

v.4 n.2 2019

DESIGN,
ART AND
TECHNOLOGY **dat**
journal

DATJournal é uma publicação do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. As opiniões expressas nos artigos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores. Todo o material incluído nesta revista tem a autorização expressa dos autores ou de seus representantes legais.

ISSN: 2526-1789



Universidade
Anhembi Morumbi
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



LAUREATE
INTERNATIONAL
UNIVERSITIES®

**Universidade
Anhembi Morumbi**

Escola de Ciências Exatas,
Arquitetura e Design

Programa de Pós-Graduação
Stricto Sensu em Design

Paolo Roberto Inglese Tommasini | Reitor

Luciano Freire | Diretor Acadêmico

Sérgio Nesteriuk | Coordenador

DATJournal

Editores

Gilberto Prado, Sérgio Nesteriuk

Editores Convidados desta Edição

Priscila Arantes e Mirtes Marins de Oliveira

Conselho Editorial

Agda Carvalho | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Ana Mae Barbosa | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Andréa Catrópa | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Cláudio Lima Ferreira | Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) [Brasil]
Cláudio Magalhães | Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ) [Brasil]
Cristiane Mesquita | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Emilio Martinez | Universitat Politècnica de València [Espanha]
Fabio Gonçalves Teixeira | Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) [Brasil]
Felipe Campelo Xavier da Costa | Universidade do Vale do Rio Sinos (UNISINOS) [Brasil]
François Soulages | Université Paris 8 [França]
Gisela Beluzzo de Campos | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Giselle Díaz Merino | Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) | Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) [Brasil]
Haroldo Gallo | Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) [Brasil]
João Sobral | Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) [Brasil]
Karen O'Rourke | Université Jean Monnet [França]
Luisa Paraguai Donati | Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC - Campinas) [Brasil]
Maria Ledesma | Universidad de Buenos Aires [Argentina]
Mirtes Marins | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Milton Sogabe | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Monica Tavares | Universidade de São Paulo (USP) [Brasil]
Paulo Bernardino Bastos | Universidade de Aveiro [Portugal]
Paula Landim | Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) Campus Bauru [Brasil]
Priscila Arantes | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Rachel Zuanon | Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) [Brasil]
Rosangella Leote | Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) [Brasil]
Sara Diamond | Ontario College of Art & Design (OCAD University) [Canadá]
Sebastiana Lana | Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) [Brasil]
Suzete Venturelli | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Simone Osthoff | Pennsylvania State University [Estados Unidos]
Virginia Tiradentes | Universidade de Brasília (UnB) [Brasil]
Washington Lessa | Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) [Brasil]
Welby Ings | Auckland University of Technology [Nova Zelândia]

Capa

Guilherme Paes

Design

Andréa Graciano

Biblioteca UAM

Marli Cacciator

Walkiria S. Cascardo

Secretaria PPG

Antonia Costa

Lepidus Tecnologia

Rebeca Caeiro

Sumário

- 1** **Editorial: Design e Ativismo**
Priscila Arantes e Mirtes Marins de Oliveira
- 3** **Da curadoria de artista a alguma outra coisa**
Lucas Bambozzi
- 22** **Paradoxos do ativismo pós-digital na arte, design e arquitetura**
Daniel Hora
- 32** **Estética de lo imposible**
(Estética do impossível)
Iliana Hernández García
- 48** **Activaciones territoriales**
(Ativações Territoriais)
Mariela Yeregui
- 60** **Arte de rua: objetos-resistência**
Ágatha Moraes, Luisa Paraguai
- 69** **Uma bomba lançada: Reflexões sobre motivos e efeitos do Yarnbombing**
Regina Barbosa, Gilberto Prado
- 77** **Associar, dissimular e zelar: estratégias de (re)existência na formação da objetuária sacra afro-brasileira**
Renan Vieira Andrade, Priscila Almeida Cunha Arantes
- 84** **Arte e Design Educação Centrada em Práticas Democráticas e Disruptivas**
Simone Osthoff
- 97** **Escuelab.org**
José-Carlos Mariátegui, Enrique Mayorga, Jorge Villacorta

Sumário

- 109** AUTO
Guilherme Falcão
- 112** Diseño gráfico en tiempos de urgencia. Acerca del libro **Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política**
(Design gráfico em tempos de urgência. Sobre o livro **Activismo Gráfico. Conversas sobre design, arte e política**)
Claudia Kozak
- 122** O fora de série na produção da ,ovo:
Valéria C. Barbosa, Priscila Almeida Cunha Arantes

Summary

- 2 Editorial: Design and Activism**
Priscila Arantes, Mirtes Marins de Oliveira
- 3 Of artist curationship to something else**
Lucas Bambozzi
- 22 Paradoxes of post-digital activism in art, design and architecture**
Daniel Hora
- 32 Aesthetics of the imposible**
Iliana Hernández García
- 48 Territorial Activations**
Mariela Yeregui
- 60 Street-art: objects-resistance**
Ágatha Moraes, Luisa Paraguai
- 69 A bomb was launched: Reflections on reasons and effects of yarnbombing**
Regina Barbosa, Gilberto Prado
- 77 Associating, dissimulating and caring: (re)existence strategies in the formation of the Afro-Brazilian sacred objects**
Renan Vieira Andrade, Priscila Almeida Cunha Arantes
- 84 Art & Design Education Centered Around Democratic and Disruptive Practices**
Simone Osthoff
- 97 Escuelab.org**
José-Carlos Mariátegui, Enrique Mayorga, Jorge Villacorta

Summary

- 109** **AUTO**
Guilherme Falcão
- 112** **Graphic design in times of urgency. About the book Activismo Gráfico. Conversations about design, art and politics**
Claudia Kozak
- 122** **Out of series design in ,ovo production**
Valéria C. Barbosa, Priscila Almeida Cunha Arantes

A crítica aos projetos históricos modernistas de matriz europeia/norte-americana levou, desde os anos 1960, à uma revisão de seus pressupostos e resultados a partir das perspectivas contraculturais e como reconfiguração do campo de forças político a partir das novas configurações do capitalismo ocidental. Com os processos de globalização e os reajustes geopolíticos, fluxo de deslocamentos permanentes desde o final da Guerra Fria, novas possibilidades de leitura e operação da e na arte e design têm surgido privilegiando a crítica e transformação da realidade estabelecida.

Dentro deste escopo, foram convidados pesquisadores, designers, artistas, ativistas que, dentro e fora da universidade, produzem e refletem no amplo território da arte, design e ativismo. Seus relatos oferecem um desenho denso e também panorâmico de possibilidades na abordagem do tema proposto e, principalmente, permitem ao leitor uma aproximação ao pretendido pelas editoras do dossiê: apontar para formas transformadoras e comprometidas com a realidade social que arte e design podem tomar. Foram privilegiadas as propostas de autores e pesquisas que abordam ou dialogam com as práticas americanas, latino-americanas e brasileiras, assim como fica claro, graças às contribuições recebidas, a incorporação do debate educacional em confluência com os campos temáticos indicados no dossiê.

Priscila Arantes e
Mirtes Marins de Oliveira

The criticism of modernist European / North American historical projects has led, since the 1960s, to a revision of its assumptions and results from the countercultural perspectives and as a reconfiguration of the political force field from the new configurations of Western capitalism. With the processes of globalization and geopolitical adjustments, the flow of permanent displacements since the end of the Cold War, new possibilities of reading and operating in and on art and design have emerged privileging the critique and transformation of established reality. Within this scope, researchers, designers, artists, activists who, inside and outside the university, produce and reflect in the vast territory of art, design and activism. Their reports offer a dense and also panoramic design of possibilities in approaching the proposed theme and, above all, allow the reader an approximation to, something planned by the dossier publishers: point out to transformative and committed roles that design and art can take in social reality. The proposals of authors and researches that deal with or dialogue with American, Latin American and Brazilian contexts and practices were privileged, as well as the contributions that incorporate the educational debate in conjunction with the thematic fields indicated in the dossier.

*Priscila Arantes and
Mirtes Marins de Oliveira*

Lucas Bambozzi *

Da curadoria de artista a alguma outra coisa

*

Lucas Bambozzi é artista e curador independente, com trabalhos já exibidos em mais de 40 países. Desde os anos 90 explora novas possibilidades de arte envolvendo meios de comunicação tendo sido um dos iniciadores do Festival artemov e dos projetos Labmovel, Multitude, ALTav, Prenúncios + Catástrofes, dentre outros. É professor no curso de Artes Visuais na FAAP e finaliza seu doutorado na FAUUSP em 2019, com pesquisa envolvendo campos informacionais em espaço públicos.

<bambozzi@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-0288-9048

Resumo O texto especula a permeabilidade entre práticas artísticas e curatoriais, a partir de uma série de projetos que poderiam ser entendidos como propostas ambivalentes, cruzando o terreno entre essas atividades. Se um artista pode ser um curador, que escolhas essa condição ambígua determina? A serviço de que decisões e situações, para além da própria carreira, pode-se operar essa prática? Trata-se de um relato em primeira pessoa que se lança sobre as perspectivas reais de entendimento de possíveis tipologias da curadoria associada ao campo das artes e mídias. O texto aborda pensamos de críticos como Claire Bishop, Elena Filipovic, Hal Foster, Hans Ulrich Obrist e outros, em pensamentos que buscaram expandir o campo de atuação de artistas em relação a práticas curatoriais. Considerando um grande número de artistas atuantes nas confluências desse campo no Brasil, como os brasileiros Graziela Kunsch, Giselle Beiguelman, Fernando Velazquez, Marcus Bastos, Roberto Traplev, Kika Nicolela, Bruno Mendonça, Sonia Guggisberger, Claudio Bueno, Gabriel Menotti ou Daniel Lima, o texto enseja um novo ambiente para essas práticas, que envolvem novas configurações de espaços do tipo artist-run spaces (espaços autogeridos) ou exposições preparadas exclusivamente por artistas. Sem afirmar dogmas, arriscar genealogias ou pre-definir terrenos de atuação, o texto resvala pensamentos associados à frase “Não sabendo que era impossível, foi lá e fez”, como o devaneio de um curador que acabou sendo sem saber que era ou podia ser.

Palavras chave Curadoria em novos meios, Artista etcétera, Artista-curador, Espaços autogeridos.

Of artist curation to something else

Abstract *The text speculates on the permeability between artistic and curatorial practices, based on a series of projects that could be understood as ambivalent proposals, crossing the fields between these activities. If an artist can be a curator, what this ambiguous condition establishes? At which decisions and situations, beyond one's own career, this practice might operate and serve? This is a first-person report that inquires on actual perspectives of understanding possible types of curation, including the media arts field. The text approaches thoughts of art critics such as Claire Bishop, Elena Filipovic, Hal Foster, Hans Ulrich Obrist and others, in considerations that sought to expand the field of artists acting in curatorial practices. Considering a large number of artists acting around this field confluences in Brazil, such as the Brazilians Graziela Kunsch, Giselle Beiguelman, Fernando Velázquez, Marcus Bastos, Roberto Traplev, Kika Nicolela, Bruno Mendonça, Sonia Guggisberger, Claudio Bueno, Gabriel Menotti or Daniel Lima, the article expects a new environment for these practices, which involves new models of artist-run spaces or exhibitions conceived exclusively by artists. By refusing dogmas, genealogies or pre-defining fields of actions, the text plays with the phrase "They did not know it was impossible, so they did it" like the reverie of a curator who ended up being so, unaware that he could be or was already being.*

Keywords : *New-media curation, The artist as a curator, Artist-run spaces, The artist-etc.*

Da curadoria de artista a alguma outra coisa

Este texto especula sobre a permeabilidade entre práticas artísticas e curatoriais, a partir de uma série de projetos que poderiam ser entendidos como propostas ambivalentes, cruzando campos possíveis entre essas atividades. Ao atribuir minha própria experiência, me vejo em uma narrativa na primeira pessoa, não exatamente por reproduzir uma síndrome identitária (típica daqueles que passam dos 50, diriam alguns), mas porque percebo que essa narrativa pode produzir algum sentido em meio à vasta e recente literatura em torno do *curationism* (curacionismo?) e da ambiguidade existente nas múltiplas funções que envolvem o fazer artístico.

Passei o final dos anos 80 e o início dos 90 fazendo imagens em movimento. Às vezes isso era considerado vídeo, às vezes videoarte, às vezes arte, às vezes um cinema experimental, às vezes nada disso. Quando não era a realização de uma obra *per se*, muitas vezes resultava em proporcionar situações que permitissem que outros o fizessem, ou que pudessem tornar a cena (de artistas trabalhando com videoarte, no caso) um tanto mais visível.

Era em certa medida uma forma de tornar evidente que aquelas atividades não eram uma prática de um pequeno nicho, que eram válidas, que eram parte de um sistema de relações que poderia ser também pensado em um circuito maior, no circuito da arte, por exemplo.

De como se enxergar artista

Não frequentei escolas de arte. Fui aprendendo intuitivamente o que poderia ser arte quando o que fazia não era cinema, não era televisão, não era comunicação. E assim, sem querer, sem de fato ter maior clareza do ‘jogo’ da arte, fui me aproximando do que parecia ser uma arte sem lugar certo, uma arte incômoda, uma arte estranha ao seu próprio meio. E sem querer, também, fui me vendo como o que mais tarde me parecia ser “um artista que questiona a natureza e a função de seu papel como artista, um artista-produtor, um artista-teórico, um artista-professor, um artista-curador, um artista-etcétera”, nas palavras do artista Ricardo Basbaum, que defende essa função múltipla do artista como sendo também, é claro, artística. Pois sem o pretender, eu me via comprometido com uma cena, em fortes ligações com os circuitos locais, e entendia essa prática justamente “como um desenvolvimento e extensão do ‘artista-multimídia’ que emergiu em meados dos anos 1970, combinando o ‘artista-intermídia’ fluxus com o artista-conceitual” (Basbaum, 2013).

Artistas como Peter Weibel, Susan Hiller ou Rafael Lozano-Hemmer há tempos misturaram suas atividades de autoria e curadoria. Jerremy Deller alcançou reconhecimento internacional tendo feito a curadoria de várias de suas exposições, incluindo suas participações na Bienal de Veneza em 2013 e em 2015, e a exposição *Iggy Pop Life Class*, uma coleção de desenhos de sessões de nus de Iggy (mas não apenas) para o Brooklyn Museum. A lista

é grande, e se estende a Rirkrit Tiravanija, Joseph Kosuth, Martha Roesler, Golan Levin, Walid Raad e Akram Zaatari e muitos outros. Lozano-Hemmer foi o criador do Prêmio Vida¹, que já estimulou centenas de projetos ligados a arte e inteligência artificial ao redor do mundo. Raad e Zaatari produziram *Mapping Sitting* (2002), um projeto sobre a história da fotografia de retrato amador e profissional no mundo árabe. O criador da primeira edição da Documenta, em Kassel, uma exposição de revitalização do cenário artístico no período pós-guerra, foi Arnold Bode, então um conhecido pintor alemão.

