. 273–286. Disponível em <www.jstor.org/stable/4622240>. Acesso em: em 15 jun. 2019.

SCRUTON, Roger. **The aesthetics of architecture**. London: Methuen Publishing 1979.

¹ Ana Carolina Braga Neto (1988, São Caetano do Sul, Brasil) é Mestranda em Poéticas Visuais pela Universidade de São Paulo (ECA/USP) e Bacharel em Artes Plásticas pela Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP). Trabalha com cheiros, vídeo, *performance*, escrita, instalação, escultura e pintura. Em seus trabalhos cria narrativas que exploram os binômios presença/ausência, memória/esquecimento. Participou das residências artísticas *Kooshk Artist Residency Award* (KARA) - Teerã, Irã (2018) e Programa de Residência Artística da *Cité Internationale des Arts* pela Fundação Armando Alvares Penteado – Faap, Paris, FR (2017). Dentre as exposições que participou, estão: Deve haver um poema que fale sobre nós - Oficina Cultural Oswald de Andrade, SP (2019), Melhor ser filho da outra - DAP/UEL, Londrina, PR (2019), *Sillage de la Reine* (artista convidada da 50° Anual de Arte) - MAB/FAAP, SP (2018), Vozes agudas - Ateliê 397, SP (2018), *A rose is a rose is a rose* - Kooshk, Teerã, Irã (2018), *Cette absence bien supportée, elle n'est rien d'autre que l'oubli* - Cite Internationale des Arts, Paris, FR (2018), *Identité* com Ricardo Gassent - Centre National de la Danse (CND), Paris, FR (2017), *Orchidée Rose* - Cite Internationale des Arts, Paris, FR (2017), Mini Mostra de Arte e Erotismo - Epicentro Jardins, SP (2017), Sonhar o mundo: Livres e iguais - Museu da Diversidade Sexual, São Paulo, Brasil (2016), Elza - Laboratório52, São Paulo, Brasil (2016), Em oito atos – Estação Satyros, SP (2015), 26° Mostra de Arte da Juventude, SESC Ribeirão Preto – Ribeirão Preto (2015) e Volátil - Museu de Arte Brasileira (MAB/Centro), SP (2015). Obras em acervo: Museu de Arte Brasileira (MAB/FAAP).

² Madeleine é um típico bolinho amanteigado em formato de concha tradicional da culinária francesa.

³ Umami significa sabor delicioso em japonês e corresponde ao sabor do monoglutamato de sódio, ou o famoso Ajinomoto, utilizado como um intensificador de sabor.

⁴ Uma máquina nebulizadora transforma o líquido em uma névoa fina, assim difundindo o aroma pelo ambiente de forma constante.



Fazer e pensar com as mãos
Processo de entalhe em tronco de árvore retirada da mata local. 2017
Fonte: Cintia Valente

Arte / design e natureza no ensino fundamental

Art / design and nature in elementary education

Cintia Valente Ruiz¹ / Suzete Venturelli²

Resumo

Este artigo relata experiências de Arte/*design*, utilizando materiais orgânicos da mata de uma escola do ensino fundamental de São Paulo, inserida em meio a uma abundante natureza. O enfoque é o processo artístico e o fazer artesanal que serão apresentados a partir de vivências tecnológicas artísticas distintas daquelas incentivadas pela indústria digital, por meio de condutas robustas, integrando corpo e mente, autoria e autonomia na ação criativa. Pretende-se, ainda, valorizar o método, as técnicas, a materialidade e as ferramentas de trabalho empregadas para encantar e orientar a energia infantil. Por fim, é possível concluir sugerindo que o fazer oriundo das práticas artísticas estabelece uma alternativa à crítica de que a revolução digital é a única capaz de despertar o interesse dos estudantes dentro do ensino formal, possibilitando suplantarem atividades previsíveis.

Palavras-chave: Arte; *Design*; Ensino-Aprendizagem; Natureza.

Abstract

This article reports on art / design experiences using organic materials from the woods of an elementary school in São Paulo, located in an abundant nature. The focus is on the artistic process and craftsmanship, presenting and experiencing the different artistic technologies encouraged by the digital industry through robust behaviors, integrating body and mind, authorship and time slot in creative action. It is also intended to value the method, as tech-

niques, material and work tools employed to enchant and guide children's energy. Finally, we conclude by suggesting that the next step in artistic practice is an alternative to the critique that the digital revolution is the only one capable of arousing students' interest within formal education, allowing for the inclusion of predictable activities.

Keywords: *Art; Design; Teaching-Learning; Nature*

Alfabetização digital

A natureza pode ainda ser considerada uma fonte de inspiração na educação em arte/design? As crianças do século XXI são nativas digitais e dedicam parte significativa de seu tempo a brincar e a aprender por meio de jogos e aplicativos. Assistimos a uma nova era, na qual toda a bagagem cultural dos garotos prodígios diante das telas traz um novo mecanismo, destacadamente globalizado, operando e ditando as recentes regras de comportamento digital.

A filosofia contemporânea diz, acerca de nosso tempo, que não existem soluções simples diante do mundo atual, globalizado, interligado e complexo. Seymour Papert (1980) defende, em encontro histórico com o educador brasileiro Paulo Freire (1995), que a construção do conhecimento acontece de maneira especialmente eficaz, quando os alunos constroem, compartilham e materializam objetos, alegando que as novas tecnologias de informação e comunicação ampliam os estilos de aprendizagem, colocando nas mãos das crianças o direito sobre a própria aprendizagem, levando, assim, mudanças para a escola e para os educadores, a partir de uma sadia e necessária provocação.

Patrícia Blanco (2019) diz ser necessária e fundamental a união de esforços para mobilizar professores, formuladores de políti-

cas públicas, academia e sociedade em geral, para implementar o processo de educação midiática nas escolas e, dessa forma, auxiliar os jovens a tornarem-se cidadãos do mundo, conectados de maneira responsável e ética.

Byung Chul Han (2017) observa, por outro lado, uma sequência de sofrimentos psíquicos que resultam da excessiva ocupação e estimulação dos indivíduos que mergulhados em constantes atividades, conectados em busca de conhecimento, provocados pela informação, prazer, jogos e interação social, são vítimas da epidemia de enfermidades como: transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDHA), Síndrome de Burnout e depressão, nos dias atuais. O autor nos alerta, também, para uma acentuada valorização dessa hiperatividade contemporânea pela sociedade.

Nesse contexto, como citado Paulo Freire (1996), ocorre a necessidade de pensarmos a partir do ponto de vista histórico-político-local, provocando uma reflexão sobre as exigências concretas e necessárias para a construção e ampliação do conhecimento, para que floresça uma sociedade melhor, que é o fundamento da arte, do *design* e do sentido da educação.

O foco central do processo educativo não está voltado para as tecnologias que permeiam as relações, mas sim, nas relações em si. Segundo Freire (1996), as atitudes e reflexões importantes no processo de ensino-aprendizagem, devem instigar os professores a buscar experiências que tornem as crianças sensíveis, assim como, cidadãs críticas.

O encantamento na infância

Considerando a importância de se investir e ampliar o processo de ensino-aprendizagem desde a infância, introduzimos o convívio junto à natureza, por entender que estamos colaborando

para a construção de posturas mais integrativas e coerentes com as questões globais que enlaçam o mundo atual, introduzindo como prática de atelier as antigas técnicas e tecnologias criativas de arte/design.

Justificada a nossa posição diante da educação em arte/design hoje, exemplificamos nosso processo apresentando a queima de potes de argila, modelados no atelier, (Figura 1), no qual técnicas tradicionais são reveladas. Mostramos, ademais, as crianças debruçadas no momento de retirada dos objetos (Figura 2).



Figura 1. Potes de argila em queima primitiva de buraco. Fonte: Cintia Valente



Figura 2. Crianças retirando potes de argila após queima primitiva de buraco. Fonte: Cintia Valente

A prática de atelier

No contexto da educação em arte/*design*, recorremos aos métodos que incluem a natureza no processo de ensino-aprendizagem. Destacamos, após anos de atuação como professoras, que os sentidos perceptivos das crianças são realçados quando estão no ambiente natural, utilizando técnicas e instrumentos não corriqueiros, como martelos, goivas etc. As crianças ficam fascinadas frente às propostas de arte/*design* que utilizam, como mostra a figura 3, cuja metodologia estimulam também o desenvolvimento cognitivo e permitem um aprendizado mais adaptado às necessidades das crianças nas sociedades em que vivem, como respeitar o meio ambiente e aprender a valorizá-lo. Outros objetivos do método visam incentivar a observação da natureza, que se difere de objetivos incentivados e veiculados pelo discurso geral da comunicação midiática.