Claire Bishop, em *What Is a Curator? The rise (and fall?) of the auteur curator* comenta o quanto os papéis do artista e do curador convergiram, gerando troca constante de funções em âmbito criativo. O endosso dessa visão é comentado também por David Balzer em *Curationism: How Curating Took Over the Art World and Everything Else*, bem como pelo crítico de arte e filósofo alemão Boris Groys, além de pesquisadoras como Elena Filipovic (autora de *When Exhibitions Become Form: On the History of the Artist as Curator*), que conduz uma série de publicações (online e impressas) a partir do projeto *The Artist as Curator*.²

Apesar da reincidência do assunto, Elena Filipovic argumenta que a história do artista como curador ainda precisa ser devidamente escrita. “Surpreendentemente, não existem estudos abrangentes sobre exposições pensadas por artistas, nem tentativas mais sérias de teorizar a especificidade dessas exposições” (Filipovic, 2015). Os estudos de Filipovic mostram que as exposições organizadas por artistas têm ficado fora dos estudos da história da arte que tendem a favorecer um foco em obras ou objetos autônomos. Por outro lado, há visões que apontam a proximidade das instalações produzidas por artistas da ideia da exposição pensada autoralmente.

Marcel Duchamp lançou a ambiguidade da escolha ou da seleção como obra em vários de seus trabalhos. *The Box in a Valise* (1938–42), uma espécie de mini-exposição, portátil e auto-curada, é um de seus legados mais nítidos nesse sentido. O caráter anárquico e político pensado por Hélio Oiticica para *Apocalipopótese* (Aterro do Flamengo, RJ, em 1968), misto de trabalho e exposição, não caberia em nenhum pensamento curatorial do período – muito menos comportaria algum direcionamento institucional. Artistas como Marcel Broodthaers, que fez (auto)curadorias de suas retrospectivas, Martha Wilson e Martha Roesler, pelo pensamento crítico à ideia de exposição ou por não caberem na lógica do mercado, produziram obras que desafiam curadores a entrar num emaranhado de questões tipicamente processuais, nitidamente da natureza criativa ou combativa associada ao artista. É como se pedissem para os curadores pensarem um pouco mais como artistas.

Há claro, casos de artistas que se lançam em curadorias formais, pontualmente, como o de Maurizio Catelan, que assinou a edição da 4ª Bienal de Berlim, em 2006 (junto com Massimiliano Gioni e Ali Subotnick). E há casos recorrentes, como as curadorias de Peter Greenaway, gestadas em muitos de seus filmes e que se resvalam para espaços institucionais e formais como a mostra *Obedience* (2015) no Jewish Museum em Berlim (assinada junto com Saskia Boddeke), por exemplo. Filmes como *Windows*

(que registra pessoas que caíram da janela, *Act of God* (pessoas atingidas por raios), *M is for Man*, *Music*, *Mozart* e *A walk through H* (um passeio por coincidências associadas às letras M e H, respectivamente), mostram um pouco da obsessão de Greenaway por uma certa museologia baseada em coleções, repetições, catalogações, com reincidências em ícones do barroco e do renascimento e especial fixação pela pintura flamenca.

Um de seus últimos projetos, *The Tulse Luper Suitcases* (de 2003 em diante, pois segue em processo), pode ser tanto entendido como uma recorrência explícita a seus filmes anteriores (Luper aparece nos filmes *A walk through H*, *Vertical Features Remake*, *The Falls* e *The Draughtsman's Contract*) e como uma referência à própria valise (*suitcase*) de Duchamp. Sendo Greenaway um típico estrategista, nunca vamos saber ao certo a distância entre o discurso artístico e a informação mais objetiva.

O fato é que, muitas vezes, pela forma como a obra é organizada e apresentada, ou pela produção de obras que reúnem qualidades curatoriais, cada vez mais vemos artistas percorrendo terrenos que seriam típicos da curadoria.

Assim, a lista das múltiplas funções e atividades associadas ao artista cresce exponencialmente nas últimas décadas.

Novos etcéteras

Entre nós, José Roberto Aguilar, Ricardo Basbaum, Graziela Kunsch, Gisselle Beiguelman, Fernando Velazquez, Marcus Bastos, Roberto Traplev, Jorge Menna Barreto, Kika Nicolela, Bruno Mendonça, Sonia Guggisberger, Claudio Bueno, Gabriel Menotti, Fred Paulino, Daniel Lima³ ou este que vos escreve, todos tiveram seus momentos de curadores, por motivos muito diversos.

Dentre os motivos mais recorrentes dentre esses nomes, talvez esteja a necessidade de criar situações e condições para determinadas exposições acontecerem, e com isso evidenciar e colocar a público certas pesquisas. Interessam neste texto entender as diferenças entre os que viabilizam exposições para si próprios e os que promovem acesso a outros artistas, funcionando como agentes de uma distribuição de oportunidades. São ações coletivas, projetos temáticos, criação de dispositivos, organização de leilões, salões e exposições propriamente ditas, que envolvem intercâmbio de papéis, e nos quais recai sobre o artista a urgência de atuar como produtor ou agente cultural. Algumas comparações entre contextos fazem ressoar de alguma forma os postulados do texto *O autor como produtor*, escrito em 1934, em que Walter Benjamin observa formas de produção artística (notadamente a escrita, mas não apenas) em que o autor passa a ser também o editor, o *publisher* de seus próprios trabalhos. Está embutida nessa premissa uma ideia combativa em que o artista atua menos pensando em proporcionar entretenimento ao público, mas age também como um instrumento de conscientização e possível transformação da realidade cultural e social.

Muitas vezes esse é o (único) caminho para a viabilização da própria obra, bem como a perspectiva de criação de novos circuitos para que a obra exista ou circule, que exige do artista o desempenho do papel de produtor.

No Brasil, vemos a lógica do artista multitarefa (novamente o artista etc) girar por vezes em torno da precariedade associada ao sustento da profissão, exclusivamente artística. Sendo a cultura um campo de baixos salários e de pouco reconhecimento formal e a arte contemporânea um campo movediço, sem grandes certezas, as atividades conexas passam a ser exercidas por uma quantidade enorme de artistas que não conseguem sê-lo em 100% do seu tempo, e se alimentam das bordas desse circuito periférico.

Soma-se a esse cenário de desdobramento de papéis, o surgimento de mecanismos que valorizam não apenas o artista mas o curador, com recursos destinados tanto à elaboração de obras como para a realização de curadorias.

Uma série de fatores derivados do contexto de precarização do trabalho vem gerando efeitos colaterais que de fato exigem a profissionalização da função de produtor por parte do artista, em seus aspectos legais e fiscais, ou seja, oficializou-se o agenciamento de si, ao mesmo tempo em que minguam condições para a subsistência da própria atividade artística.

De uma forma ou de outra, os mecanismos existentes no circuito cultural demandam posturas que acabam por sobrepor atuações profissionais que antes tinham perfis distintos.

No meu caso, percebo que atuações como agenciamento, fomento, formação, ensino, seleção, escolha, escrita, crítica, direcionamento do olhar ou, de fato, ‘curadoria’, embutidas no perfil típico de um artista-etc, estavam em projetos e atividades que foram iniciadas simultaneamente, no início mesmo de minha prática artística, como o festival de arte eletrônica *ForumBHZvideo* (1991-1995), quando fazia sentido dizer que videoarte era algo importante em relação a vários outros meios, afirmando uma perspectiva independente que ajudou a tornar Belo Horizonte um pólo de produção de vídeo autoral; nas mostras *Radical Vídeo* e *Videoautor* do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, onde fui coordenador do departamento de vídeo entre 1993 e 1995; nos projetos de exibição e distribuição de vídeo da Associação Diphusa⁴ (1996-1999).

O desenvolvimento desse tipo de projeto tipicamente híbrido, envolvendo conceitos, escolhas, programação cultural e, sim, ‘pensamentos artísticos’, se tornou uma prática constante no período em que trabalhei com José Roberto Aguilar na Casa das Rosas (1995-1999), quando fui o responsável por exposições como *BitFoto* (1995), *Arte Suporte Computador* (1997) e *Imanência* (1999). Foram estimulados projetos de muitos artistas que ali estrearam suas experiências ditas “multimídia”. Seguiu-se na Casa uma lógica de desmitificação da autoridade curatorial, em dinâmicas onde um artista convidava o próximo, e em que a perda do controle era parte de um processo rico e permeado de experiências que com certeza marcou o percurso de muitos artistas. Esses projetos repercutiram para além dos circuitos originalmente ensejados, fazendo envolver outras práticas e curadores, convidando artistas a se desdobrarem em pensadores, *performers* - agentes

etcéteras -, expandindo uma certa cena de arte e mídia que nunca se conformou em se fixar ao binômio arte e tecnologia (atribuído por críticos de fora deste circuito mais específico).⁵

Poderia reunir aqui, como endosso dessa atuação, uma série de outros projetos, como *Digitofagia* (2003, no MIS), envolvendo mídia tátil em meios emergentes; a curadoria das exposições de arte eletrônica e digital do Sonar SP (2004); a plataforma *Life Goes Mobile* (2004 e 2005), quando pela primeira vez no Brasil foi discutido o celular como possibilidade artística; a exposição *O Lugar Dissonante* (2010, Torre Malakof, Recife), em co-curadoria com Clarissa Diniz; o festival “arte.mov” (2006-2012, que comissionou projetos em várias capitais do Brasil), dedicado a pensar as novas telas portáteis e as mídias locativas; a exposição *Multitude* (2014, Sesc Pompeia) com sua ‘curadoria de plantão’, em processo contínuo; as edições do *Cidade Eletronika* (2012-2014, em BH), envolvendo ativismo e arte em espaços públicos; o projeto *Visualismo - tecnologia e espaço público* (2015, em várias localidades no RJ), com o comissionamento de 20 obras para projeções em grande escala; o *ON_OFF* (2012-2017, Itaú Cultural), que passou a incentivar a criação de novos projetos de performance audiovisual ao vivo, e não apenas trazer atrações internacionais; o *AVXLab*⁶ (2017, CCSP), que se desdobrou em residência artística, seminário, mostra e publicação em torno do chamado audiovisual expandido. São de fato dezenas de projetos que foram criados para se aprofundar o pensamento sobre uma cena, onde houve reflexão crítica acerca das atividades envolvidas na produção artística. Cada um deles se desdobraria em pontos-chave nas questões tratadas aqui, seja sobre o diálogo artista-curadoria, seja sobre terem vários deles viabilizado projetos que outras curadorias não viabilizariam. Vale dizer que jamais inseri um trabalho próprio em projetos de curadorias formais, talvez por acreditar nas razões que discuto no final deste texto. Creio que foram, cada qual em seu tempo, uma forma de reflexão que se colocava com alguma urgência no momento em que os projetos aconteciam. Nesse sentido, foram todos eles projetos que arriscaram falar do que ainda não estava estabelecido, funcionaram como pesquisa, como pensamento a respeito da cultura, da comunicação e da arte.

O projeto *Multitude*⁷ por exemplo, nasceu de um trabalho pessoal, a instalação *Multidão*, na exposição *Luz da Luz*, no Sesc Pinheiros⁸ (2006), curada por Ana Barros, outra artista bastante etcétera. Claro, o projeto tem influência do conceito de ‘multidão’ de Antonio Negri e Michael Hardt, uma forma de entender as multidões em relação a mecanismos biopolíticos capitalistas. Ou seja, é um objeto de pesquisa que, ao encontrar referências correlatas, textos, atitudes, imagens e obras de outros artistas, se transforma quase que ‘naturalmente’ em exposição, por explicitar o contemporâneo. Foram cruzamentos com obras de artistas como Lourival Cuquinha, Gabriela Golder, Lígia Pape, Leandro Katz e Dora Longo Bahia que impulsionaram a existência de uma exposição – da qual omiti minha própria peça, denominada *Multidão*, exatamente por ver que meu trabalho já acontecia na exposição de uma outra forma. O que motivou o projeto foi então um processo



Fig 1. Website do projeto Multitude, concebido como uma plataforma para discussão ampliada do termo multidão e suas visões artísticas, filosóficas, sociológicas e políticas.

de confluência criativa em torno de um ponto comum, e não exatamente uma estratégia curatorial. Para fazer isso acontecer, foi pensado um modelo experimental de curadoria, em que uma equipe curatorial de plantão passou a receber diariamente artistas dos mais diversos circuitos que tivessem trabalhos relacionados com o conceito de multidão, e que foram sendo incorporados progressivamente ao conjunto inicial de obras. Essa curadoria funcionou no formato de um atendimento público, buscando trazer trabalhos e propostas em consonância com o tema.

É o resultado de um pensamento um tanto filosófico, um tanto sociológico e um tanto artístico que buscou reverberar as tensões percebidas na sociedade, em diálogo com as reflexões políticas na arte. Foi talvez o primeiro projeto onde os envolvidos perceberam o quanto os limites entre curadoria e ação artística estavam perdendo o sentido, seja na forma como cada inserção de novos artistas acontecia, seja na forma como as reflexões críticas e filosóficas se adentraram no espaço expositivo, em igual teor entre arte e pensamento, misturando linguagens, processos e modelos criativos. No projeto, houve a participação indistinta de artistas e pensadores como Antonio Negri, Ricardo Basbaum, Lucio Agra, Peter Pál Pelbart, Claudia Andujar, Davi Kopenawa, Suely Rolnik e Maurizio Lazaratto. Este último, por exemplo, teve tanto a exposição no seminário de suas ideias em torno de trabalho imaterial, tema sobre o qual Lazaratto é das maiores autoridades, como uma instalação artística em torno do conceito de animismo maquínico, tal como pensado por Felix Guattari, realizada em conjunto com a artista grega-alemã Angela Melitopoulos⁹.

Esse tipo de transversalidade, um atravessamento entre campos, meios, métodos e pontos de fala, encontra ressonância em exposições históricas. Para os que observam a relação entre o conceito de imaterialidade e

as mídias eletrônico-digitais, é recorrente a influência marcante da exposição *Les Immatériaux*, curada pelo filósofo Jean-François Lyotard em 1985 no Centre Pompidou em Paris, que colocou foco na forma como as novas tecnologias da informação dão forma à condição humana. “Ao invés de escrever um livro, Lyotard fez de suas ideias filosóficas um labirinto na exposição”, comenta Hans Ulrich Obrist, que assume a exposição como uma das maiores influências em sua carreira.¹⁰

Segundo o filósofo e etnógrafo Pedro Cesarino, a percepção de artistas, antropólogos e outros intelectuais convergem no âmbito criativo, pois “todos são criadores não exatamente por se imaginarem ou não como colagistas, mas por serem os responsáveis por identificar os dilemas do contemporâneo e por projetar outros mundos possíveis” (2013).

Obrist, conhecido no meio artístico pela sigla HUU, hoje a maior celebridade dentre os curadores (acreditava que poderia escrever um texto sem mencioná-lo), comenta que,¹¹ pelo fato de ser suíço e ter em sua formação a forte presença das experiências Dadaístas e do Cabaret Voltaire o faz lembrar o quanto foram experiências conduzidas exclusivamente por artistas, que produziram um impacto na forma como a arte era organizada. Os artistas introduziram formas mais anárquicas de apresentar seus trabalhos, em consonância com as condições e conceitos envolvidos, num exemplo que hoje se repete no modelo dos *artist-run spaces*, ou das exposições preparadas exclusivamente por artistas – um contexto particularmente transformador nos anos 1960 em Nova York, que se repetiu de forma potente nos anos 1990 em Londres e que talvez esteja se proliferando hoje em capitais menos abastadas, como São Paulo, Budapeste, Istambul, Liubliana ou Atenas

Para Celina Jeffrey, autora de uma das várias recentes publicações intituladas *O artista como curador*, os artistas introduziram novas formas de pensar e falar sobre a cultura artística, dentre elas métodos antes associados à curadoria. Esse campo de atuação, um tanto artístico, um tanto organizacional, passa a ser totalmente interligado, autofágico por vezes, permeado por propostas inclusive conceituais. É um consenso entre muitos curadores que a emergência das instalações, inicialmente em grandes exposições como a Documenta ou a Bienal de Veneza, levou a uma aproximação de procedimentos entre o ‘instalar’ a criação de um ambiente que potencializa a obra ou um conjunto de obras, em seus vários recursos expressivos.

Cabe perguntar: o artista já seria um curador, em essência, na medida em que organiza ideias, seleciona, escolhe, faz pensar, faz ver, direciona atenção ou provoca deslocamentos?

As definições dos curadores mais celebrados de todos os tempos, como Harald Szeemann e HUU, apontam para o fato de que o curador atua como mediador entre objetos e ideias, colocando diferentes esferas culturais em contato, empregando zonas de experimentação e criatividade, fazendo com que uma exposição seja um abrir de portas e funcione como uma ferramenta artística (HOFFMAN, 2017). Essas são também definições que podem ser aplicadas a muitas práticas e convicções associadas a artistas.

Assim como o termo arte se expande (uma afirmação atribuída a Joseph Beuys), o termo curadoria também se alarga e comporta novas experiências e definições. Há riscos nessa expansão semântica – ou: “há uma ressaca de todas essas coisas na curadoria moderna”, nas palavras de HUO.¹² A curadoria para atividades antes improváveis de serem associadas ao termo agora se travestem de escolhas e aconselhamentos gerais: de sites, de produtos, de textos, de roupas, de etiquetas de conduta, de comida ou da carreira (*coaching*). Está à venda o serviço de conhecimentos ditos especializados, do saber viver, do saber escolher/decidir situações para a própria carreira do artista. Além de versões mais recentes, como a curadoria de conteúdo e de informação, que afinal começa a fazer sentido na medida em que se reconhece o espaço on-line como de fato uma extensão do espaço público, uma esfera da qual não se pode escapar facilmente.

Tipologias

Claire Bishop chama a atenção para as estratégias do curador *freelance* que já não é mais uma figura independente, senão uma celebridade perseguida tanto por artistas quanto por galerias, e que age como corretor de influências entre colecionadores, o mercado e de forma dependente dos patrocínios e agências que administram recursos (2007).

Durante o seminário *Os Métodos e Materiais da Curadoria* (Besides the Screen 2015, em Vitória), comentei possíveis tipologias de curadoria (algumas em tom jocoso) em seus caminhos mais nebulosos, como a sugestão de associação do artista à lógica das bolsas de valores, onde o mercado (ou o curador) aposta naquele/a que vai dar mais certo. É um processo que não estimula a experiência, não se viabilizam obras de maior risco, e se pensa na arte ou no artista como gerador de *commodities*

Considerando a competitividade da carreira curatorial “já afeita a estilos de assinaturas e artimanhas”, conforme comentado por Bishop (2007), vemos se repetir também o padrão de disputas de forças, em curadorias que buscam mostrar poder por meio da exibição de obras de coleções privadas, em troca de supostos benefícios ou intercâmbio de influências, mas com pouco comprometimento com o artista em si.

Vemos curadorias bem intencionadas aplicando, por sua vez, um método típico de ilustração de ideias, em que o curador busca uma forma de se valer dos artistas para validar ou, de fato, ilustrar ideias pré-concebidas. Não que esse modelo seja realmente um problema, mas geralmente está pautado por um impulso demasiadamente egocêntrico. São atitudes instrumentais que parecem deformar e reduzir ideias a mecanismos bastante questionáveis.

E vemos e sofremos curadorias que buscam otimizar esforços por meio do mínimo diálogo (ou seja, quanto menos contato melhor), quando o artista é considerado uma peça indesejável no processo e é meramente tolerado, visando a perspectiva de uma carreira de economia de esforços.

Haveriam outras tipologias, algumas mais ou menos provocativas. Nem tudo é carreirismo ou busca do glamour ou em torno do *jet-set* internacional. Em publicações mais críticas, que começam a se somar nas livrarias e em debates que contrariam o *hype* das feiras de arte (que explicitam sobretudo o ‘quem é quem’), vemos uma ponta do que seria a idealização da prática curatorial: envolvendo diálogo, potencialização de processos, valorização das obras, projetos e pesquisa dos artistas em conjunção com a própria curadoria. Seriam perspectivas de fato interessantes a valorização efetiva das relações de respeito e aprendizado mútuo entre curador e artista, o que requer no mínimo doses mais generosas de deferência e maior compromisso.

Curadoria expandida

Os pesquisadores Daniel Jablonski e Isabella Rjeille em entrevista com o etnógrafo Pedro Cesarino comentam os processos simbióticos entre etnografia e curadoria em referência a outra ‘figura de linguagem’, o artista como etnógrafo, um conceito já bastante disseminado, postulado por Hal Foster em *O Retorno ao Real*. A suposição dessa associação é a mesma buscada ao longo deste texto: a premissa de validação do ‘curador-autor’ e das relações produtivas que se estabelecem nesse âmbito. Com a globalização, “o curador etnógrafo desponta no fim dos anos 1980 como o responsável pelo mapeamento e pela apresentação ao público da produção artística dos confins do planeta” comentam Jablonski e Rjeille. Seria o curador etnógrafo um “mero brinquedo ideológico de um Ocidente em busca de novos mercados culturais ou, ao contrário, a emergência de uma real afinidade entre duas práticas com um fundo simbólico comum?” (2013, p. 5.). E ainda, a respeito da própria premissa: “O etnógrafo que deseja se confrontar à ‘escritura’ alheia, seja ela falada, cantada ou escrita, tem necessariamente de assumir a sua parte de criador?”

Sejam ou não essas questões típicas da visão ocidental, ou de um pós-colonialismo ‘eurocentrizado’, as respostas de Pedro Cesarino afirmam a necessidade de se “compreender como o pensamento ocidental (e em especial a antropologia) de fato se transformou a partir do horizonte de colaboração que então se estabelecia entre intelectuais e artistas” (2013 p. 25.).

Colaboração tem sido um motor de projetos iniciados com recursos modestos ou recurso nenhum. Nos últimos anos, percebe-se em São Paulo uma série de iniciativas que contornam a dependência de estruturas dispendiosas. No meu campo direto de atuação, cabe mencionar as oficinas em periferias e associadas a centros comunitários conduzidos pelo Labmovel¹³, onde sempre convidamos artistas para atuarem como educadores, em um processo curatorial em extrema proximidade com o convidado. Já participaram desse processo Raquel Kogan e Lea Van Steen, Vanessa de Michellis, Denise Agassi, Virgínia de Medeiros, Fabi Borges, Mario Ramiro e Bruno Schultze, Claudio Bueno, Fernando Velázquez, Jaime Lauriano, Fernão Ciampa e outros.

Mais recentemente venho me dedicando aos projetos coletivos realizados na Da Haus¹⁴, uma espaço gerido por artistas, onde desenvolvemos programas nitidamente não-hierárquicos, onde a ideia de curadoria é bastante aberta e distribuída. Os projetos recorrentes e de caráter ‘permanente’ da casa (nunca sabemos quando exatamente poderá ocorrer o próximo) abordam meios muito diversos e comportam chamadas abertas para performances, exposições, mostras de cinema, experiências sonoras e outras possibilidades ainda em exploração. A Da Haus atua a partir da colaboração entre os integrantes e com espaços sediados na região ou com afinidade de atuação.

As performances e as exposições são os projetos mais complexos. Foram realizados duas edições do Maratona de Performances¹⁵ em fevereiro de 2016 e março de 2017. Cada um dos eventos envolveu cerca de vinte performances autorais apresentadas nos espaços da casa ao longo de um dia.

O formato expositivo acontece na casa principalmente com a mostra FindeArte, onde apresentamos ao público obras que não se enquadram na lógica produtiva vigente, ou seja, trabalhos verdadeiramente em processo, executados pela primeira vez em público, ou que podem ser montados e remontados, testados e experimentados no decorrer da exposição. A primeira mostra FindeArte foi realizada em maio de 2016 e reuniu obras dos integrantes do espaço e também de artistas convidados pelo grupo: Andrei Thomaz, Camille Laurent (como residente), Dudu Tsuda, Duo B, Edouard Fraipont, Eric Mark, Fernando Velazquez, JpAccacio, Lourival Cuquinha, Matheus Leston e contou ainda com performances sonoras de Paulo Beto, Ricardo Carioba e Objeto Preto. Os curadores Ananda Carvalho e Yudi Rafael encerraram o evento com uma fala sobre espaços e iniciativas independentes na arte.

A segunda edição da mostra aconteceu em junho de 2017 e contou com os seguintes artistas: Aaron Fernandes, Alini Santini, Andrei Thomaz, Bella, Bruno Palazzo, Dora Longo Bahia, Eduardo Duwe, JpAccacio, Lucas Bambozzi, Marcelo do Campo, Mario Ramiro, Mauricio Ianês, Mirella Brandi, Muep Etmo, Philip Somervell, Rochelle Costi, Rodrigo Gontijo, Sergio Basbaum, Simon Fernandes, Stefanie Egedy, Thomas Rohrer, Tomaz Klotzel e Vinicius Maffei. Uma performance do grupo Cão (Dora Longo Bahia, M. Ianês, R. Carioba e B. Palazzo), uma banda cuja sonoridade a princípio não cabe num espaço residencial, demarcou o caráter multimidiático e de confluência de linguagens e gerações associado à casa.

O improviso é um dos aspectos que mais caracteriza os projetos da Da Haus (em tempo, um nome herdado de uma cacofonia associada ao dadaísmo), um espaço que valoriza o ideal de se fazer pelo devaneio criativo, de aceitar o risco como oportunidade mesmo de teste e experiência. Novamente, valores que se misturam entre as obras e as exposições mais celebradas pela crítica. Parece que um século depois das movimentações que se ensejaram num ambiente modernista nos anos 1920, temos desafios similares de ruptura. Trocadas algumas bandeiras, há sempre uma militância em pauta para aqueles que não se veem representados pelos mecanismos e sistemas vigentes. É para esse contexto que percebemos, em projetos como os da Da Haus, que os esforços são sempre válidos e recompensadores, mesmo que ‘sísíficos’, mesmo que o terreno continue árido.



Fig 2. Cenas de exposições na Da Haus em 2016 e 2017, com trabalhos de JP Accacio, Lucas Bambozzi e Camille Laurent.

Instigados pela urgência

É de causar certa intriga ou mesmo certa ponta de inveja entre artistas o quanto os projetos mais conhecidos de HUU se valem de ideias em torno de processos e colaboração. Entre seus projetos mais autorais (e entre os que mais afirma gostar), está *Do it*, em que ele pede aos artistas, numa espécie de ação colaborativa ou de *crowdsourcing*, para contribuírem com instruções a serem compiladas e possivelmente realizadas por quem se aventurar. Iniciado em 1993, o projeto é constantemente re-editado e segue on-line, por meio do site e-Flux, instigando participações que atualizam o projeto a cada dia. Considerando-se o projeto como um ambiente de exercício de liberdade de criação e colaboração, pode-se pensar que a iniciativa bem poderia ter sido conduzida por um net-artista, por um coletivo ativista ou pela militância midiática de um artista como Ai Wei Wei.

Instigar os participantes é um recurso mencionado por Jens Hoffmann como uma das articulações curatoriais mais bem-sucedidas, que menciona as exposições de Szeemann e HUU como icônicas nesse sentido (2017 p. 27, p. 75.).

No caso da Da Haus, isso se dá não como estratégia de persuasão, mas espontaneamente, dentro de proporções ‘domésticas’, em torno de uma construção comum, de uma necessidade de se fazer, quase urgente, quase incondicional.

Em várias das exposições que fiz ou nas que vejo vários artistas se esforçando em fazer, creio que se trata de direcionar essas iniciativas para algo que apenas os projetos sem grandes patrocínios parecem poder almejar: de que aquela exposição vai criar a criação de uma comunidade e de , de que vai gerar um real senso de pertencimento. Uma condição menos dependente de um mercado dominado por celebridades curatoriais, e que parte da perspectiva de que talvez ainda se possa comportar risco criativo, alguma autonomia, e uma certa independência. São iniciativas que acreditam poder se desvencilhar do esnobismo vigente nos circuitos estabelecidos, do ‘puxa-saquismo’ dos grandes nomes, do trâmite de influências, do arremedo dos padrões do hemisfério norte, da repetição dos nomes reincidentes

no mercado de valores – em um jogo de ascensão e histeria, de cartas muito marcadas. E, muito importante, de que possa haver um compartilhamento dos frutos obtidos, entre os envolvidos e outros artistas, de forma generosa. Para tanto, há que se observar as ciladas e os truques recorrentes. Há que se perceber os mecanismos viciados e os padrões arquetípicos.

Volto a questões iniciais: se um artista pode ser um curador, que escolhas essa condição ambígua determina? A serviço de que decisões e situações, para além da própria carreira, pode operar essa prática?