Figura 3. Escultura de bichos com madeira descartada da mata da escola sucata. Fonte: Cintia Valente.

Arte/design, nesse contexto, fornece a base de uma estrutura e práticas únicas que envolvem ativamente as crianças no processo criativo, integrando elementos de sua própria cultura. Nessas atividades, o mundo orgânico é apresentado como fonte de matéria prima para ampliar a percepção sobre os conhecimentos ancestrais e tecnológicos acumulados pelo homem, estabelecendo um diálogo entre passado, presente e futuro. Desenvolve-se, ainda, processos que estimulem a autonomia criativa, como mostrado nas figuras 5, 6 e 7, nas quais, as crianças, após estudos sobre a história da arte, escolhem materiais e suportes para expressar suas ideias. No processo, a história da arte é revisitada de diferentes modos. Eles, também, utilizam ferramentas adequadas ao manuseio artesanal específico e são orientados tecnicamente na execução.



Figuras 4, 5 e 6. Fases do processo, com madeira descartada na mata da escola, para montagem de um totem. Fonte: Cintia Valente

O método, busca também cultivar na criança o senso de criatividade e iniciativa, imaginação fértil, inteligência emocional, valores morais, pensamento crítico, senso de autonomia e liberdade de pensamento e de ação. Para tanto, durante os anos de convivência, procuramos organizar, em consonância com a escola, as atividades utilizando elementos da natureza, como barro, madeira, água e ar como apresentado nas figuras 7 e 8. Vivenciamos o processo de trabalho do começo ao fim, ampliando a abordagem técnica e também possibilitando experimentações, invenções e erros. São muitas as atividades possíveis para se trabalhar os elementos naturais: modelar peças de argila, queimá-las no forno, buscar galhos descartados para elaborar esculturas, fazer fogueira para retirar pequenos pedaços de carvão - futuramente instrumentos de desenho- ampliando, assim, a experiência sensorial e estética (Figuras 9 e 10).



Figuras 7 e 8. Crianças observando escultura de gelo, derreter em meio à mata da escola. Fonte: Cintia Valente



Figuras 9 e 10. Alunos construindo forno para queimar peças de argila. Fonte: Cintia Valente

Durante o processo de trabalho, visa-se contribuir para uma formação que integre faculdades criativas, intelectuais e físicas, que promova relações mais dinâmicas entre educação, cultura e arte/*design*. Nesse viés, parte significativa do conhecimento acontece na prática do atelier e no trato com os materiais, suportes e objetos. O desenvolvimento progressivo e o contato com a materialidade implicam necessariamente em desenvolvimento técnico. Para tanto, os projetos são avaliados continuamente, assim como a organização do espaço e seus instrumentos.

Conclusão

O ensino-aprendizagem da arte/*design*, considerando esse potencial, é particularmente importante para enfrentar os desafios da sociedade do século XXI. Reconhecer a importância de valorizar a própria cultura questionando a acentuada valorização da civilização eurocêntrica, nos ajudam a ampliar os valores da área e do campo de ação. De fato, é preciso explorar o que já está consagrado pela produção do pensamento em arte/*design*, desde a tradição, considerando expressões que correspondam aos valores contemporâneos, permitindo maior reflexão sobre o próprio tempo e estética atual. Podemos apresentar o mundo e sua complexidade atual, sem tirarmos os educandos do convívio com a paisagem e as relações que se desencadeiam através de seus frutos.

O universo digital e a inteligência artificial, certamente, farão parte do cotidiano de nossos alunos mais breve do que esperamos, entretanto, ações que fortaleçam as potencialidades dos sentidos de nossa espécie, não precisam ser descartadas ou substituídas. Enfim, é chegado o momento de propiciarmos novamente valores, ações e convívios, que o mundo capital parece ignorar.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. (org.) **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BLANCO, Patrícia. Educação Midiática: formar consumidores de conteúdo virou prioridade. **Folha de São Paulo**, dia 17 de junho de 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **O futuro da escola. Diálogo gravado entre Paulo Freire e Seymont Papert**. São Paulo: TV PUC- SP, 1995. Disponível no youtube pelo endereço <https://www.youtube.com/watch?v=41bUEyS0sFg> Acessado em 10 de agosto de 2019.

FRIEDMAN, Adriana. **Paisagens infantis: uma incursão pelas naturezas, linguagens e culturas das crianças** –Tese (Doutorado em Ciências Sociais) –Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2011.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução, Giachini, Enio Paulo. 2. 2017. Vozes, Petrópolis: 128p.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: children, computers, and powerful ideas**. New York: Basic Books, 1980.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução Eliane Lisboa. 5 ed.- Porto Alegre: Sulina, 2015.

¹ Cintia Valente Ruiz é Arquiteta e Urbanista pela USP, Arte-educadora pela Faculdade Belas Artes de São Paulo com especialização em Estudos de Museu de Arte pelo MAC da USP- São Paulo. Foi colaboradora do IAE (2017) e do setor educativo da Bienal (1996, 2016, 2018) e tutora de projetos a distância pelo CENPEC entre 2009-2015. Contato: cintiavalen@gmail.com

² Suzete Venturelli 2 é pesquisadora artista e professora. Realizou pós-doutorado na Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes (2014); doutorado em Artes e Ciências da Arte, na *Universidade Sorbonne Paris I* (1988), Mestrado em *Esthétique et Science de l'Art* - DEA. *Université Paris 1 Pantheon-Sorbonne*, PARIS 1, França (1982) e mestrado (DEA) em *Histoire et Civilisations* - *Université Montpellier III* - Graduada em Licenciatura em desenho e plástica, Universidade Mackenzie em São Paulo (1978). Desde 1986 atua como professora, artista e pesquisadora da Universidade de Brasília, Instituto de Artes, departamento de Artes Visuais. Atualmente é professora no programa de pós-graduação da Universidade Anhembi Morumbi. Contato: suzeteventurelli@gmail.com

Priscila Guerra. *Analogia entre humano, objeto e natureza*, 2019.
Imagem de modelo 3D de cabeça humana em fatias entrelaçadas.
Modelo de cabeça: *TurboSquid* (<https://www.turbosquid.com>). *Free 3D Models*.
Programa para fatiamento: *Slicer for Autodesk® Fusion 360™*



Controle e inter-relações entre humanos, objetos e natureza: transformações estéticas

Control and interrelations between humans, objects and nature: aesthetic transformations

Priscila Duarte Guerra¹

Resumo

O presente artigo procura evidenciar a modificação de relações humano-objeto-natureza baseadas na posse, para relações de interdependência e diálogo, por meio de abordagem artística. Intenciona-se expor uma transformação estética que parte do modernismo até a atualidade, por meio de recorte de estudo em trabalhos artísticos que discutem a mescla entre natureza e artifício, entre objetos únicos e objetos funcionais, arte e ciência, e questionam os limites entre *design*, arquitetura e arte. Pretende-se ampliar uma reflexão sobre a produção artística atual, ao analisar obras que revelam aspectos de uma estética que prioriza encontros, combinações e inter-relações entre seres.

Palavras-Chave: Posse; Objeto; Natureza; Inter-relação.

Abstract

This article seeks to highlight the modification of human-object-nature relations based on ownership, for interdependence and dialogue relations, through an artistic approach. It intends to expose an aesthetic transformation that goes from modernism to the present, through a scope of study in artistic works that discuss the mixture between nature and artifice, between unique objects and functional objects, art and science, and question the boundaries between design, architecture and art. It intends to broaden a reflection on the

current artistic production, when analyzing works that reveal aspects of an aesthetic that prioritizes encounters, combinations and interrelations between beings.

Keywords: *Ownership; Object; Nature; Interrelation.*

Introdução

O ser humano estabelece vários tipos de relação com os objetos que cria, e ao se investigar essas relações sob um ponto de vista abrangente, nota-se o sistema elaborado para que esses objetos desencadeiem determinados tipos de sensações e ações em seus usuários. A respeito dessas relações e possibilidades de contorná-las, Agamben (2009) expõe o termo “dispositivo” baseado na definição de Foucault. “Dispositivo”, não somente faz referência a mecanismos, mas a tudo aquilo com o potencial de governar, controlar, estabelecer regras de conduta (AGAMBEN, 2009, p.40). Nesse sentido, Agamben (2009) desenvolve o conceito de dispositivo como algo com possibilidade de criar uma cisão na experiência direta e imediata do ser com seu ambiente. Além disso, nessa relação ser e dispositivo são criadas “verdades” que compõem e determinam os indivíduos, as chamadas subjetivações. De acordo com Agamben (2009, p.41): “Neste sentido, por exemplo, um mesmo indivíduo, uma mesma substância, pode ser o lugar dos múltiplos processos de subjetivação: o usuário de telefones celulares, o navegador na internet, o escritor de contos, o apaixonado por tango, o não-global etc.”

Estendemos a discussão sobre o dispositivo ao modernismo, em que se observa uma extrapolação do conceito notado em uma separação interna (modernismo funcional e modernismo burguês). Desse modo, objetos modernos são delimitados por características e qualidades específicas, em conformidade com intenções de dispositivos do período.

Ao se observar uma casa burguesa, podia-se notar uma força simbólica associada aos objetos. Eles funcionavam semelhante ao corpo humano, marcando seu gesto. O relógio, por exemplo, simbolizava os batimentos cardíacos, assim como estabelecia a dinâmica da casa em suas atividades (BAUDRILLARD, 1968). Os objetos burgueses continham a essência do núcleo familiar, fechado para o ambiente externo. Por sua vez, demais objetos modernos foram criados com a finalidade de serem funcionais e, atrelado a isso, se sucederam características impostas como impessoalidade e abertura para o exterior (BAUDRILLARD, 1968). Disso também decorreram mecanismos seriados polifuncionais e polimorfos, que seguiam sobretudo uma dinâmica publicitária de instigar o desejo.

Determinados materiais e cores eram característicos de cada um dos estilos de casa: burguesa e moderna funcional. A madeira por exemplo, marcante no estilo burguês de residência, “(...) vive, ela respira, ela trabalha” (BAUDRILLARD, 1968, p.52, tradução nossa)². Já o vidro reflete, é transparente, e essa transparência permitia observar ao mesmo tempo tanto o exterior quanto o interior de uma residência. Assim, a decoração moderna funcional não servia mais para “(...) implantar um teatro de objetos ou criar uma atmosfera, mas para resolver um problema... mobilizar um espaço.” (BAUDRILLARD, 1968, p.35, tradução nossa)³. O gestual, marcante no universo familiar burguês, era reduzido, o mínimo de movimento era prezado, os objetos se tornavam cada vez mais autônomos. As formas se tornavam dependentes não mais do gestual humano, mas de umas às outras. A forma viria vestir o mecanismo, ela era “Fluida, transitiva, envolvente, unifica aparências, vai em direção a um todo coerente e excede a agonizante descontinuidade dos vários mecanismos.” (BAUDRILLARD, 1968, p.75, tradução nossa)⁴.

Entretanto, a forma pensada no modernismo estava relacionada a uma funcionalidade naquilo que Baudrillard (1968, p.157) nomeia “superstição funcional”. Devia-se obedecer a uma função mesmo que ela fosse inútil. Assim, essa funcionalidade não se tornaria nada mais que uma desculpa “(...) para exaltar a beleza do mecanismo puro (...)” (BAUDRILLARD, 1968, p.160, tradução nossa)⁵. Desse modo, de acordo com Rutsky (1999, p.11, tradução nossa)⁶: “A ‘estética da máquina’ do *design* moderno era, portanto, precisamente isso: uma estética, um estilo, uma simulação das formas racionalizadas e padronizadas de máquinas e fábricas, muitas vezes abstraídas de qualquer contexto funcional ou instrumental.”

Essa simulação é também abordada por Flusser (2007, p.57, tradução nossa)⁷, que observa em contraposição a isso, uma perda da autenticidade:

Mas o preço que pagamos por isso é a perda da verdade e da autenticidade. Na verdade, a alavanca está prestes a alavancar tudo o que é verdadeiro e autêntico da nossa órbita e substituí-lo mecanicamente por artefatos perfeitamente projetados. Assim, todos esses artefatos tornam-se tão valiosos como canetas plásticas, tornam-se aparelhos descartáveis.

Dessa forma, aos objetos polifuncionais, polimorfos e ilusórios faltava autenticidade, e aos objetos únicos faltavam abertura e acessibilidade (baixo custo e produção em larga escala).

O interesse pelo equilíbrio e pela complementaridade se estabeleceu. Enquanto os indivíduos com maior poder aquisitivo e maior acesso aos últimos mecanismos tecnológicos e funcionais prezavam por objetos únicos, antigos, (o que podemos observar ainda hoje com o apreço a objetos “*vintage*”), e que portavam uma autenticidade, aqueles com menor poder aquisitivo desejavam o consumo de produtos em série, que simbolizavam o avanço, a potência (BAUDRILLARD, 1968, p.117).

Portanto, as relações com os objetos se exprimiam sobretudo pela posse e pelo desejo. Serial ou não, “(...) o objeto abstraído de sua função é tornado relativo ao sujeito.” (BAUDRILLARD, 1968, p.121, tradução nossa)⁸. E ainda: “No plano sociológico, encontraremos uma estrutura homóloga, no sistema do modelo e da série. Aqui e lá, nós constatamos que série ou coleção são constitutivas da posse do objeto, ou seja, da integração recíproca do objeto e do indivíduo.” (BAUDRILLARD, 1968, p.128, tradução nossa)⁹.

Essas relações de posse também se estendiam aos objetos artísticos. Leilões de arte retroalimentavam o colecionismo e o desejo de posse de obras únicas. Por outro lado, ainda no modernismo, objetos criados por arquitetos e *designers* da Bauhaus se adequavam ao conceito funcionalista moderno. Por meio de simplificação de formas, abolição de adereços e exageros, e amparo no lema “*less is more*” (“menos é mais”), frase célebre de Mies van der Rohe¹⁰, esses objetos se tornavam capazes de suscitar desejo de posse.

Determinados artistas contemporâneos, a exemplo de Claes Oldenburg, realizaram obras que questionavam a construção contraditória moderna entre o único e a repetição. Dan Graham comenta obra do artista intitulada *Bedroom Ensemble*, 1964, que consistia de elementos que formavam um cômodo de uma casa. A brincadeira que Oldenburg propôs se encontra no fato da utilização de objetos produzidos em massa terem sido apresentados dentro de contexto de exposição de objetos únicos, uma galeria de arte intitulada *Sidney Janis Gallery*. Assim, as contradições modernas foram reveladas e ironizadas dentro do próprio ambiente expositivo. De acordo com Graham (2007, p.38, tradução nossa)¹¹: “Mas o aspecto manufacturado que ele conseguiu não é apenas um simulacro objetivo; é antropomorfizado nos mesmos termos usados pela indústria para fabricar os ‘gostos’ subjetivos coletivos dos indivíduos consumidores de massa.”

Questionando também as relações de posse, foi realizada pela autora uma experiência com título *Sem Título* em 2009, com a proposta de submeter a função da cadeira ao seu corpo. Ao realizar uma espécie de antropomorfismo¹², e atribuir vida ao objeto, foi possibilitada uma relação de alteridade no sentido de proporcionar ao ser humano a experiência da cadeira ao sentarmos nela, em outros termos, o ser humano foi colocado no lugar da cadeira. O objeto abstraído de uma relação de domínio e controle permitiu propor uma inversão de papéis que deslocou o humano do fato de ter a posse, para ser possuído¹³.



Figura 1. Priscila Guerra, *Sem Título*, 2009. Imagens da cadeira sentada. O trabalho foi construído com mdf, serra tico-tico, e acabamento em verniz. Fonte: Daniele Magori.