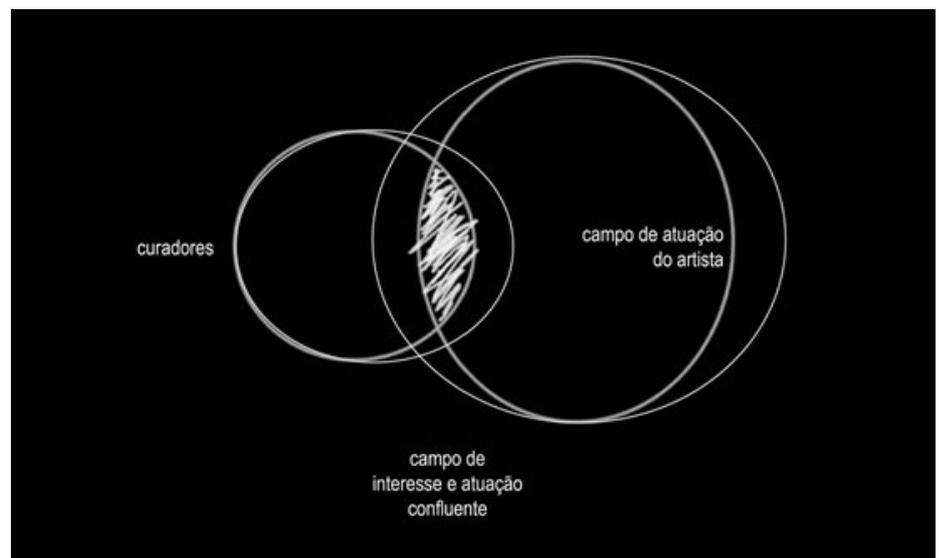


Fig 3. O gráfico mostra um rascunho para o entendimento sobre as possibilidades de cruzamento entre campos de interesse do artista e do curador (colaboração de Fernando Velazquez)

Hoje, observando os projetos curatoriais nos quais me envolvi, e que me fizeram ser o artista que cabe em mim, o pesquisador que a inquietação me levou a ser, ou o ‘devir-curador’ que me acomete de vez em quando, percebo o quanto essa experiência me faz compreender com maior amplitude os processos e circuitos da arte.

Essa compreensão torna um tanto mais conscientes os processos e cuidados que passam a fazer diferença crucial na (in)distinção entre curador e artista. São detalhes, como um certo ‘maravilhamento’ que se pode ter ao cuidar da exposição de um/a artista como se o/a artista fosse você mesmo/a. Ao desejar para os/as artistas as mesmas oportunidades que você desejaria para si próprio/a. Ao entender sutilezas que os pares reconhecem, mas que talvez não seja do interesse dos curadores operar.

Na busca por uma simbiose produtiva entre obras e curatorias, talvez seja necessário pensar em alguns parâmetros que podem se iniciar a partir da aplicação de filtros específicos para se tratar de determinados temas ou meios. Pensar certos temas, analisar a condição e situação apresentada, não tomar o genérico como regra, podem ser condutas que fazem uma curadoria se diferenciar qualitativamente de outra. Como nos ensinam os etnógrafos e antropólogos (aprendamos com eles), o conhecimento

do ambiente, o reconhecimento da diferença, a abertura a conceitos que não se encaixam em formações pré-estabelecidas são pontos essenciais nos processos de aprendizado e tradução de linguagens e experiências. Sim, tradução de experiências: de uma experiência física em um relato, de um percurso em uma imagem, de um texto em uma deleite estético – aceitar que nossa experiência de mundo pode depender muito de traduções pode conferir maior potência ao ato artístico.

Que se conheça também o meio técnico envolvido pela obra e pelo pensamento lógico do artista – ou, num extremo, que o conceito da obra possa estar baseado na compreensão do algoritmo. *Sim, por que não?* Há uma fobia desmedida em relação ao campo das mídias eletrônicas e digitais. Se por um lado os artistas do código e da programação desfilam conhecimentos demasiadamente específicos, por outro se disparam fobias e o total desconhecimento dos procedimentos ou das capacidades de certas técnicas e meios (códigos inclusive) produzirem linguagem. Falo de linguagens de interesse amplo e expandido, e não apenas relegadas ao seu aspecto técnico mais aparente.

Que se pense na exposição como exercício estético, como forma de proporcionar uma experiência de valor sensorial, único ou minimamente memorável. Para os que associam tecnologia a alienação, cabe lembrar que o campo da crítica dos meios informacionais é o que mais tem produzido reflexões com vieses políticos, sociais, econômicos e humanos, atestados ao longo de décadas em listas de discussão¹⁶ onde se discutem esses temas de forma cruzada e transversal, envolvendo também curadoria e arte contemporânea. Que seja sobretudo um exercício ético, um modelo de acontecimento (político talvez), comprometido eticamente. Onde não sejam desgastadas as pontas mais frágeis, o que significa quase sempre um custo maior para o lado do artista. E, finalmente, para que não seja necessário acobertar trâmites escusos ou relações de poder obscuras, que eventualmente vão implicar artistas, público e crítica.

Se o início da digitalização dos processos de comunicação capturou alguns de nós com a valorização de processos *multitask* e de atenção difusa, ou nos fizeram acreditar que a hiperconectividade seria um valor a ser colocado acima da atenção, dedicação e envolvimento, talvez tenhamos nos equivocado. Processos curatoriais, especialmente aqueles pensados por artistas, mesmo que anárquicos, requerem envolvimento e atenção, em medidas e momentos diferentes talvez, como toda criação.

São perspectivas para se reivindicar uma dimensão ética e transversal de curadoria...

Se o curador pensa no seu trabalho apenas como profissional, um *job* (palavra irritante, não?) a ser finalizado o mais rápido possível, talvez esteja aqui um fator de distanciamento definitivo do potencial criativo e de sensibilização artística, que é a possibilidade do processo resultar na viabilização de experiências verdadeiras para os envolvidos. Trata-se muito mais de operar pelo outro e/ou com o outro (sim, o outro é um artista), em sintonia de interesses.

Fig 4. **Apocalipopótese**, 1968, no Aterro do Flamengo, fora do museu: um misto de instalação, exposição e manifesto, talvez o projeto mais ambicioso do programa político de Hélio Oiticica. “A manifestação mais importante de seu desejo de intervir na esfera pública, aspirando criar uma comunidade que respondesse e ampliasse o horizonte de emancipação que seu trabalho implicava” (2015).



Como alguns de nós:

Cabe acreditar que o artista-curador pode ser esse sujeito a fazer vazar o campo de interesse artístico (amplo, geral, contínuo) para uma área que não é apenas do interesse do curador. Foi a partir dessas divagações que, em algum momento, pensei, com total honestidade, e a princípio em silêncio, comigo mesmo, para não denotar o equívoco de alguma pretensão: sim, talvez algumas dessas curadorias sejam obras. Não são aquelas que Jeremy Deller faz com a consciência de estratégia ou precisão do lugar que ocupa no sistema vigente. Não são as casas magníficas que Rirkrit Tiravanija cria para viabilizar convívios, mas são a expressão sincera do que em mim se coloca como criador. Quando menciono a palavra honestidade, é porque passei a ver essa possibilidade de potencializar uma cena, de espalhar contaminações assertivas, de perceber a urgência do fazer, como uma condição verdadeiramente artística, não como retórica, mas a partir de uma admiração intensa por essas práticas.

O ‘arrebato’ pela criação pode surgir de uma confluência desses pontos acima. E de que o entendimento de arte em confluência com a vida não é muito fabricável, não pode nunca ser um mero discurso. Tem que ser vivido, em estado continuado, às vezes sem descanso.

A frase ‘Não sabendo que era impossível, foi lá e fez’ (*They did not know it was impossible, so they did it!*) parece se encaixar em algum ponto dessas reflexões sobre o caráter acidental ou inadvertido das intenções que movem um indivíduo. Curiosamente, sua versão original é atribuída tanto a Jean Cocteau como a Mark Twain (o que é emblemático sobre as verdades que se estabelecem de forma paralela à pesquisa curatorial). Creio que fui curador sem saber que era, acidentalmente. Da mesma forma como muitos o foram.

Pois se não somos exatamente curadores, somos facilitadores, viabilizamos participações, disparamos novos trabalhos, criamos espaços auto-geridos, pensamos em exposições autônomas, acreditamos em organizações que se mantêm firmes apesar das inconveniências, insistimos em instigar, em sermos instigados, nas urgências e nas formas expandidas de se pensar a arte e a curadoria. Portanto, isso não é um manifesto contra curadores. Pode ser mesmo que muitos de nós sejamos como eles, e eles como a gente.

1 Concurso internacional sugerido em 1999 por Lozano-Hemmer à Fundação Telefônica, da Espanha - encontra-se na 16ª edição.

2 <http://www.theartistscurator.org/> Acesso em 04 Ago. 2017

3 Na ordem citada, caberia comentar alguns dos principais projetos curatoriais desses artistas: Aguilar: o período em que esteve como diretor da Casa das Rosas, entre 1995 e 2000; Basbaum: o objeto NBP, Novas Bases para a Personalidade, que propõe a obra como uma rede de relações; Graziela Kunsch, cujos trabalhos como os apresentados na 29ª e 31ª Bienal de São Paulo são processos em que se posiciona como curadora, crítica, educadora e editora (além de seus projetos com performances e vídeos); Giselle, que realizou inúmeras curatorias, como os projetos HTTP (som, vídeo, tag, pix), mostra de artistas brasileiros no ISEA Ruhr 2010, III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias, Virada Cultural 2013, etc, sempre em situações exemplares, do ponto de vista deste texto, de extensão de oportunidades; Velazquez: exposições Adrenalina e Periscópio; Marcus Bastos: fez a curadoria de Geografias Celulares, apresentada pela Fundación Telefónica em Buenos Aires e Lima (2014); Roberto Traplev: projeto Recibo e ações de Traplev Orçamentos, por meio do qual organiza curatorias, exposições e projetos colaborativos desde 2005; Jorge Menna Barreto, que apesar de não se encaixar propriamente nos modelos pensados aqui, pode ser citado por seus projetos como Desleituradas e Café Educativo, um misto de projetos colaborativos, práticas educativas e ações artísticas; Kika: dentre outros, com Exquisite Corpse Video Project, atualmente no quarto volume, envolvendo videoartistas de todo o mundo; Mendonça, com vários projetos envolvendo rede e performance; Sonia, com as mostras Ecosistemas, em 2013 e 2014, na Praça Victor Civita; Claudio Bueno: ações curatoriais e ou educativas através das "plataformas" Explode! e Intervalo-Escola; Menotti, com seus projetos tape deck solos na 29ª Bienal de São Paulo, e Estudos da Recepção em Vitória, cinema de WhatsApp e o projeto Besides the Screen, que viabiliza esta própria publicação; Fred Paulino, com as exposições Gambiólogos e as edições da Facta; Daniel, sempre envolvendo coletividades em seus projetos, sendo o mais recente a exposição "Agora somos todxs negrxs?" junto ao Videobrasil. Desenvolver e discutir cada um desses projetos demandaria um espaço indisponível no presente texto e publicação.

4 A Diphusa foi originalmente uma associação formal de distribuição de videoarte, criada com o intuito de representar artistas, organizar mostras e difundir obras de vídeo independente no Brasil e no exterior – nos moldes de distribuidoras de vídeo como a Electronic Arts Intermix, Video Data Bank e Heure Exquise, uma vez que a existência de galerias com interesse em vídeo era praticamente nula naquele contexto. Faziam parte da Diphusa, além de mim, os artistas e/ou produtores Lucia Koch, Jurandir Muller, João Claudio de Sena, Rubens Mano, Christine Mello e Kiko Goifman.

5 Um relato mais detalhado sobre esse período na Casa das Rosas, incluindo informações sobre as exposições, muitas delas curadas por artistas, encontra-se publicado no texto "Esquecimento e conveniência", de minha autoria, publicado em Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais, organizado por Giselle Beiguelman e Ana Gonçalves Magalhães, Edusp, 2014.

6 Projeto com co-curadoria de Demetrio Portugal, e com concepção e desenvolvimento envolvendo também Tatiane Gonzalez, Eduzal Fernandes e Carol Caffé.

7 Para dar conta de multiplicidade de pontos observação, a partir de campos distintos, o projeto Multitude foi desenvolvido por Andrea Caruso e Lucas Bambozzi a partir da criação de um conselho formado por Peter Pál Pelbart, Natacha Rena, Lucio Agra e Rodrigo Araújo. A curadoria de plantão, pensada para o projeto desde sua origem, foi conduzida por Andrés Hernández, Christine Mello, Lucio Agra, Paula Borghi e Ricardo Muniz Fernandes.

8 Versões distintas foram criadas para o Laboratório Arte Alameda na Cidade do México (2011), Favela Maré no Rio de Janeiro (2013) e Virada Cultural em São Paulo (2013), sempre considerando a pertinência das ações representadas com relação ao contexto local.

9 Trata-se da videoinstalação "Assemblage", composta por 3 telas em formato verticalizado (duas com imagens e uma com texto), que exibem conversas e pensamentos do próprio Guattari, bem como de Suely Rolnik, Peter Pál Pelbart e do antropólogo Eduardo Viveiros Castro, dentre outros.

10 The art of curation, entrevista com Hans Ulrich Obrist. The Guardian, Sunday 23 March 2014 <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/mar/23/hans-ulrich-obrist-art-curator>. Acesso: 20 Jun 2017.

11 Declaração feita durante a Miami Basel (2014) no debate The Artist as Curator, exatamente com artistas curadores. <https://www.youtube.com/watch?v=68pVopOV-FM&t=3654s>. Acesso em 07 Ago. 2017.

12 The art of curation, entrevista com Hans Ulrich Obrist. The Guardian, Sunday 23 March 2014 <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/mar/23/hans-ulrich-obrist-art-curator> Acesso: 20 Jun 2017

13 Projeto criado com Gisela Domschke em 2012. Atuou até meados de 2016 em uma série de iniciativas, que renderam dentre outros méritos a menção honrosa no prêmio Ars Electronica de 2013 pela criação de comunidades digitais.

14 A Da Haus tem como responsáveis Eduardo Duwe, Mirella Brandi, Muep Etmo (Fabio Torres), Rodrigo Gontijo e eu. Participam também do coletivo e da condução das atividades os artistas Camille Laurent, Aaron Fernandes, Cassandra Mello, Stefanie Egedy e Simon Fernandes.

15 A edição da Maratona de Performance em 2016 reuniu os artistas: Alexandre De Angeli, Bruno Mendonça, Camille Laurent, Clássicos de Calçada, Dani Spadotto, Denise Agassi, Felipe Julian + Sandra-x, Herbert Baioco, Joanna Junqueira, Jonathan Gall, Leticia Rita, Marcia Beatriz Granero, Marcio Vasconcelos, Melina Furkin, Olivier Kaminski e Rafael Amambahy. Em 2017: Camille Laurent + Stefanie Egedy, Coletivo Espectro, Felinto, Kefer, Karina Montenegro + Dudu Tsuda, Manuel Lima, Fabia Karklin, Carolina Sudati, Carlos Monroy, Coletivo Alternância, Lorena Pazzanese, Mariana Rocha, Pablo Villavicencio + Fabricio Masutti, Simon Fernandes, Ana Lucia Magalhaes, Claudia Muller, Sara não tem nome, Thelma Bonavita, Tizo All, Tuca Paoli, Vic Von Poser, Chineladadaa, Edu Zal + Julieta Benoit, Marcus Bastos + Alexandre Peterhaensel.

16 Algumas dessas "ágoras" de discussão e crítica online: Nettime <<http://www.nettime.org>>; Empyre <<http://empyre.library.cornell.edu>>; Netbaviour <<http://www.netbehaviour.org/mailman/listinfo/netbehaviour>>; CRUMB <<http://www.crumbweb.org/>>. Todas as aqui listadas estão ativas há mais de 15 anos.