As relações de posse que o ser humano estabelecia com demais seres habitantes de um mesmo espaço, são atualmente reelaboradas e pensadas a partir de uma dinâmica da comunicação. Baudrillard (1968, p.167, tradução nossa)¹⁴ já refletia sobre isso ao alegar:

Ainda não vemos os aspectos, mas talvez após as estruturas de uma imaginação enérgica, será necessário estudar as estruturas de um imaginário cibernético, cujo mito focal não será mais o de um organicismo absoluto, nem o de um funcionalismo absoluto, mas o de uma inter-relação absoluta do mundo.

A partir do momento em que os objetos ganham maior autonomia e são associados ao corpo humano, que também deseja se mecanizar e conseguir alcançar por meio da troca a potência simbolizada pela máquina, eles também ganham mais liberdade. Essa liberdade ocorre tanto no sentido de um afrouxamento da funcionalidade, ou seja, a tecnologia pode ter como pode não ter função alguma, e também com relação à estética, num sentido de continuar aquilo que já se iniciou no modernismo, com produção de formas fluidas. Rutsky (1999, p.4, tradução nossa)¹⁵ elabora o conceito de *high tech* como algo que diferente da tecnologia moderna, possibilita pensar na estética tecnológica: “No *high tech*, a capacidade de reproduzir, modificar e reunir tecnologicamente elementos estilísticos ou culturais, torna-se não apenas um meio para um fim, mas um fim em si”.

A mudança de pensamento não exclui influências modernas em questões de composição e questões conceituais, mas permite realizar combinações entre elas, de modo a colaborar na revisão de posicionamento com relação à tecnologia e aos objetos. De modo a melhor elucidar essa mudança, selecionamos objetos para estudos de caso, que se constituem predominantemente em objetos únicos¹⁶. As obras consideradas foram realizadas pelos artistas Takehito Etani e Burton Nitta. Buscamos evidenciar influências modernas (burguesa e funcional) que aparecem mescladas. Assim, procuramos explorar a relação humana com os objetos em obras que repensam questões de dominação, abordando relações de comunicação, assim como discutem os limites entre arte, *design*, ciência, tecnologia e arquitetura.

***Transparent Footprints of Invisible Giants:* objeto portátil variado**

Takehito Etani é um artista japonês que vive e trabalha nos Estados Unidos, Califórnia. Seu trabalho consiste em dispositivos vestíveis e instalações que exploram as relações entre corpo, tecnologia e consciência, projetados no futuro (ETANI, 2016).

Transparent Footprints of Invisible Giants (Pegadas Transparentes de Gigantes Invisíveis), ainda em processo, é uma obra do artista baseada na figura lendária de um gigante invisível. Esse gigante, diferente de demais lendas e figuras mitológicas, não propunha ameaça aos humanos, mas era ao contrário, uma figura bondosa e pacífica. Devido à altura, inseriam olhos na região dos pés para tomarem cuidado com o local onde pisavam. Da mesma forma, possuíam um olho no topo da cabeça. Assim, era possível ter duas perspectivas diferentes do ambiente.

O primeiro protótipo construído se constituiu de estruturas de madeira, couro, plástico, além de câmeras de vídeo digitais, telas LCD e feltro (ETANI, 2016). Mediante câmeras de vídeo posicionadas para o alto e para baixo, são gravadas as pegadas deixadas durante o trajeto, assim como uma visão do que se passa no céu. De acordo com o artista (ETANI, 2016, tradução nossa)¹⁷:

Transparent Footprints of Invisible Giants é uma intervenção urbana com um par de pernas de pau que grava as “pegadas” em vídeos virtuais durante as *performances* ambulantes. As câmeras de vídeo a bordo das pernas de pau gravam e mapeiam as pegadas do performer em várias superfícies de rua como concreto, asfalto e gramados, deixando assim o estrato digital do século 21 para o futuro. Outra câmera de vídeo em cima da cabeça grava o céu, e um gravador de áudio grava a paisagem sonora urbana.



Figura 2. Takehito Etani, *Transparent Footprints of Invisible Giants*, em processo. Intervenção Urbana/ Vídeo Performance. © Takehito Etani. Fonte: <<http://www.takehitoetani.com/transparent-footprints-of-invisible-giants/>>. Acesso em setembro 2019.

Ao observarmos a obra, notamos estruturas em madeira que se assemelham a formas corporais conhecidas como por exemplo o pé humano, e ao mesmo tempo notamos formas que se assemelham a andaimes, e ao “corpo” de edifícios e construções arquitetônicas. Distinguem-se configurações circulares e retilíneas, dinâmicas e estáveis, que abrangem a figura e a abstração, levando a uma complementaridade entre os elementos que compõem visualmente o trabalho. A utilização da madeira como material base para a composição, e o formato semelhante a um pé, reforçam o caráter mitológico da obra.

A disposição das peças em madeira gera a sensação de algo inacabado, o que também é característico do projeto, ainda em processo. Da mesma forma que andaimes permitem aos indivíduos operarem em níveis de altura variados, também na obra de Etani é possibilitado observar o ambiente sob perspectivas diferenciadas. A rusticidade da madeira e sua ligação com a natureza, que como vimos, é material presente em casas burguesas, é elaborado conjunto a dispositivos eletrônicos como *notebooks* e câmeras.

As formas geométricas da construção de Takehito Etani se sobressaem com relação aos aspectos figurativos. Essa solução visual corresponde a alguns princípios praticados na Bauhaus, em que “As formas geométricas e as cores do espectro são as formas e as cores mais simples e mais sensíveis, e assim, os meios de expressão mais precisos em uma obra de arte” (WHITFORD, 1989, p.106, tradução nossa)¹⁸.

Desse modo, nota-se a mescla de características de composição de ambas as vertentes modernas (funcional e burguesa), na obra de Etani. A representação do gigante, habitualmente semelhante à figura humana, adquire sua indicação pelo formato de um pé grande, contudo, à parte essa característica da obra, os demais elementos se tornam abstratos, é salientada uma estrutura geométrica. A mescla entre figuração e abstração permite notar o posicionamento do corpo humano como metáfora de criatura antropomórfica (gigante), assim como arquitetônica. Esse aspecto possibilita considerar que a obra de Etani não apenas representa uma figura semelhante ao ser humano, mas ao contrário, também projeta o ser humano à imagem dessa figura que se assemelha a ele, bem como a um edifício. Assim, o ser humano constitui metáforas de elementos da natureza, mitos e lendas, e construções arquitetônicas. Breton (1995, p.77) discute esse aspecto na produção de criaturas artificiais ao alegar que:

Em suma, o dado constante seria que as criaturas artificiais são, ao longo de toda a história, uma metáfora do humano, ao passo que a alteração da sua aparência com o decorrer do tempo estaria ligada ao facto de implicarem diferentes representações históricas, ligadas a uma cultura determinada.

Além de representar um gigante e aludir a estruturas arquitetônicas, a obra também pode se transformar em objetos do cotidiano utilizados para exercer funções como dormir, trabalhar,

caminhar. Desse modo, parecem ser estabelecidas relações de equivalência, no sentido de: edifício = corpo humano = objetos variados. Assim, a obra de Takehito Etani pode representar diversas coisas, problematizando questões associadas aos campos da arte, *design*, tecnologia e arquitetura.

O objeto vestível se assemelha nesse aspecto ao trabalho *Sem Título*, realizado pela autora em 2009, com relação à discussão do controle humano sobre os objetos. Contudo, em *Transparent Footprints of Invisible Giants*, ao invés de uma troca de papéis na relação dominador dominado, são abolidas relações de controle e criadas inter-relações. A divisão entre o objeto único e o objeto funcional é rompida, e nota-se uma conexão entre ambos. A estrutura elaborada por Etani serve para diversos propósitos e funções, como um pequeno escritório, uma cama, e um meio de transporte. Da mesma forma, o caráter mitológico ao qual Baudrillard¹⁹ se refere para os objetos autênticos é indicado também na obra de Takehito Etani com a própria figura do gigante. Assim, o artista brinca com as questões da funcionalidade assim como as do objeto único. De fato, na obra do artista essas divisões não se encontram delimitadas, mas partem de um enfoque nas relações de equivalência, que tornam o gigante semelhante aos objetos e vice-versa.