Bibliografia

- AMOR, Monica. BASUALDO, Carlos. Hélio Oiticica, Apocalipopótese, 1968. In *The Artist as Curator #8*, Mousse, No 49, 2015. <http://moussemagazine.it/taac8-a/> Acesso: 29 Jun. 2017
- BISHOP, Claire. What Is a Curator? The rise (and fall?) of the auteur curator, *IDEA*, issue 26, 2007. <http://idea.ro/revista/?q=en/node/41&articol=468> Acesso em 01 Jul. 2017
- CESARINO, Pedro; JABLONSKI, Daniel; RJEILLE, Isabella. O curador como etnógrafo, o etnógrafo como curador. In *Máquina de escrever*, Rio de Janeiro, Capacete, 2013.
- FOSTER, Hal. *The return of the real: the avant-garde at the end of the century*. London: The MIT Press, 1996.
- HOFFMANN, Jens. (Curating) From A to Z. Zurique. JRP Ringler. 2017.
- FILIPOVIC, Elena. When Exhibitions Become Form: On the History of the Artist as Curator. In: *The Artist as Curator #0*” Mousse, No. 41, 2015 <http://moussemagazine.it/taac0/> Acesso 05 Ago. 2017

Websites

- The Artist as Curator - <http://www.theartistascurator.org/> Acesso: 01 Ago. 2017
- AVXLab <<http://avxlab.org/>> Acesso: 01 Ago. 2017
- Do it (plataforma)
- http://projects.e-flux.com/do_it/manuals/0_manual.html Acesso: 30 Jul. 2017
- Multitude <www.projetomultitude.net> 01 Ago. 2017

Créditos das imagens

As fotos são do autor do texto, com exceção de Apocalipopótese, reproduzida a partir do livro *The Artist as Curator* <<http://www.theartistascurator.org/>>

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Daniel Hora *

Paradoxos do ativismo pós-digital na arte, design e arquitetura

*

Daniel Hora é professor adjunto do Departamento de Artes Visuais, da Universidade Federal do Espírito Santo. É um dos líderes do grupo de pesquisa Fresta: imagens técnicas e dispositivos errantes. É também pesquisador colaborador do Núcleo de Estética, Hermenêutica e Semiótica, vinculado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília. Obteve doutorado em Arte Contemporânea pela Universidade de Brasília em 2015. Foi pesquisador visitante na Universidade da Califórnia, em San Diego, como bolsista do programa Capes-Fulbright de doutorado sanduíche nos EUA. <hora.daniel@gmail.com>
ORCID: 0000-0001-6582-3276

Resumo O contexto tecnológico pós-digital recompõe as dinâmicas de confluência entre o político e o artístico. As ousadias experimentais baseadas no dispositivo informacional, os processos reticulares colaborativos e a automação generativa são aspectos que assumem proeminência em algumas práticas ativistas na arte, *design* e arquitetura. No entanto, os paradoxos persistem acerca da possibilidade de intermediação entre duas perspectivas: a da heteronomia funcional das artes aplicadas e a da autonomia do regime estético da arte contemporânea. Neste artigo, revisaremos o debate a respeito da carga crítica e insurgente encontrada em abordagens tecnológicas de duplo sentido, que ora partem da estética para o utilitário, ora se movem em direção inversa. Faremos referência a projetos de arte ativismo *hacker* e de *design* e arquitetura especulativa. Como proposta final de articulação entre essas vertentes, apresentaremos o conceito de *in-utensílio crítico*.

Palavras chave Disrupção estética, Tecnologias pós-digitais, Teoria e produção crítica, Design especulativo, Arte ativismo *hacker*.

Paradoxes of post-digital activism in art, design and architecture

Abstract *Post-digital technological context re-establishes the dynamics of confluence between the political and the artistic. Experimental challenges based on informational devices, collaborative networked processes and generative automation turn into prominent features in some activist practices in art, design and architecture. However, some paradoxes persist over the possibilities of intermediation between two perspectives: the functional heteronomy of applied arts and the aesthetic regime of autonomy in contemporary art. In this paper, we will review discussions about critical and insurgent power found in double-edged technological approaches, sometimes moving from aesthetical to utilitarian effects, sometimes going in the opposite direction. We will make reference to art projects of hacker activism and speculative design and architecture. As a closing proposal to articulate these strands, we will present the concept of critical in-utensil.*

Keywords *Aesthetic disruption, Post-digital technologies, Critical theory and making, Speculative design, Hacker art activism.*

Intercâmbios tecnológicos e sistema das artes

A produção e o *design* críticos pressupõem distanciamento. Um afastamento em relação ao que é habitual nos regimes de mercado e consumo, com o qual o útil é suspenso por táticas reflexivas de contestação ou substituição alternativa. Por sua vez, o arte ativismo demanda aproximação. Com ela, o âmbito extraordinário, da fruição supostamente desinteressada da estética, passa a operar no domínio político, de modo diretamente ou indiretamente declarado, pela adoção em usos direcionados.

A tecnologia recente permite passagens fluidas entre ambos os sentidos, sem, no entanto, fundi-los. Paradoxalmente, a permanência de ambas as polaridades parece necessária para que existam modalidades de protesto, agrupáveis em um campo de intercorrências exorbitantes às lógicas de particionamento dualista que separam a conveniência do utensílio do deleite lúdico com o *inutensílio* – ou seja, a obra metalinguística e refratária às reificações, segundo uma extrapolação do conceito proposto por Paulo Leminski (1986) acerca da poesia como gênero (quase exclusivo) de negação das apropriações decorativas e mercadológicas.

Trata-se pois do trânsito entre a instrumentalização e a sua refutação ou desvio, sem que qualquer um desses termos possa se reduzir em um valor positivo ou negativo de modo pleno e persistente. Com isso, rearticula-se o aspecto transgressivo, artiloso, que Vilém Flusser (2007) atribui aos três termos: arte, *design* e tecnologia. Porém, em lugar do *design*, a tecnologia assumiria o papel de intermediário, do termo que estabelece as equivalências ou negociações entre os dois outros, em um reposicionamento da tríade apontada por Flusser.

Tal reconfiguração decorre das confluências sustentadas por mídias algorítmicas cada vez mais pervasivas. Deriva tanto das recentes práticas e teorias materialistas e especulativas de cunho projetual ou poético, quanto do caráter pós-digital alcançado pelas mídias em que essas práticas e teorias encontram fundamento e referência. Na condição pós-digital (CRAMER, 2015), a dependência recíproca entre o digital e o analógico é reafirmada. Ganha destaque o encadeamento mútuo e recursivo entre notações discretas, típicas da abstração em registros operacionais, e as manifestações contínuas, análogas aos fenômenos em fluxo do mundo concreto existente.

De modo correspondente, o arte ativismo, o *design* e a arquitetura críticas se expandem. Suas operações ampliam-se para além das guerrilhas semióticas experimentadas na alucinação consentida via virtualização, como é inicialmente característico da *net* arte de nomes como a dupla belgo-holandesa Jodi e o esloveno Vuk Cosic. Transcendem ainda o *design* de interfaces *web* para movimentos sociais, praticado por grupos como o californiano Design Action Collective, que prosseguem a longa tradição da gráfica de protesto social, também adotada por nomes como o duo francês Bureau d'Etudes.

No pós-digital, a experiência de interação com a materialidade das coisas passa a atrair os esforços de resistência. Seja nos trabalhos de arte baseados em sistemas interativos com diversos agentes e ambientes, seja no *design* de interação entre usuários e artefatos inteligentes diversos. Coloca-se em questão a corporalidade, como extensão tátil que manifesta e, ao mesmo tempo, recompõe os cálculos de procedimentos táticos necessários ao ativismo.

Consideraremos aqui ao menos três noções recorrentes sobre essa taticidade tática. De modo geral, há o comentário sobre as ousadias experimentais, que especulam de modo autorreferente a respeito dos usos e invenções cotidianas em torno dos dispositivos de interação informacional. Dentro dessa vertente, uma opção concerne aos processos participatórios, colaborativos ou de engajamento cívico e ambientalista. Outra opção se dedica à exploração reflexiva acerca dos prováveis benefícios e riscos dos avanços da automação generativa, em contraponto com os processos orgânicos ou naturais.

Vamos considerar a seguir alguns casos que lidam direta ou indiretamente com essas tendências. Comentaremos obras dos coletivos Superflex e !Mediengruppe Bitnik, além de Lucas Bambozzi e Giselle Beiguelman e Julian Oliver. Em seguida, trataremos de trabalhos assinados por Bijari, Novo Estúdio, R(&)sie{n} e Garnet Hertz. Após a apresentação desses casos, dedicaremos a parte final desde ensaio à proposição e discussão sobre o conceito de *in-utensílio* crítico.

Ativismo na era da participação e generatividade digital

O coletivo dinamarquês Superflex categoriza a sua produção como conjunto de ferramentas. Em vez de obras predominantemente destinadas à assimilação contemplativa ou aquisitiva, o grupo propõe a invenção de processos e materialidades que possam atender aos requisitos e demandas de determinadas comunidades. No recente *Flagship Shelters*¹ (Abrigos Emblemáticos, Figura 1), o coletivo produz em 2015 uma série de versões em escala reduzida de obras arquitetônicas de escritórios renomados.

Trata-se de uma apropriação de projetos elaborados por nomes como a dupla suíça Herzog & De Meuron e o japonês Toyo Ito, para sediar lojas de grandes marcas de vestuário como Prada e Tod's. Porém, em lugar de atender a uma clientela reduzida, de alto poder aquisitivo, as formas derivadas dessa apropriação se tornam abrigos de construção rápida e de baixo custo, montados com compensados e tecidos para barracas. Primeiro, os modelos são exibidos no Museu de Arte Contemporânea de Tóquio, ao lado de fotos da população sem teto que habita lugares da cidade como o parque Ueno. Em 2016, o projeto é levado para o festival de música Roskilde, na Dinamarca, onde as cabanas são montadas para servir bebidas e oferecer acesso à internet para catadores de garrafas descartadas.

A taticidade tática empregada em *Flagship Shelters* envolve a aplicação de preceitos da cultura de código aberto e faça-você-mesmo. Como em *Guarana Power* (2003), *Copyshop* (2005) e outros trabalhos do Superflex, a abordagem de tecnologias de comunicação e de situações de desigualdade socioeconômica é assumida como pretexto para o combate contra as restrições à liberdade de informação. Ao mesmo tempo, coloca-se em questão o acesso elitista a produtos e serviços obtidos a partir dos fluxos comunicacionais, em ciclos que tendem a ser cada vez mais automatizados e menos participativos – se consideramos um sentido de participação mais efetiva, que transcenda a lógica de mercantilização da vida pessoal e dos conteúdos gerados pelo usuário.



Fig 1. **Flagship Shelters** (Roskilde Festival, 2016), Superflex | **Foto:** Torben Eskerod | **Fonte:** http://www.superflex.net/press/label/flagship_shelters.

Um caso semelhante é a plataforma itinerante Labmovel² (iniciado em 2012), sob curadoria dos brasileiros Lucas Bambozzi e Gisela Domschke. Nessa iniciativa, artistas e outros convidados levam para as ruas experiências educativas em mídias digitais, a bordo de uma perua modificada. Desse modo, chegam à população de regiões carentes de ofertas culturais temas e práticas experimentais, como as oficinas *desmontagem* para reestruturação de filmes como *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e *Nostalgia* (1983), de Andrei Tarkovski. Também são realizadas atividades educativas de projeção mapeada e grafite virtual.

Por sua vez, o arte ativismo do coletivo anglo-suíço !Mediengruppe Bitnik explora as mídias digitais tanto em seus aspectos participativos, quanto especulativos. Com isso, tecem um comentário irônico sobre as condições presentes e eventualmente futuras dos usos das tecnologias. No trabalho *Random Darknet Shopper*³ (algo como Comprador Aleatório da Internet Obscura), uma aplicação de *software* simula a ação de um consumidor

que utiliza um orçamento semanal de 100 *bitcoins* para realizar aquisições fortuitas em endereços não indexados pelos motores de busca habituais.

Desde 2014, são adquiridos itens que variam de lacres para revenda de mercadorias violadas, pastilhas de *ecstasy*, maços de cigarro ou conjuntos de chaves mestras. As encomendas são recebidas pelo correio, para ser apresentadas como documentos dos processos ocorridos em um espaço designado para exposição. Além disso, passam a fazer parte de uma coleção formada pelo projeto em si. Lidando com a noção ambígua de arquivo, o coletivo direciona sua crítica ao consumismo das redes. Associa também o sistema da arte com a radicalização desenfreada do livre mercado, facilitando o acesso a produtos tanto corriqueiros, quanto banidos pelas legislações nacionais e internacionais.

Em outra vinculação da arte com a expansão eletrônica do comércio, a brasileira Giselle Beiguelman realiza em 2017 o trabalho *Art Supermarket*. À maneira de um catálogo, reúnem-se em um *site*⁴ as imagens de produtos criados a partir da identidade de artistas e de obras de arte famosas, com os respectivos *links* para os endereços em que é possível comprá-los efetivamente. Entre os itens catalogados estão uma boneca Barbie Andy Warhol, um aparador Monet, taças Frida Kahlo e bolsas Ticiano. A operação também é apresentada fisicamente, em uma instalação no espaço urbano, no formato de uma banca de vendedor ambulante, em que são expostos alguns dos produtos.

Das reificações comerciais da arte é possível passar à exploração política, estética, tecnológica e ambiental da economia. Em *HARVEST*⁵ (Colheita), o neozelandês Julian Oliver monta em 2017 um sistema em que moinhos de vento geram eletricidade para alimentar um computador destinado à mineração de criptomoedas.

Com o processamento computacional investido na manutenção e verificação pública do livro-razão de transações (os registros criptografados conhecidos como *blockchain*), o artista obtém recompensa financeira que é revertida para o financiamento de organizações não governamentais engajadas em pesquisas sobre mudanças climáticas.

Nos casos citados, observamos a contestação e o desvio de funcionalidades pretendidas na arquitetura, produção de mídia e sistemas de comércio. Em seu lugar, são propostas alternativas poéticas, estéticas e críticas, que se apoiam na tecnologia visando à invenção ou ao redirecionamento disruptivo de finalidades, em favor de grupos e situações socioambientais sob algum tipo de ameaça ou opressão. Porém, é ainda comum o caminho inverso. Quando intenções projetuais já são desde início pensadas para o ativismo.

Essa predisposição marca a trajetória híbrida do coletivo paulista Bijari. Em trabalhos independentes, patrocinados ou inteiramente comissionados por empresas, o grupo se utiliza de diversas materialidades e processos artesanais, industriais e eletrônicos. A instalação interativa *Reconstrucidades*⁶, de 2007, oferece ao público a possibilidade de montagem individual ou coletiva de paisagens urbanas sonoras e visuais, a partir da disposição de peças sobre uma mesa reativa denominada Reconstructable.

O projeto propicia a reflexão sobre a atualidade existente e o jogo com outras conformações virtuais da cidade.

Em uma direção igualmente especulativa, o escritório Novo Estúdio, fundado pela arquiteta e urbanista brasileira Gabriela Bilá, se lança a uma investigação fictícia em *Teleport City*, de 2017. A premissa assumida é a de imaginar a vida na cidade em um futuro no qual o teletransporte se torna o principal meio de mobilidade de massas. O projeto engloba instalações, publicação impressa, *web site*⁷, intervenções urbanas e trilha sonora. Com isso, dá materialidade à imaginação acerca das mudanças topológicas, novos modos de habitação, comportamentos sociais e patologias que seriam decorrentes do deslocamento instantâneo.

O conceito de *cidade estante*, por exemplo, aponta para tipologias de edifícios multifuncionais empilhados, com circulação interna por escadas e elevadores e saltos externos de ponto a ponto por teletransporte. Neles se justapõem moradias, comércio, indústrias e serviços públicos. Essa e outras características da *Teleport City* dão origem à compulsão de acumuladores culturais, à síndrome ligada à vida exclusiva em fusos noturnos ou diurnos e a grupos de guerrilha armada voltados à preservação de centros históricos e culturas locais.

Também a respeito das relações entre corpo e *design*, o grupo francês R(&S)⁸ realiza em 2010 o projeto *Une architecture des humeurs*⁹. Trata-se de uma articulação de conhecimentos de diversas disciplinas como neurobiologia, robótica, matemática e filosofia. O trabalho emprega a análise matemática para a criação de estruturas morfológicas relacionais, fundamentadas em conflitos (ou mal-entendidos) entre a expressão verbal dos desejos de eventuais habitantes ou usuários e os dados colhidos em testes bioquímicos sobre a suas reações emocionais. Opõem-se assim a linguagem dos entrevistados aos indicadores obtidos por sensores.

Nessa obra, podemos encontrar um caso típico de produção que estaria excluída do campo da arquitetura, urbanismo e disciplinas de *design*, segundo os critérios mercadológicos, formalistas e funcionalistas. Também haveria dificuldade em enquadrar o experimento na concepção de ativismo comunitário. Com o projeto de R(&S), não se espera da racionalidade subjetiva uma resposta completa. A margem irracional inexplicável, captada em operações lógicas e físico-químicas, interfere decisivamente nas “soluções” alcançadas. Nesse sentido, a “arquitetura de humores” se insere com mais facilidade no terreno da arte contemporânea. De fato, é o que ocorreu se consideramos a exibição do trabalho na sede parisiense do centro Le Laboratoire, dedicado à arte e ao *design* experimental.

Por fim, o canadense Garnet Hertz realiza *Disobedient Electronics: Protest*¹⁰ em 2016, uma curadoria sobre a produção crítica de *designers*, artistas, *hackers* e *makers* de dez países diferentes. O trabalho pretende demonstrar que a fabricação de objetos eletrônicos pode ser adotada como meio eficaz de resistência. Ao mesmo tempo, coloca em dúvida o potencial de combate das vertentes de *design* crítico e especulativo inspiradas nas teorias dos bri-

tânicos Anthony Dunne e Fiona Raby (2013). Em lugar delas, Hertz defende a busca pela compreensão e engajamento por meio de argumentos e fatos amplamente acessíveis ao público.

Em uma publicação diagramada como catálogo, revista e manual, *Disobedient Electronics* reúne propostas como *Knitted Radio*¹¹ (Rádio Tricotado, de 2014), de autoria da artista turca Ebru Kurbak e da alemã Irene Posch. Trata-se literalmente da técnica de construção de um transmissor de FM a partir da inserção de fios condutores entre os pontos da trama de uma blusa. O aparelho é destinado a facilitar a comunicação em contextos de vigilância e opressão violenta. Sua fonte de inspiração é a onda de protestos ocorrida na Turquia em 2013, mobilização inicialmente contrária à demolição do Parque Taksim Gezi, em Istambul, que ganha uma multidão de apoiadores em um contexto de forte repressão policial.

Outro projeto incluído em *Disobedient Electronics* é chamado de *THERO*. Concebido entre 2016 e 2017 pelos espanhóis Román Torre e Ángeles Angulo, apresenta-se como um objeto de caráter escultural que carrega um dispositivo capaz de bloquear ou criptografar fluxos de comunicação, conforme é girado pelo usuário. A peça visa facilitar a proteção da privacidade sobre dados intangíveis a partir da simplicidade do gesto sobre a materialidade, em uma conjugação do sentido táctico com o aspecto tátil do ativismo pós-digital.



Fig 2. **THERO** (primeiro protótipo, 2017), Román Torre e Ángeles Angulo Extraído de vídeo de Román Torre | Fonte: <https://vimeo.com/rtorre>

In-utensílio crítico

É frequente que paradoxos relativos à diferenciação de sistemas se apresentem na compreensão do ativismo nas artes visuais, *design* e arquitetura. Um desses paradoxos diz respeito à verificação de quais contextos, objetos, agentes são autorizados o não autorizados em dado campo. Nas artes visuais, espera-se algum grau mínimo de autonomia, baseada na expectativa habitual de que a produção e consumo de suas obras se sustentem, mesmo que precariamente, sem depender das influências alheias e das ponderações de consequências. No *design* e arquitetura, admite-se que há um propósito exterior a ser cumprido, que impele à renúncia ao experimentalismo extremo, ou a sua redução à ideia de ensaio tolerado enquanto teste para uma futura aplicação efetiva.

Em casos como os que foram comentados acima, o ativismo encontra espaço quando tais características de autossuficiência ou de comprometimento são transgredidas, de um lado ou de outro. No contexto pós-digital, essa disrupção diz respeito à facilitação tecnológica dos processos participatórios que envolvem instâncias físicas e virtuais de (inter)ação, como nas ações do Labmóvel ou nas instalações de *Reconstruções* e *Teleport City*.

Por outro lado, a disrupção refere-se também à automação generativa de comportamentos interativos e inteligentes que envolvem o humano e o não humano em agenciamentos cíbridos – cibernéticos e híbridos, entre o informacional e o material (BEIGUELMAN, 2004). São exemplos dessa tendência o sistema automatizado de compras *Random Darknet Shopper* e o minerador de criptomoedas para fundos ambientalistas *HARVEST*.

Diante desses exemplos, parece haver uma transversalidade paradoxal no modo como as noções participatórias e generativas se aplicam, em termos práticos ou teóricos. Tanto no que se refere ao arte ativismo, quanto ao *design* e a fabricação crítica – ou seja, o *critical design* pretendido pelos britânicos Dunne & Raby e o *critical making* do canadense Matt Ratto, seguido por Garnet Hertz. Por conta disso, torna-se comum o intercâmbio das realizações tecnológicas de cada campo, o que provoca significações inesperadas de estranhamento ou desfamiliarização ante os hábitos projetuais e poéticos.

Projetos de arte ativismo passam a ser compreendidos como instâncias de preparação e teste de instrumentos e métodos de resistência destinados à adoção por interessados. Como se *Flagship Shelters*, *Art Supermarket* e outros exemplos semelhantes ocupassem a mesma condição de um gesto de *design* experimental. Por sua vez, a produção e o *design* críticos de *THERO* e *Knitted Radio* geram casos mais propensos às exposições, ao debate e à apropriação sociocultural, do que às linhas de produção voltadas ao atendimento comercial e em escala das necessidades de clientela elitista ou indiscriminada.

Essa ambiguidade poderia indicar a consolidação de um novo sistema das artes. Ele seria caracterizado não mais pela indistinção clássica ou pela cisão moderna entre artes aplicadas e artes *não aplicadas*. Em vez disso, seria marcado pela “unificação [dois ideias de liberdade, imaginação e criatividade] com a facilidade, o serviço e a função”, conforme Larry Shiner (2014: 410-413).

Contudo, segundo o reposicionamento da tríade comentada por Flusser (2007), a função intermediária da tecnologia não parece suficiente para apagar as diferenças entre o poético e o projetual. De fato, as diferenças se acentuam, sobretudo, quando gestos de ativismo ganham evidência. Pois, já de partida, o ativismo coloca em disputa a própria partilha do sensível nas artes, isto é, aquilo que concerne à política da estética, na forma de posições e valores ocupados por modalidades singulares de produção artística (RANCIÈRE, 2000).

Essa distribuição de modalidades artísticas nos remete à noção de sistema que essas manifestações compõem. Sistema que pode ser compreendido como subconjunto de um todo – o sistema das artes como parcela dos sistemas sociais comunicativos, como em Niklas Luhmann (2000). Mas que também pode servir como (contra)modelo paralelo, que ampara a consideração análoga e crítica dos demais arranjos e divisões sociais, conforme Rancière (2000).

Nesse sentido, a transversalidade do ativismo na arte, *design* e arquitetura deriva de uma função paradoxal de *in-utensílio* crítico, expressão que compomos a partir de Paulo Leminski (1986). Essa função diz respeito à refutação e reconfiguração da divisão, partilha ou crítica, feita em proveito das noções organizadoras, porém, provisórias e instáveis, acerca do que se considera projetual ou poético. Segundo a ideia de *in-utensílio* crítico, a utilidade e a inutilidade seriam parcelamentos intercambiáveis de categorização. Não são ontologicamente essenciais, pois são instanciados pelos contextos e as operações de cisão que são neles adotadas.

Tais operações críticas são próximas da etimologia da qualificação *hacker* que assumem a arte e o *design*, sobretudo quando pensadas no atual contexto tecnológico (GÓMEZ, 2016). Pois o verbo *hackear* (*to hack*) é derivado da ideia de corte brusco, feito a golpes com instrumentos incisivos. Por analogia com a fragmentação da materialidade tátil, esse corte diferencia as táticas da imaterialidade dos códigos. Constituem-se assim artifícios, ou seja, meios de transgressão, o aspecto ardiloso que une etimologicamente a arte, o *design* e a tecnologia, segundo Flusser (2007).

Enquanto *in-utensílio* crítico, o ativismo se desenrola como cisão heteróclita sobre os sistemas e seus aspectos estéticos e éticos. Essa cisão é, autopoietica, pelo desvio dos próprios fazeres artísticos, com seus sujeitos, objetos e modos de apreensão. Mas, ao mesmo tempo, é alopoietica, por impulsionar a contração das regras do jogo dos regimes de poder, que correspondem igualmente a sujeitos, objetos e modos de apreensão em um sentido mais abrangente.

O ativismo poético e projetual da época pós-digital se fundamenta nessa estética disruptiva (MARKUSSEN, 2013), de *hackeamento*. Por meio dela, efetua-se a transgressão de materialidades e retóricas orientadas por hierarquias preestabelecidas, relativas às artes visuais e ao *design*, arquitetura e urbanismo. Persiste, contudo, o ímpeto de distinção entre campos de atuação artística. Divisão que, paradoxalmente, se reconstitui para, depois, encadear outros ciclos de questionamento e ativismo.

1 https://www.superflex.net/tools/flagship_shelters

2 <https://labmovel.net>

3 <https://www.bitnik.org/r/>

4 <http://www.desvirtual.com/artsupermarket/>

5 <https://julianoliver.com/output/harvest>

6 <http://www.bijari.com.br/reconstrucidades-2>

7 <http://teleportcity.xyz>

8 Pronuncia-se como hérésien em francês, algo como heresiano, variação para hérétique (herege).

9 <http://www.new-territories.com/blog/architecturedeshumeurs/>

10 <http://www.disobedientelectronics.com>

11 <http://www.ireneposch.net/the-knitted-radio/> e <http://ebrukurbak.net/the-knitted-radio/>

Bibliografia

- BEIGUELMAN, Giselle. Admirável Mundo Cíbrido. **Academia.edu**. 2004. PDF. Disponível em: <https://www.academia.edu/3003787/Admirável_mundo_cíbrido>. Acesso em: 29 jun. 2018.
- CRAMER, Florian. What Is “Post-Digital”? In: BERRY, David M. (David Michael); DIETER, Michael (Org.). **Postdigital Aesthetics: Art, Computation And Design**. London: Palgrave Macmillan, 2015. p. 12–26.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- GÓMEZ, Diego. El Diseñador como Hacker. **RChD: creación y pensamiento**, Santiago, n. 2, p. 96–105, 23 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.rchd.uchile.cl/index.php/RChDCP/article/view/42708>>.
- LEMINSKI, Paulo. A arte e outros inutensílios. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 18 out. 1986. , p. 92, caderno Ilustrada.
- LUHMANN, Niklas. **Art as a social system**. Stanford: Stanford University Press, 2000.
- MARKUSSEN, Thomas. The disruptive aesthetics of design activism: Enacting design between art and politics. **Design Issues**, Cambridge, USA, v. 29, n. 1, p. 38–50, 2013. Disponível em: <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/DESI_a_00195>.
- RANCIÈRE, Jacques. **Le partage du sensible : esthétique et politique**. Paris: La Fabrique éd, 2000.
- SHINER, Larry. **La invención del arte: una historia cultural**. Barcelona: Paidós, 2014.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Iliana Hernández García *

Estética de lo imposible



Iliana Hernández García é Ph.D. em Estética na Universidade de Sorbonne, Paris-I. Pós-doutorado em Filosofia da Ciência do Instituto de História e Filosofia das Ciências e Técnicas / CNRS e da Universidade de Sorbonne Paris-I. Pesquisador convidado na Maison des Sciences de l'Homme de Paris. Mestre em Estética e Ciências da Arte pela Sorbonne University, Paris-I. Mestre em Estética e Teoria da Arquitetura na Escola de Arquitetura de Paris. Arquiteto na Universidad de los Andes. Professora do Departamento de Estética da Faculdade de Arquitetura e Design da Pontificia Universidad Javeriana, onde é Diretora do grupo de pesquisa em Estética, Novas Tecnologias e Habitabilidade e da Coleção Estética Contemporânea e é Professora do Doutorado em Ciências Sociais e Humanas. Teórico e pesquisador em estética das artes eletrônicas e biomédicas, vida artificial e mundos virtuais imersivos.

<ilianah@javeriana.edu.co>

ORCID: 0000-0003-3589-2400

Resumen Presentamos un camino y una aproximación a la estética de lo imposible y lo improbable, como la teoría inicial que debemos construir para comprender cómo se transforma la Estética en relación con el conjunto de mundos imposibles que se actualizan en todos los campos del conocimiento y de la experiencia. En particular, en el cruce entre mundos virtuales inmersivos y vida artificial, el rompimiento de paradigmas es tan vasto, que nos hace pensar necesariamente en la ampliación de límites de la Estética. Es por ello que muchas de las obras y de las investigaciones tienen que ver con aquello que de ahora en adelante puede ocurrir de forma insospechada, y que no podemos predecir. Aquello que es altamente improbable, o que parecía serlo, y que de pronto emerge sin ser esperado y produce un cambio en la epistemología y la ontología hasta ahora establecidas.