Além da equivalência entre corpo humano e objetos, também é estabelecida uma diferença entre ambos, notada no aspecto da ação de vestir a obra. O ambiente pelo qual o participante se desloca é registrado por meio de câmeras alocadas nas estruturas semelhantes aos pés e à cabeça do gigante. Dessa forma, os rastros deixados pelo seu movimento são gravados e expostos por meio de vídeos e fotografias. Assim, duas perspectivas de um mesmo ambiente são formadas.

A questão do rastro é reforçada pela própria imagem da pegada, também indicada no título da obra. A pegada pressupõe a existência de um ser com características físicas semelhantes às humanas, que esteve naquele espaço em determinado momento.

Contudo, o corpo desse ser não é visualizado, seus únicos indícios de existência são as pegadas e os registros do ambiente. É na invisibilidade do corpo, em sua ausência como qualidade visual, que ele se presentifica. Essa presença ocorre sobretudo por meio do ambiente, ou seja, tanto o corpo do gigante quanto o do participante se definem pelos locais em que se deslocam.

As fotografias registram momentos de deslocamentos no espaço que ocorrem por meio da proposta fornecida ao participante de simular a vestimenta de um corpo diferente do seu, mas que ainda assim não deixa de ser seu próprio corpo experimentando a dinâmica de modo particular. Portanto, gigante e participante compartilham corpos simbolicamente, por meio do colocar-se no lugar do outro. Nota-se assim, uma relação de complementaridade “meu corpo é seu e seu corpo é meu”, que ultrapassa relações de dominação.

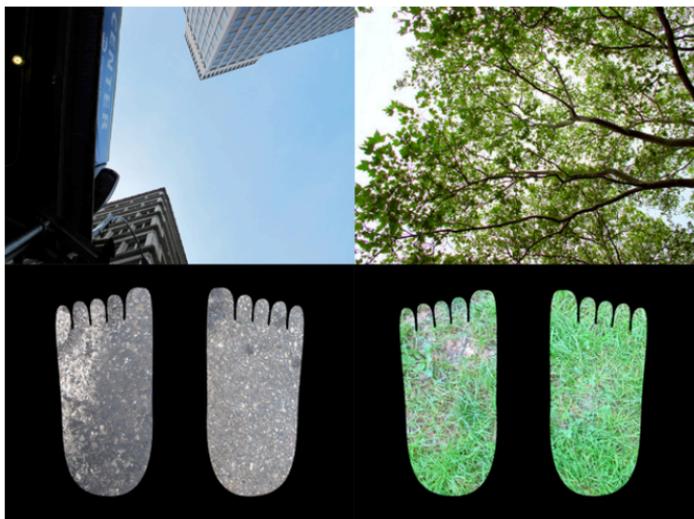


Figura 3. Takehito Etani, *Transparent Footprints of Invisible Giants*. Registros fotográficos dos ambientes. © Takehito Etani. Fonte: <<http://www.takehitoetani.com/transparent-footprints-of-invisible-giants>>. Acesso em setembro 2019.

A partir do instante em que o indivíduo se coloca no lugar do gigante ao vestir a obra, ele duplica sua existência na posição de um ser mitológico. Mas ao se colocar nessa posição, é possibilitado ao sujeito observar e estabelecer uma relação outra com o ambiente que pode o desestabilizar, uma vez que perde o controle da situação ao possuir seu corpo e não o possuir mais, estar invisível, mas visível, ausente e presente, além de perceber o espaço de modo diferente daquele que perceberia se não “incorporasse” o gigante. Esse fator dialoga com o que Breton (1995, p.160-161) afirma:

Afloramos aqui um ponto essencial que está, de resto, ligado à estrutura ternária do tema das criaturas artificiais: o poder criador do homem é limitado pelo facto de estar reduzido a um papel de modelação, de fabricação da criatura, e não de verdadeiro criador. A criatura é portadora de uma representação do humano, em que este é “aperfeiçoado”, e que apresenta uma outra relação com o poder e com o exercício da autoridade.

Ao estabelecermos paralelo entre a obra de Etani e as relações entre humanos e objetos, evidenciado anteriormente, podemos discutir que nesse caso particular, ao invés da criação de peças antropomórficas que expressam comportamentos humanos em objetos, ocorre um processo contrário de atribuição de características de uma figura lendária à figura humana. Essa figura lendária e mitológica, que no modernismo era objeto de posse e de desejo, é projetada e refletida no próprio ser humano, que se torna ao mesmo tempo aquele que possui e é possuído.

A mudança de perspectiva também com relação à figura do gigante, não mais como algo monstruoso e nocivo, mas como um ser pacífico, elo entre o céu e a terra, ou simbolicamente, união entre perspectivas diferentes, também é evidência de uma modificação da concepção moderna. De acordo com Rustky (1999, p.136-137, tradução nossa)²⁰:

No entanto, essa vida tecnológica não é apenas o resultado da mutação; é ela mesma concebida como uma espécie de mutação: como um movimento ou processo de mudança, de novas combinações e misturas, que permanece além da predição ou do domínio humano. Como vimos, não há nada de novo em representar a vida tecnológica em termos de monstruosidade, mutação e mistura “não naturais”. O que é novo nessas representações mais recentes da vida tecnológica é que a mutação, a mistura e até mesmo a monstruosidade foram vistas de forma muito mais positiva.

Dessa forma, as criaturas como por exemplo Frankenstein de Mary Shelley, os gigantes lendários, entre outros, são figuras que passam a adquirir um significado positivo, sobretudo pela mudança na forma dos indivíduos se relacionarem com a tecnologia. A posse não é mais o fator que rege as relações, uma vez que a vida tecnológica escapa ao controle humano, mas a comunicação e a alteridade, como já havia previsto Baudrillard. Rutsky (1999, p.144, tradução nossa)²¹, ao tratar da obra do escritor de ficção científica William Gibson, também sustenta essa posição ao afirmar que:

Aqui, pode parecer tratar-se de não apenas um fetichismo da tecnologia, mas uma tentativa de respiritualizar o tecnológico, bem como as tentativas do modernismo artístico de reinvestir o mundo tecnológico com um senso de aura, de valores eternos. No entanto, ao contrário das tentativas modernistas de mediar e reunir o moderno e o eterno, o científico-tecnológico e o estético-espiritual, os deuses de Gibson na matriz não parecem projetados para fornecer um senso de unidade cósmica ou valores eternos. Se existe uma aura para esses deuses, é uma aura de alteridade em vez de unidade, de processo e não de presença.

Nesse sentido, a troca, o fluxo, e o processo são características apontadas em relações entre sujeitos e objetos em pensamento atual, e se tornam presentes na obra de Takehito Etani, assim como da obra de Burton Nitta, evidenciado em seguida.

Instruments of the AfterLife: objetos ecológicos integrados

Michael Burton e Michiko Nitta são artistas que criaram um estúdio de arte e *design*, que leva o nome de ambos BurtonNitta, sediado em Londres. As obras realizadas pelos dois abordam questões da arte, do *design* e da natureza, em conjunto a centros de pesquisa científica e tecnológica, de modo a pensar as relações humanas no futuro (BURTONNITTA, 2016a).

A obra de BurtonNitta, *Instruments of the AfterLife*, realizada em 2015, foi um projeto colaborativo com universidades em Birmingham, Cranfield, Edinburgh, Newcastle e Warwick. O projeto foi financiado pela *Engineering and Physical Sciences Research Council* (EPSRC) com apoio da CORE na *Loughborough University* (BURTONNITTA, 2016a).

O projeto conduzido pelos cientistas chamado *Cleaning Land for Wealth (Limpar a terra para a riqueza)*, consiste na utilização de bactérias, especialmente a espécie “desulfobáctéria”²², para converter os poluentes do solo (BURTONNITTA, 2016b). As plantas que crescem nesse solo absorvem os contaminantes. Elas recebem as bactérias que processarão e transformarão os poluentes em nanometais, que poderão ser novamente utilizados pela indústria na produção de combustíveis e medicamentos. A intenção do projeto é criar uma reciclagem em nível nanomolecular dos poluentes eliminados pela indústria, de modo a retroalimentar o sistema sem causar danos ao ambiente.

Em *Instruments of the AfterLife* (<http://www.burtonnitta.co.uk/InstrumentsOfTheAfterlife.html>), BurtonNitta desenvolveu alguns objetos vestíveis que auxiliaram o projeto científico CLAW. O objeto intitulado *Bioacoustic Locator*, possui forma orgânica e se assemelha ao coração humano. Ele emite som em frequência de 200Hz, que estimula o nascimento de raízes de plantas. Outro objeto, intitulado *Digester*, também com forma orgânica, concre-

tiza todas as etapas do processo científico. Plantas são inseridas em uma das extremidades, entram em contato com bactérias e fungos que transformam os contaminantes e produzem um líquido compostado. Um terceiro objeto vestível intitulado *Bacteria Tank* aloja alguns tipos de bactéria que serão selecionadas de acordo com o tipo de metal a ser gerado (KUPSOVSKY, 2015). Por fim, o último trabalho que integra o projeto se intitula *The Transformosphere*, 2015. O protótipo dessa veste foi realizado em 2015, com a intenção de capturar elementos eliminados pelo corpo humano como suor, ar, cabelo, unhas, para que sejam processados pelos microrganismos. De acordo com o texto de Phillips (2015, tradução nossa)²³ para a *Cent Magazine*:

Além da pesquisa científica, uma das respostas de BurtonNitta é um protótipo de traje para recuperar materiais pesados, como o arsênico, que se acumulam no cabelo, pele e que são excretados no suor e na urina do corpo. O traje propõe alimentar bactérias e fungos manipulados com esses produtos corporais, que são transformados em nanometais úteis.



Figura 4. Título: *Instruments of the Afterlife*. Data: 2015. Concedido por: Burton Nitta (Michael Burton and Michiko Nitta). Créditos: *Instruments of the Afterlife* by Burton Nitta (Michael Burton & Michiko Nitta), In collaboration with Composer: Neil Luck, Musician: Lawrence Tatnall, Performer: Timothy Cape (Bastard Assignments), Performer: Josh Spear (Bastard Assignments), Actor: Emily Lloyd-Saini, University of Warwick: Dr Kerry Kirwan, Dr. Guy Barker, Dr Maria Sotenko, Neale Grant. University of Edinburgh: Dr. Louise Horsfall, Dr. Matthew Edmundson, Dr. Michael Capeness, Dr. Virginia Echavarri-Bravo. Newcastle University: Prof. Adam Harvey, Dr. Valentine Eze. University of Birmingham: Dr. David Book, Dr. Dan Reed. Cranfield University: Dr. Philip Longhurst, Dr. Ying Jiang. Loughborough University, Creative Outreach For Resource Efficiency(CORE): Prof. Jacqui Glass. Direitos Autorais: All rights reserved © Burton Nitta.



Figura 5: Título: *Transformosphere*. Data: 2016. Concedido por: Burton Nitta (Michael Burton and Michiko Nitta). Créditos: Transformosphere by Burton Nitta (Michael Burton and Michiko Nitta). Direitos Autorais: All rights reserved © Burton Nitta

O conjunto de quatro vestes apresenta como características de composição formas orgânicas e geométricas mescladas, cores pastéis, branco, preto e cinza. Essas características eram divididas e assumidas como repertório formal de trabalhos modernos funcionais e burgueses. Qualidades como cores neutras eram típicas de um universo burguês chique, luxuoso. Do mesmo modo, formas geométricas eram valorizadas em ambiente mo-

dermo funcional devido a sua facilidade como meio de expressão, conforme mencionado anteriormente. Além disso, com relação aos materiais utilizados, o metal²⁴ era prezado pela burguesia por seu caráter natural, enquanto o vidro, transparente, estabelece relações entre interior e exterior, é impessoal, incolor, inodoro, e servia ao propósito moderno de funcionalismo (BAUDRILLARD, 1968, p.58).

Os trabalhos geram a sensação de dinamicidade, de algo em constante transformação, indicado também pelo título de uma das obras, *Transformosphere*. As formas do conjunto de obras não somente estão atreladas a questões de funcionalidade, mas também estéticas. A forma não se subordina à função, mas se relaciona a ela. A função da obra é contribuir com a natureza, e os objetos utilizados para isso aludem predominantemente a seres naturais, devido sobretudo a suas formas.

No modernismo a natureza era conotada por meio dos objetos. A forma naturalizada gerava uma ilusão de funcionalidade, e assim a natureza era utilizada como pretexto para finalidades humanas²⁵. Rutsky (1999, p.63, tradução nossa)²⁶ evidencia uma abordagem de dominação moderna da natureza: “Essa racionalidade tecnológica é apresentada como uma vontade tirânica cujas tentativas de ‘dominar e possuir’ a natureza levam a uma repressão da natureza, à alienação ou à separação da humanidade da (sua) natureza”. Diversamente, na obra de BurtonNitta nota-se uma cooperação entre humano e natureza, uma espécie de simbiose, que beneficia a ambos.

Embora os “instrumentos de vida após a morte”²⁷ de BurtonNitta adquiram maior sentido em conjunto e enquanto objetos vestíveis, também podem ser apresentados separados do contato com o corpo humano.

As obras se constituem em objetos que podem ser vestidos. Nesse sentido, são propostos aos *performers* modos alternativos de

agir no espaço e percebê-lo. As vestimentas sugerem alterações nas condições sensoriais do corpo, como o olfato, visão, audição, pois interferências semelhantes a máscaras são posicionadas na face dos participantes. Essas interferências são estendidas para outras partes do corpo, como tronco e cabeça. Aos corpos dos *performers* são anexados objetos, que necessitam a readaptação corporal no sentido de agir no espaço. De acordo com Luisa Paraguai (2008, p.57):

A relação com o mundo acontece dependente do estímulo sensorio e dos movimentos em torno; por exemplo, um tomate é reconhecido pelas partes visíveis, enquanto a compreensão das não-visíveis pode depender de uma reorientação do leitor em torno do objeto e não somente de construções mentais.

Assim, a reorientação perceptiva pode envolver um rearranjo da consciência do corpo em relação ao seu deslocamento no espaço. Conjunta à ação no espaço, há a necessidade de operação dos objetos associados aos corpos dos *performers*, com a finalidade de realizar determinadas funções primordiais para efetivar o projeto científico com o qual cooperam.

Desse modo, se estabelece a relação de interdependência entre o corpo humano e a natureza. A partir do instante em que o indivíduo estabelece relação de alteridade, percebe o vínculo entre a sua existência e a existência do outro, e assim a interação se efetiva e se torna visível no campo desses corpos expandidos²⁸. Luisa Paraguai (2008, p.58) também confirma a noção de engajamento ao alegar:

Na medida em que a interface e seu funcionamento dependem diretamente das ações dos usuários, fica claro a noção de engajamento dos mesmos e não apenas considerações sobre os seus níveis de atenção; nesta condição a sincronização temporal das interações vem reforçar que o estado do sistema computacional altera-se dinâmica e diretamente relacionado com as trocas realizadas.

Ao mencionarmos que a interação se torna visível, queremos assim dizer que o ciclo de descontaminação e reciclagem do ambiente também é produzido dentro do cosmo de relação entre *performer* e objeto vestível, uma vez que o *input* e *output* de energia transformada nessa interação promovem a manutenção do ciclo. Assim, ocorre de um corpo expandido necessitar de certa ação para que dê continuidade a sua existência e à existência do outro. Esses ciclos são apresentados em escalas micro e macro, ou seja, na relação *performer* e vestimenta, e *performers* e ambiente.

As estruturas que geram o projeto CLAW, sejam de ordem científica ou artística, possuem um propósito comum de preservação e descontaminação do ambiente. Nesse sentido, nota-se uma relação de diálogo e empatia com a natureza, que se associa com os aspectos anteriormente discutidos de substituição de uma relação de dominação para uma interação entre humano, natureza e tecnologia²⁹.