Palabras clave Estética, imposibilidad. Mundos virtuales inmersivos. Vida artificial. Filosofía de la biología.

Estética do impossível

Resumo Apresentamos um caminho e uma abordagem para a estética do impossível e o improvável, como teoria inicial que devemos construir para entender como a estética se transforma em relação ao conjunto de mundos impossíveis que são atualizados em todas as áreas do conhecimento e experiência. Em particular, no cruzamento entre os mundos virtuais e vida artificial imersiva, a quebra de paradigmas é tão grande que, necessariamente, faz-nos pensar na expansão das fronteiras da estética. É por isso que muitos dos trabalhos e investigações têm a ver com o que, a partir de agora, pode acontecer sem que seja esperado, e não podemos prever. Aquilo que é altamente improvável, ou que parecia ser, e que de repente surge sem ser esperado e produz uma mudança na epistemologia e na ontologia até então estabelecidas.

Palavras chave Estética, impossibilidade, Mundos virtuais imersivos, Vida artificial, Filosofia da biologia.

Aesthetics of the impossible

Abstract *In this article, I want to introduce a path for an approach to an aesthetics of the impossible and the unlikely. This is about a theory to understand how aesthetics change in relationship with impossible worlds. Those worlds come from knowledge and experience. Specifically, it is about the crossroad between immersive virtual worlds and artificial life. Classic paradigms are strongly broken and it leads us to think about the enhancement of the aesthetics limits. Many bioarts and electronic arts works have to do with unexpected events that one cannot anticipate. Something that is highly unlikely can emerge suddenly and produce an important change in epistemology and ontology, far from what we knew before.*

Keywords *Aesthetics, The impossible, Immersive virtual worlds, Artificial life, Philosophy of biology.*

Introducción

Este documento es resultado de investigación del proyecto *Ecopolítica de los paisajes artificiales*, desarrollado por el grupo de investigación *Estética, nuevas tecnologías y habitabilidad*, del departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá. Se propone un camino y una aproximación a la estética de lo imposible y lo improbable, en el sentido de lo que podemos imaginar en la discusión actual acerca de la definición de lo que sea la vida, y sobre la teoría de la evolución. En particular, se relacionan los mundos virtuales inmersivos creados en el arte electrónico, usados en procesos de simulación. En ellos se emplea vida artificial y modelos bioinspirados para comprender la vida y producir algo semejante a ella. Se trata de construir una teoría abierta acerca de cómo el proceso creativo en los mundos inmersivos puede arrojar luces acerca de la vida como podría ser.

En la evolución biológica, podemos tener un espacio entre el azar y el determinismo. El azar en la filosofía de la biología no supone condiciones particulares o singulares, se trata de un campo por conocer.

El determinismo se considera un dato, quizás demasiado definido para presentar un campo novedoso a investigar. Cuenta con aspectos como constatación empírica, y una teoría robusta que puede explicar algunos aspectos de la evolución de la vida en biología. Los filósofos de la biología buscan una teoría que pueda explicar cómo la vida continúa, transita por caminos diversos, de una manera no predeterminada, pero tampoco librada al azar, y cómo puede desenvolverse en tal cantidad de especies diferentes. Estos son los cambios de la vida, pero al mismo tiempo coinciden con aquellos que preservan su existencia. Muchas de sus propiedades podemos identificarlas a lo largo del proceso de evolución. Esto es adaptación. De una parte, semeja un proceso, en el cual la vida cambia y se desenvuelve en novedades, se recrea a sí misma, sin intenciones. Esto constituye la emergencia. Y de otra parte se encuentra la adaptación, en la cual, durante un periodo de tiempo, la vida se estabiliza, conserva sus formas en las especies, y establece interacciones particulares con el ambiente.

Podemos tener una noción que explica lo que ocurre entre el azar y el determinismo, y que sustenta la emergencia y la adaptación; esta es el concepto de necesidad. Estudiando los planteamientos del filósofo de la biología Philippe Huneman, pensaríamos que ésta podría actuar como una explicación para una no-intencional continuación de la vida, a saltos, la cual al mismo tiempo esté relacionada con el determinismo, la impredecibilidad y la novedad.

En este contexto de ideas, se observa la ocasión para anclar una exploración conceptual acerca de dónde encontrar lo imposible y lo improbable en la vida tal como la conocemos, en la teoría de la evolución y en la selección natural. Resulta de gran interés la idea de lo no comprensible de la vida y especialmente aquello que no es posible conocer de ella todavía. También lo es en ciencias como la física o la química, las matemáticas y

especialmente en los rompecabezas y los casos de borde acerca de lo que sea la vida. Estos pueden guiarnos hacia lo imposible y lo improbable. Los intereses serían diversos. Imaginaríamos formas de vida que no pueden ser vistas, acabadas, comprendidas, conocidas, percibidas, reveladas o incluso aceptadas. Todas ellas construirán eventualmente los improbables e imposibles de la vida tal como podría ser.

En la teoría de la evolución, decimos a partir de Huneman (2008a), la necesidad está apoyada en la predecibilidad especialmente en casos de sistemas determinísticos. Pero existen algunos casos de impredecibilidad donde lo que actúa es la emergencia. Siendo ésta de naturaleza robusta permitirá la predecibilidad a escala local. Con lo cual podemos decir que la impredecibilidad aparece en la contingencia y fluye a través de largas escalas de tiempo. Para nuestro propósito, aquellas largas escalas de tiempo serían el lugar para hallar lo improbable, de forma cercana a la emergencia y la contingencia; la adaptación se encontraría próxima a la biología evolutiva, es decir a la evolución como creemos que es. En consecuencia, las novedades se expresan en relación con la contingencia. La evolución abierta y sin límite (Huneman, 2012a), podría mostrarse como lo improbable, pero aconteciendo. Así, la creación de lo imposible, la desviación, se ubicaría del lado de la contingencia, y la creación se aproximaría a la innovación. ¿Qué es la innovación en la evolución? Ésta se produce cuando aparecen diferencias radicales cualitativas en morfología o comportamiento. Siguiendo a Muller (2002), Crafcraft (2000) argumenta que estos cambios generan patrones y un conjunto de adaptaciones que irradian incluso al ambiente. La emergencia computacional basada en algoritmos produce impredecibilidad, cuando se trata de un sistema imposible de comprimir; o produce predecibilidad si se trata de un sistema que puede ser comprimido. (Huneman, 2012b). En estas dos opciones encontramos una posibilidad más cerca de la impredecibilidad en la evolución y de la computación basada en la vida.

Buscando la localización de lo improbable, lo cual vamos a llamar lo imposible para radicalizarlo, y siguiendo las formas de vida no conocidas, creemos que éste puede hallarse entre el azar y la necesidad. Si el azar no es orden, tal vez incluye la mayoría de las posibilidades; y la necesidad se encuentra cercana a la vida tal como la conocemos, con sus regularidades. A partir de lo cual, una posibilidad se encuentra en la simulación computacional, donde el conocimiento humano aparece en proceso de ampliación (Humphreys, 2004). Esta ampliación trata sobre la extrapolación, la conversión y la aumentación. La extrapolación es explicada como expandir el rango de las habilidades humanas naturales. Por ejemplo, extender una habilidad existente como la visión. El caso del telescopio. O expandir el campo o dominio de todas nuestras habilidades actuales. Acerca de la conversión, Humphreys (2004: 5) dice que ésta se relaciona con el fenómeno convertido a una forma accesible a través de otra modalidad sensorial. De la visión a la escucha, por ejemplo, o en el caso de los dispositivos de sonido que tienen funcionalidades visuales. Esto nos da acceso a eventos del mundo, a los cuales no tenemos posibilidad de asistir porque no estamos equipados biológi-

camente para percibirlos en su forma original. En cuanto a la aumentación, ésta se refiere a la posibilidad de observar o percibir con nuestras capacidades amplificadas en términos de escala, por ejemplo, ver partículas alfa, positrones o partículas spin. Humphreys dice:

“no estamos limitados a nuestras habilidades perceptuales, nuestros talentos matemáticos han sido complementados por dispositivos computacionales. El computador ha transformado la escala del tiempo, así como el telescopio transformó la escala del espacio. El número se transformó en imagen, y la imagen en algoritmos genéticos”. (2004: 5)

¿Cuál es la relación entre los fenómenos que no podemos ver y lo producido a través de procesos artificiales? Esto, en casos como las criaturas de biología sintética o de actividad transgénica como *Alba*, la coneja verde fluorescente planteada por el artista brasileño Eduardo Kac. Asimismo, en el trabajo denominado *Fauna* de Joan Fontcuberta¹ (artista catalán), o los trabajos de bioarte del grupo Symbiotica (artistas australianos en la Universidad de Western Australia). Con ello se aportará a una Teoría Estética sobre lo imposible que comprenda las condiciones físicas, biológicas, matemáticas, epistemológicas y teóricas de la innovación y el bioarte, cuya dimensión conceptual se aplica y explora en mundos virtuales inmersivos que operan como sistemas creativos en evolución². De manera similar, ésto se observa en las creaciones computacionales de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau³, las cuales corresponden a procesos de innovación científica y creatividad artística, así como en los proyectos de los arquitectos Neil Spiller y Karl Schu⁴, pero en especial en el proyecto Tierra (1990) de Tom Ray. En el cual el objetivo es

“crear una forma de vida alterna en el computador. No vida natural sino crear formas de vida radicalmente diferente de aquellas que vemos alrededor, basadas en una física y química, completamente distintas. Ray permite que estas formas evolucionen en su ambiente de silicio, generando su propia y característica filogenia. La utilidad es para la biología comparada, para observar qué hay de especial en la vida en la Tierra”. (Casti, 1997: 73)

Con este proyecto, Ray explica el método de sintetizar vida, más allá de la simulación. Se trata de experimentar en el campo de la evolución abierta e inacabada y mostrar cómo, ésta es a la vez indeterminada y cómo nuevas formas de vida pueden surgir, no anticipadas o previstas de antemano. En ello, un proceso creativo novedoso se plantea, éste puede contribuir a comprender los procesos de creatividad humanos. Ellos estarían más

ligados a la autonomía, la autoreplicación, la emergencia y la evolución, y alejados de los criterios y valores establecidos, y de las definiciones y bases de funcionamiento. La inspiración de este proyecto *Tierra* y su punto de inicio ha sido la explosión cámbrica en el origen de la vida como la conocemos. Los biólogos están interesados en saber por qué se dieron los cruces que llevaron a la vida que hoy tenemos y qué otros cruces y relaciones hubieran podido producirse. Para ello, Ray plantea una analogía utilizando programas con la capacidad de autoreproducción, los cuales compiten por obtener tiempo, memoria y recursos del computador⁵. Estas creaciones abren posibilidades a exploraciones en ciencia y filosofía acerca de la vida como podría ser.

Ampliación de las capacidades cognitivas

Las formas de vida aún no conocidas, o aquellas que están por venir, constituyen tal vez el noventa por ciento del conjunto. En términos epistemológicos se trata de la ciencia pendiente por descubrir según el físico y químico Ilya Prigogine. Con lo cual se indica cómo la investigación es lo que se hace, y no, aquello que se conoce. En términos de amplios periodos de tiempo, el patrimonio de conocimiento con el que contamos es aún reducido frente al mundo y sus dimensiones. Este hecho tiene un significado en la teoría evolutiva, pues implicaría que desconocemos varios de los eslabones del proceso de evolución. Por otra parte, aún no tenemos acceso a diferentes fenómenos esenciales para la vida. Ejemplo de ello es la microescala de las bacterias y los virus o la mutación entre especies. Si bien los nuevos instrumentos de visión como el microscopio o el secuenciador de ADN han producido cambios radicales y han ampliado nuestras capacidades de observación, todavía requerimos continuar comprendiendo lo que vemos a través de ellos, para que la cognición humana adquiera dimensiones más amplias. Con lo cual es probable que la cultura humana, incluida la ciencia, no esté viendo todas las posibilidades. La noción de lo imposible podría estar justo en ese vacío.

La aumentación de las capacidades humanas debido a los instrumentos conceptuales y computacionales se refleja en los secuenciadores de ADN, en los viajes de Craig Venter para analizar y sintetizar la microescala de la vida. Estos podrían nombrarse como la respuesta estética a aquello que no podemos ver. En consecuencia el horizonte de posibilidades consiste en crearlo, aumentarlo, o incluso inventarlo. Humphreys lo llama un “ensanchamiento epistemológico” (2004: 6). Esto es percibido por el bioarte y otras creaciones electrónicas. Artistas e ingenieros crean especies artificiales que operan como dobles de aquello que suponemos o esperamos exista en el mundo actual. El objetivo es sintetizar la vida como es, pero también y especialmente tal como podría ser. Se trata de probar otras hipótesis, y de producir algunas nuevas, conteniendo diferentes posibilidades de la vida, incluso en el proceso evolutivo.

¿Qué significa para la evolución el hecho que podamos transformar animales actuales a través de medios artificiales? ¿Se trata de un proceso crítico, negativo, o una posibilidad? ¿Tal vez solo una desviación, un error, pero no una transformación significativa de la evolución dado que tan solo son algunos individuos? O siguiendo la hipótesis del biólogo S.J. Gould, acerca de la evolución contingente en adaptación a las condiciones del ambiente, éste podría provocar un cambio radical en la evolución por venir. En el camino de la posibilidad, ¿significa la apertura de un horizonte para nuevos rasgos de la evolución, donde la vida se mantendrá? Dado que solo conocemos una pequeña parte del mundo de lo vivo, habríamos de esperar rasgos y patrones no predeterminados y no generalizados para todos los fenómenos. Se trata de un mundo abierto y de una evolución sin fin.

Gould planteó un experimento mental al que se le conoce como “re-playing the tape of evolution”, en el cual se preguntaba si sería posible volver a repetir el proceso de la evolución. O en todo caso el mismo proceso con las especies tal como las conocemos. La idea de Gould es que esto no sería posible dado que la evolución no ha sido un proceso teleológico con un fin o una dirección, y en consecuencia podrían darse otras formas de vida y especies, incluso los humanos tal vez no surgiríamos en ese proceso. Cabe preguntarnos si este experimento mental puede realizarse hacia adelante para observar la biología evolutiva futura y cuáles serían las condiciones a tener en cuenta para su puesta en marcha. Este experimento también permite pensar si la vida tiene realmente unos patrones determinados que siempre habrían de cumplirse para que la vida se diera, o si éstos constituyen solo la posibilidad que hemos conocido hasta ahora y en este planeta.