As oposições ilusórias, que no modernismo demonstravam contrastes entre valores, são reunidas nos trabalhos de BurtonNitta, recontextualizadas e combinadas. Esse aspecto é reforçado por Rutsky (1999, p.148, tradução nossa)³⁰ quando demonstra que:

Tanto os mestres da tecnologia quanto as vítimas dela, são participantes da mistura caótica da tecno-cultura, surfam suas ondas e fluxos imprevisíveis, participam de seus processos recombinantes de reprodução (tecnológica), misturando elementos aleatórios, perturbando e recontextualizando antigos significados, gerando novos códigos e novos padrões de complexidade a partir da própria tecnologia.

A mistura de elementos apresentados como coisas distintas e sem relação no modernismo, compõem as obras de Etani e BurtonNitta. Essa mescla, contudo, não parece forjada no sentido de uma imposição da combinação de fatores diferentes, mas ajustada em uma estética tecnológica de reprodução e comunicação. Desse

modo, nesse artigo pretendemos tornar visível esse processo fluido de união de elementos de composição considerados distintos no modernismo funcional e burguês. Além de junção de formas geométricas e orgânicas, figurativas e abstratas, conforme observamos nos estudos de caso, também é possível notar variados tipos de uso para os objetos produzidos. *Transparent Footprints of Invisible Giants*, pode se tornar objetos múltiplos, como estrutura semelhante a um edifício e também ao corpo de um gigante, ao mesmo tempo que *Instruments of the AfterLife* pode ser utilizado como um objeto vestível ou apresentado como uma escultura. Aliado a isso, podemos considerar as obras como microssistemas, no sentido de construção de conjuntos organizados e estruturados que funcionam de acordo com dinâmicas particulares, e determinam certas possibilidades de uso e transformações.

Ademais, a relação de alteridade é também propiciada por equivalência entre objetos, lendas, construções e o ser humano na obra de Etani, assim como entre o meio ambiente, objetos vestíveis e o corpo humano na obra de BurtonNitta. Portanto, retornamos às características da troca, do fluxo e do processo, apontadas na estética tecnológica.

Considerações finais

Podemos considerar que por meio das obras estudadas é viabilizada a observação de um novo tipo de comportamento e pensamento humano, disposto a se inter-relacionar a demais objetos e seres. Essa discussão é propiciada a partir da comparação com o modernismo e sua relação de posse com o objeto. Os trabalhos de Takehito Etani e BurtonNitta encontram soluções para a inter-relação humano-objeto por meio de peças associadas ao corpo, que necessitam do ambiente para atuarem. Os rastros e registros deixados pelo corpo, humano ou não, são trabalhados nas obras de estudo de caso como uma forma de propor a alteridade, seja a partir do colocar-se no lugar do outro, ou a partir do pensamento sobre as consequências da existência humana para o outro e vice-versa.

O assunto discutido no artigo se alarga para as relações entre arte, *design* e arquitetura. A comparação entre períodos (modernismo e atualidade), sustentada por análises de trabalhos que ironizam separações, permite repensar os conceitos e propõe gerar dúvida e questionamento com relação a parâmetros até então utilizados para delimitar as áreas.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. **Le système des objets**. Paris: Éditions Gallimard, 1968.

BURTONNITTA. “Instruments of the Afterlife”. In: RUDDOCK, Julian; TOOTH, Stephen. **STRATA Art and Science Collaborations in the Anthropocene conference**, 2016a, Wales. Programas, abstracts e biografias. Disponível em:

<<http://cargocollective.com/artscienceclimatechange/Strata-Art-and-Science-Collaborations-in-the-Anthropocene>>

Acesso em 14 set. 2019.

BURTONNITTA. **Cleaning Land for Wealth**. 2016b. 4 min. 47 segs. Publicado por Burton Nitta em 3 de junho de 2016. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=PmdvyleZuhI>> Acesso em 14 set. 2019.

BRETON, Philippe. **À Imagem do Homem: do Golem às criaturas artificiais**. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

ETANI, Takehito. “Biography”. In: TAKEHITO Etani. 2016. Disponível em:

<<http://www.takehitoetani.com/bio-1>> Acesso em 14 set. 2019.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda; J.E.M.M. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986.

FLUSSER, Vilém. “About the word design”. In: COLES, Alex. **Design and art**. London: Whitechapel; The MIT Press, 2007. p.55-57.

GRAHAM, Dan. "Art as Design/Design as Art". In: COLES, Alex. **Design and art**. London: Whitechapel; The MIT Press, 2007. p.38-49.

JUDOVIK, Dalia. **Unpacking Duchamp: art in transit**. Berkeley; Los Angeles, Londres: University of California Press, 1995.

KUPSOVSKY, Daniel. **Instruments of the Afterlife performance @ V&A, 26th 27th September 2015**. 2015. 6 min. 54 segs. Publicado por Burton Nitta em 29 de outubro de 2015. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=eyGO8k90QVA>> Acesso em 14 set. 2019.

PARAGUAI, Luisa. Interfaces multisensoriais: espacialidades híbridas do corpo-espaço. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v.15, n. 37, p. 54-60, 2008.

PHILLIPS, Jo. **When Arts meets Science**. Cent Magazine, 27 de agosto de 2015. Disponível em:

<<http://centmagazine.co.uk/when-arts-meets-science/25892/>> Acesso em 14 set. 2019.

ROGERS, Kara; KADNER, Robert J. Bacteria. In: **ENCYCLOPÆDIA Britannica**, 20 de junho de 2019. Disponível em:

<<https://www.britannica.com/science/bacteria>>. Acesso em 14 set. 2019.

RUTSKY, R. L. **High techné: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman**. Minnesota; London: University of Minnesota Press, 1999.

WHITFORD, Frank. **Le Bauhaus**. Paris: Éditions Thames & Hudson, 1989.

¹ Priscila Guerra é mestre em Artes Visuais pela ECA/USP (2017). Bacharel e licenciada em Artes Visuais pela UNICAMP (2013). É professora temporária no curso de graduação em Artes Visuais da ECA-USP, Edital 14/2018/ECA. Contato: priscilaguerra06@gmail.com.

² Tradução nossa de: "(...) *vit, il respire, il travaille*".

³ Tradução nossa de: "(...) *implanter un théâtre d'objets ou créer une atmosphère, mais résoudre un problème...mobiliser un espace*".

⁴ Tradução nossa de: “*Fluide, transitive, enveloppante, elle unifie les apparences, dépassant vers un ensemble cohérent la discontinuité angoissante des divers mécanismes.*”

⁵ Tradução nossa de: “*(...) pour exalter la beauté du mécanisme pur (...).*”

⁶ Tradução nossa de: “*The ‘machine aesthetic’ of modern design was, then, precisely that: an aesthetic, a style, a simulation of the rationalized, standardized forms of machines and factories, often abstracted from any functional or instrumental context.*”

⁷ Tradução nossa de: “*But the price we pay for this is the loss of truth and authenticity. In fact, the lever is about to lever all that is true and authentic out of our orbit and replace it mechanically with perfectly designed artefacts. And so all these artefacts become as valuable as plastic pens, become disposable gadgets.*”

⁸ Tradução nossa de: “*(...) l’objet abstrait de sa fonction et devenu relatif au sujet.*”

⁹ Tradução nossa de: “*Nous retrouverons une sctstructure homologue, sur le plan sociologique, dans le système du modele et de la série. Ici et là, nous constatons que série ou collection sont constitutives de la possession de l’objet, c’est-à-dire de l’intégration reciproque de l’objet et de la personne.*”

¹⁰ Arquiteto integrante da Bauhaus. Essa escola tinha por objetivo integrar as artes, inclusive o artesanato, e estabelecer contato com a indústria e a tecnologia (WHITFORD, 1989, p.12).

¹¹ Tradução nossa de: “*But the manufactured look he achieved is not solely an objective simulacrum; it is anthropomorphized in the same terms used by the industry to manufacture the collective subjective ‘tastes’ of the mass-consuming individuals.*”

¹² De acordo com dicionário Aurélio (FERREIRA, 1986, p.134) antropomorfismo significa: “[De antropomorfo + -ismo.] S. m. 1. Crença ou doutrina que atribui a Deus ou a deuses forma(s) ou atributo(s) humano(s). 2. Filos. Aplicação a algum domínio da realidade (social, biológico, físico, etc.) de linguagem ou de conceitos próprios do homem ou do seu comportamento.”

¹³ Marcel Duchamp ao apresentar os *ready-mades*, já lidava de modo humorístico e crítico com o desejo embutido nos objetos. De acordo com Judovitz (1995, p.109-110): “A renúncia de Duchamp em relação à sua escolha do *ready-made* é qualificada pela proposição de que o *ready-made* o escolhe. Se a escolha do *ready-made* coloca um problema, isso ocorre porque envolve a noção de gosto - seja bom, ruim ou indiferente. Ao recusar a atração das qualidades estéticas do objeto, Duchamp tenta resistir aos poderes apropriados do gosto, cujas restrições normativas são aplicadas através de um processo de repetição que impede a invenção.” (Tradução nossa de “*Duchamp’s disclaimer regarding his choice of the ready-made is qualified by the proposition that the ready-made chooses him. If the choice of the ready-made poses a problem, this is because it involves the notion of taste- be it good, bad, or indifferent. By refusing the attraction of the aesthetic qualities of the object, Duchamp attempts to resist the appropriative powers of taste, whose normative strictures are enforced through a process of repetition that precludes invention.*”)

¹⁴ Tradução nossa de: “*On en voit mal encore les aspects, mais peut-être après les structures d’un imaginaire énergétique, faudra-t-il étudier les structures d’un imaginaire cybernétique, dont le mythe focal ne sera plus celui d’un organicisme absolu, ni celui d’un fonctionnalisme absolu, mais celui d’une interrelationnalité absolue du monde.*”

¹⁵ Tradução nossa de: “*In high tech, the ability to technologically reproduce, modify, and reassemble stylistic or cultural elements becomes not merely a means to an end, but an end in itself.*”

¹⁶ Apesar de predominantemente considerados como objetos únicos, procuramos dar enfoque em seu caráter multifuncional, na relação de diálogo, nas combinações entre elementos variados e na multiplicidade de representações que podem suscitar. Exemplos de trabalhos predominantemente funcionais, passíveis de reprodução em larga escala, e contudo, de personalização, são realizados por Nervous System, estúdio de *design* que trabalha sobretudo com a fabricação digital e sistemas generativos. Para mais informações acessar:

[<https://n-e-r-v-o-u-s.com/shop/>](https://n-e-r-v-o-u-s.com/shop/).

17 Tradução nossa de: “*Transparent Footprints of Invisible Giants is an urban intervention with a pair of stilts that records virtual video “footprints” during walking performances. Onboard video cameras on the stilts record and map the performer’s footprints on various street surfaces such as concrete, asphalt, and lawns, thus leaving the digital stratum of 21st century to the future. Another video camera on top of the head records the sky and an audio recorder records the urban soundscape.*”

18 Tradução nossa de: “*Les formes géométriques et les couleurs du spectre sont les formes et les couleurs les plus simples et les plus sensibles, et de ce fait, les moyens d’expression les plus précis dans une œuvre d’art.*”

19 Baudrillard (1968, p.106), alega que: “*O tempo do objeto mitológico é o perfeito: é o que ocorre no presente como tendo ocorrido no passado, e que, por essa razão, se baseia em si mesmo, ‘autêntico’.*” (Tradução nossa de “*Le temps de l’objet mythologique, c’est le parfait : c’est ce qui a lieu dans le présent comme ayant eu lieu jadis, et qui par cela même est fondé sur soi, ‘authentique’.*”)

20 Tradução nossa de: “*Yet, this technological life is not only a result of mutation; it is itself figured as a kind of mutation: as a movement or process of change, of new combinations and mixtures, that remains beyond human prediction or mastery. As we have seen, there is nothing new in representing technological life in terms of an “unnatural” monstrosity, mutation, and mixture. What is new in these more recent representations of technological life is that mutation, mixture, and even perhaps monstrosity have come to be seen much more positively.*”

21 Tradução nossa de: “*Here, we might seem to be dealing with not simply a fetishism of technology, but an attempt to respiritualize the technological, much like the attempts of artistic modernism to reinvest the technological world with a sense of aura, of eternal values. Yet, unlike those modernist attempts to mediate and bring together the modern and the eternal, the scientific-technological and the aesthetic-spiritual, Gibson’s gods in the matrix do not seem designed to provide a sense of cosmic unity or eternal values. If there is an aura to these gods, it is an aura of otherness rather than unity, of process rather than presence.*”

²² A bactéria *desulfovibrio* deriva energia por meio da transformação de sulfato em sulfeto (ROGERS; KADNER, 2018, p.14).

²³ Tradução nossa de: “*Beside the scientists research, one of Burton Nitta’s responses is a prototype suit to recover heavy metals, such as arsenic, that accumulate in the body’s hair, skin and excreted in sweat and urine. The suit proposes to feed these bodily products to engineered bacteria and fungus, which transform them into useful nano metals.*”

²⁴ Baudrillard (1968, p.53), ao tratar da mudança de materiais utilizados pela burguesia para materiais em prol do funcionalismo moderno alega que: “Madeira, pedra, metal cedem caminho para concreto, formica e poliestireno ... A oposição de substâncias naturais / substâncias sintéticas, bem como a cor tradicional de cores opostas / brilhantes, é apenas uma oposição moral.” (Tradução nossa de “*Bois, pierre, métal cèdent la place au béton, formica et polystyrène...L’opposition substances natures/substances de synthèse tout comme l’opposition couleur traditionnelle/couleur vive, n’est qu’une opposition morale.*”)

²⁵ Conforme Baudrillard (1968, p.84-85): “Mas essa naturalidade moderna, para ser passada do orgânico para o fluido, continua sendo uma conotação da natureza. O elemento estrutural, inessencial, como a asa do carro, conota sempre o objeto técnico naturalmente. Da mesma maneira, ele assim o conota alegoricamente. Quando a estrutura congelada é invadida pelos elementos estruturais, quando o detalhe formal invade o objeto, a função real não é mais que um alibi, e a forma apenas significa a ideia da função: torna-se alegórica.” (Tradução nossa de “*Mais cette naturalité moderne, pour être passée de l’organique au fluide, n’en reste pas moins une connotation de nature. L’élément astructurel, inessentiel, telle l’aile de voiture, connote toujours l’objet technique naturellement. Il le connote donc par là même allégoriquement. Lorsque la structure figée est envahie par les éléments astructurels, lorsque le détail formel envahit l’objet, la fonction réelle n’est plus qu’alibi, et la forme ne fait que signifier l’idée de la fonction : elle devient allégorique.*”)

²⁶ Tradução nossa de: “*This technological rationality is presented as a tyrannical will whose attempts to “master and possess” nature lead to a repression of nature,*

to the alienation or severing of humanity from (its) nature.”

²⁷ O título da obra de BurtonNitta *Instruments of the AfterLife* corrobora o caráter cíclico do projeto.

²⁸ Consideramos corpos expandidos aqueles em que ocorrem ampliações físicas e perceptivas, assim como ampliações subjetivas, por meio de associações entre seres.

²⁹ Para mais informações acessar:

<<http://www.burtonnitta.co.uk/InstrumentsOfTheAfterlife.html>>.

³⁰ Tradução nossa de: “*Neither the masters of technology nor the victims of it, they are participants in the chaotic mix of techno-culture, surfing its unpredictable waves and flows, taking part in its recombinant processes of (technological) reproduction, mixing random elements, unsettling and recontextualizing old meanings, generating new codes and new patterns of complexity from within technology itself.*”

CRÉDITOS

**projeto gráfico
diagramação e capa**
Juliana Henno

direito autoral
Monica Tavares
Juliana Henno
Alessandra Lucia Bochio
Ana Carolina Braga Neto
André Pitol
Cintia Valente Ruiz
Cristiane Alcântara
Eduardo Silva Salvino
Felipe Merker Castellani
Gilbertto Prado
Matheus da Rocha Montanari
Priscila Duarte Guerra
Suzete Venturelli



art&designmídiasdigitais

AUTORES

Monica Tavares • Juliana Henno • Alessandra Lucia Bochio
• Ana Carolina Braga Neto • André Pitol • Cintia Valente
Ruiz • Cristiane Alcântara • Eduardo Salvino • Felipe
Merker Castellani • Gilberto Prado • Matheus da Rocha
Montanari • Priscila Duarte Guerra • Suzete Venturelli