Podríamos pensar en otros conjuntos de patrones que pueden emerger a partir de considerar diferentes especies emergiendo, o formas de vida artificial que puedan ocurrir. Por otra parte, podríamos preguntarnos qué significaría si no pudiésemos imaginar las alternativas de vida, quizás en el sentido de encontrarnos inmersos dentro de este endosistema. Es decir cómo pensarnos fuera de nuestra propia vida y proceso cognitivo. Con lo cual aquello que llamamos las propiedades generales de la vida pueden verse limitadas a sólo la vida como la conocemos. En ello la ampliación epistemológica de la cognición humana a través de procesos maquínicos se revela de gran importancia. Se trata de anticipar el mundo en evolución, a través del acto de inventarlo, de producirlo, al mismo tiempo que lo esperamos o vivimos. Se hace necesario aproximarse a la evolución a través de su intervención, incluidas la observación y la imaginación.

La aumentación de las capacidades cognitivas humanas implica que las intuiciones puedan darnos percepciones; mientras que la observación nos da estímulos para nuevos descubrimientos. Las simulaciones computacionales y de síntesis pueden proveernos de ampliaciones epistemológicas y de libertad. Esto nos permite esperar que la creatividad empuje los límites del conocimiento humano y sus posibilidades, en un sentido en el que podamos cruzar los límites actuales, aquellos agenciados por creencias culturales, lenguaje y conocimiento. Siguiendo a Humphreys (2004), no se trata de

una ciencia hecha por las personas o para ellas. La ciencia y las ciencias de la computación han trascendido las limitaciones de las habilidades epistémicas naturales humanas. Es el caso de la síntesis robótica de moléculas, la detección artificial de partículas en aceleradores, el uso automatizado de conjuntos de datos. Con lo cual se estima que una actividad ya no tendría que ser realizada por humanos para ser considerada científica. Se presentan dos posibilidades: la primera opción consistiría en entender la tecnología solo como instrumento para los humanos. En éste caso la producción continúa siendo científica en el sentido clásico. En la segunda opción, aceptaríamos diferentes grados de autonomía, en relación con el hecho que la tecnología produce diferentes cálculos independientes de los humanos. Estos solo inician el proceso. En esta opción hemos de ampliar el concepto epistemológico de la ciencia; ésta incluiría software, hardware y wetware. Sin embargo, la sociedad en general se encuentra lejos aún de aceptar esta hipótesis, en la cual debemos proporcionar nuevas definiciones de la actividad científica. Estas no se encontrarán relacionadas necesariamente con aquel que realiza la acción. Es decir ¿puede el científico ser un robot?

En una analogía con el arte, hay una desaparición del artista como autor, hacia el meta/artista, como en el caso del software produciendo dibujos al estilo de Kandinsky, o generando expresiones estéticas inéditas y sorprendentes. Según Humphreys, la epistemología científica ya no es humana. La práctica de la ciencia misma, ha aumentado la epistemología de la actividad científica y ha incluido los resultados producidos por los computadores. El caso más interesante es el de las simulaciones computacionales y el de los mundos virtuales inmersivos dado que el interactivo no se encuentra envuelto directamente en el proceso computacional *per se*, eventualmente solo en la intención, la interpretación o en el inicio del proceso. Con lo cual hemos de pensar en el tipo de automatismo resultante. Apenas estamos comprendiendo que significa en un sentido epistemológico, el hecho de “dejar a la máquina hacer su trabajo”, especialmente con los supercomputadores capaces de tratar enormes cantidades de datos. Humphreys (2004) incluso afirma que ya no hay una línea entre lo observable y lo no observable, lo que implica que lo no observable aún puede alcanzarse usando ampliaciones tecnológicas. También lo contrario: lo observable puede parecer inobservable en ciertos momentos, dependiendo de la escala, el tiempo y el espacio o del contexto.

Es interesante darse cuenta que el acto de observar ya no es garante de verdad acerca de un fenómeno, incluso si es realizado por un humano o por un dispositivo como el telescopio. El observar es un acto cualitativo del proceso, del cual se obtiene inspiración y reflexión, pero ya no se constituye como prueba, si bien guarda un sentido de plausibilidad. Por esta razón, la línea de borde entre lo humano y lo maquinico es difusa, pero especialmente porque ya no estamos basados en nuestras capacidades perceptuales humanas (ver, escuchar, oler...), sino especialmente dependemos de procesos maquinicos (hard, soft, wet ware). De lo que ellos puedan ver, y con la correspondiente ampliación dada por su inestabilidad positiva. Es decir,

superan el nivel de estabilidad y fijación en el cual los humanos nos encontramos. Ellos cambian a grandes velocidades y en múltiples posibilidades, normalmente aumentando su potencia para ver. De tal forma, lo observable y lo no observable debe ser vuelto a trazar cada día, en relación con las habilidades tecnológicas.

Se hace necesaria una epistemología de la simulación, la cual en el sentido de Humphreys, implica una *epistemología no humana*. El grado de ampliación que la simulación ha alcanzado y por lo tanto las posibilidades para la Estética son importantes. Si creemos que lo humano se encuentra limitado de alguna manera, y que lo maquinico podría empujar esos límites hacia capacidades futuras en nosotros, podemos esperar que una afirmación de una epistemología maquinica produciría nuevas áreas de conocimiento y el espacio adecuado para formular otras hipótesis más allá del consenso y el orden conocido.

Una estética de la simulación es el camino que debe continuarse en relación con la estética de los mundos inmersivos (Hernández, 2002). En este mismo sentido, estas simulaciones contribuyen a la búsqueda de lo imposible, pero especialmente porque ése es el propósito de la Estética. En palabras de Pierce, se trata de empujar los límites más allá de lo conocido, usando el potencial de la creatividad y la imaginación, guiadas por la heurística. Esta no solamente está basada en la intuición y la reflexión sino en la ciencia y la tecnología. Significa una Estética de lo imposible, como proceso autónomo para producir innovación radical. Una desviación del rol principal de la simulación sería necesario. En el propósito de acentuar el camino heurístico para producir transformaciones y encontrar sorpresas y rupturas. Sería importante crear capacidades para producir mundos posibles que no existen en el mundo actual y que no intentan reproducirlo o generar una dependencia con éste. Se trata de cómo un mundo posible proviniendo de un experimento mental o de una simulación, puede crear un mundo realmente alterno al que conocemos.

Simulación y estética de lo imposible

De acuerdo a Humphreys los propósitos de la simulación son: “modelar, predecir, diseñar, descubrir, analizar sistemas, producir dinámicas brownianas, teoría del caos...”(2004: 107) Además de ellas proponemos una Estética de lo imposible en silicio y otros materiales, y realizar preguntas acerca del acaecer humano, o producir manifiestos acerca de los ciborgs, los seres híbridos. También, el preguntarse si las simulaciones son objetos, diseños, organismos, o seres vivos. Si la reproducción sigue siendo un principio importante para la vida o solo para la evolución. En esta relación entre lo humano y la máquinico, indagamos a partir de Humphreys, acerca de los experimentos numéricos o digitales (en lugar de los experimentos empíricos) y cómo la simulación es utilizada para explorar modelos matemáticos que son analíticamente intratables.

En estos modelos de simulación, el espacio no es el entorno para la experimentación, éstos no pueden ser empíricos, ni se desarrollan en un mundo actual. Se trata de creaciones artificiales que hacen síntesis acerca de problemas NP completos. Son en un sentido radical, experimentos numéricos. Esto implica que los mundos virtuales inmersivos (mundos posibles) sean parte de un proceso de creación numérico, que ha empezado a producirse hace unas décadas.

Humphreys argumenta: “El tiempo viola las leyes de la naturaleza” (2004:7), con lo cual la simulación se encuentra localizada en el medio entre la Teoría y los Experimentos mentales. Las simulaciones evolutivas se encuentran entre la Teoría y la Simulación, y generan patrones. La simulación computacional está alcanzando lugares de predicción no-lineal, o está próxima a hacerlo, en un camino en el que produce conocimiento maquínico. Siguiendo a Huneman: “En los sistemas complejos, cuyas ecuaciones son analíticamente intratables, éstas pueden volverse predecibles, realizando compraciones con previas simulaciones. Es decir explorando parámetros, valores y rangos” (2008b: 25). Se trata de la idea de un comportamiento evolutivo en el horizonte cultural y tecnológico, el cual plantea rupturas frente a las leyes generales de la biología teórica. Así supera los límites de la vida conocida. Siguiendo a Kauffman: “la vida avanza por paisajes rugosos adaptativos” (1995: 206). Incluso en la evolución cultural, se pregunta Kauffman: “¿los tejidos indígenas y la cestería avanzan realmente por la misma dirección?” (1995: 206). Con lo cual obtenemos que las leyes generales de la evolución tienen excepciones y están dispuestas en un orden hacia la libertad. Un orden espontáneo, tan potente como la selección natural o la creación de mundos imaginarios. Esto es exactamente: auto-organización. De otra parte, las criaturas artificiales, creadas no por evolución biológica sino tecnológica y cultural, presentan relaciones fisicoquímicas de distinta naturaleza. Si bien han habido ejemplos previos como el perro, ¿existe alguna diferencia para la evolución, ahora cuando podemos intervenir directamente sobre los genes de manera sistemática? ¿Qué cambia en la evolución, en el sentido de nuevos caminos abiertos a este proceso?

Según Holland (1998):

“Las innovaciones como los números y los juegos de azar, producen una reorganización de la percepción al usar la abstracción y la inducción. Lo cual implica que las propiedades pueden ser imaginarias y un procedimiento científico puede ser aplicado. La construcción de un modelo se encuentra relacionada con la metáfora. El modelo objetivo está relacionado con un modelo ya construido. Se trata de sistemas con procesos interactivos que subrayan otros procesos generativos que eran limitados. Se puede tener la idea de innovación y emergencia, cuando éstas se producen por interacción entre el modelo y la metáfora y cuando hay una

transferencia desde la fuente al objetivo. Es decir desde la metáfora hacia el modelo. La fuente y el objetivo están rodeados de un aura de significados y asociaciones. La metáfora causa una serie de recombinaciones de éstas auras, ampliando las percepciones. Cuando la metáfora es exitosa, la interacción produce conexiones e interpretaciones variadas, o sorprendidas” (Holland, 1998: 153)

La metáfora proviene del bioarte o del arte biológico computacional, se trata de formas biológicas improbables, un modelo, una metáfora, produciendo significados e ironías en el plano de relaciones sociales y estéticas, las cuales transforman la comprensión de los procesos de la vida. En este sentido el origen del modelo, siendo la metáfora, ésta selecciona, suprime, enfatiza, al modo de una lógica de la relevancia, distintos aspectos, implicando afirmaciones que normalmente le pertenecían al sujeto primero. Se producen reconcepciones del tiempo y el espacio. Si se generan en el plano del tiempo, se pueden imaginar distintos caminos para la evolución a través de procesos científicos y tecnológicos. O en el plano del espacio, habita el concepto de aumentación, para amplificar la escala del entorno, no solamente en dimensiones sino en cualidades imaginarias, buscando la adaptación. Holland (2004: 48) dice: “Encontrar similitudes entre cosas diferentes, constituye la base de la metáfora, con ello ésta es capaz de producir sorpresa, novedad...”, en nuestro caso de producir lo improbable de las especies artificiales de naturaleza híbrida entre el carbono y otros materiales. Holland (2004: 49) agrega: “Una buena cantidad de los actos creativos consisten en la explicación selectiva de las posibilidades ofrecidas por varias combinaciones”. Pero la pregunta que surge es ¿cómo actuamos selectivamente? Podríamos ampliar las posibilidades de la creación, al transferir la metáfora desde la fuente (el bioarte) hacia el objetivo (el modelo biológico), incluso en el sentido contrario. O la fuente puede ser la filosofía de la biología y el objetivo: la *Estética de lo imposible*.

En los trabajos de bioarte del artista Eduardo Kac, existe una transferencia desde las simulaciones computacionales de las bacterias hacia el mundo de la biología como información. Esto se logra con el uso de traducciones de lenguajes: alfabeto, códigos: morse, binario, ADN. De estas transferencias emerge la novedad.

Emergencia y biología de síntesis

Un modelo del proceso creativo debe plantearse próximo al concepto de emergencia y al proceso de percepción de patrones seminales, para que éste se convierta en un horizonte para la innovación. También para generar nuevas combinaciones. De allí surge la relación entre innovación, ciencia y creación. En esta relación un nuevo modelo de la cognición también se hace necesario para encontrar los ámbitos relevantes en la ge-

neración de conocimiento. Este modelo debe plantearse en relación con los de la evolución. Vida y cognición como procesos paralelos. Análogamente la evolución biológica, tecnológica y cultural ofrecen procesos similares y podrían hacer transferencias entre ellas, a través del proceso de la metáfora.

En un espacio/tiempo diverso, el modelo creativo puede sintetizar morfoespacios de evolución para la emergencia de especies conocidas. Existen más de dos caminos para aproximarse a lo imposible. Uno es el arte y el bioarte, otro se traza en las simulaciones computacionales como una forma de réplica del proceso de la evolución. Se trata de observar si las contingencias de la vida aparecen nuevamente y pueden considerarse novedades. Es decir, posibilidades no conocidas, pero probables de haber existido, o de existir en el futuro, si toman un camino distinto de evolución. Un horizonte con otras reglas diferentes a las habituales de la adaptación, las cuales pueden emerger de procesos computacionales.

¿Cuál es el lugar de lo imposible? Hemos de producir una naturaleza para explicar las obras de bioarte como *Edunia*, en la cual se hibrida la sangre del artista Eduardo Kac con la flor petunia. Esta posibilidad no parece ser posible en la naturaleza biológica pero tiene implicaciones, transformaciones en las leyes y regularidades de la evolución. Igualmente el proceso natural preserva su vida a través del orden desde el caos que ella misma exhibe. Con ello se superaría el límite acerca de la no reproducción de especies diferentes, en este caso a través de la hibridación, en el sentido en que tal vez la reproducción no será el modo principal de producción de vida a futuro, sino la intervención artificial en los genes. Si una gran cantidad de intervenciones se realiza, la biología evolutiva se afectará y quizás se transformará en biología artificial, pero la vida seguirá manteniéndose, como es su principio general. Incluso puede girar en otra dirección que hasta ahora no conocemos. En las simulaciones computacionales biológicas observamos fuertes interacciones que producen biodiversidad no solo a nivel de especies nuevas sino de procesos y reglas.

Si la evolución se encuentra entre el azar y el determinismo, las simulaciones computacionales pueden expresar otras posibilidades además de las teorías de la selección natural y la adaptación, propuestas por Darwin. En las simulaciones realizadas por Craig Reynolds, se presentan reglas simples que explican comportamientos complejos en el vuelo de bandadas de pájaros o cardúmenes de peces. Estas reglas son comportamientos tales como mantener una distancia suficiente y adecuada con el otro que vuela al costado, moverse en la misma dirección del pájaro vecino y del grupo. Igualmente podemos observarlas en las obras de arte generativo de Sommerer y Mignonneau, como en *A-volve*: un estanque donde criaturas artificiales se comportan según las reglas de la evolución de la vida: cruce, reproducción, selección...

En la teoría de la evolución abierta, dice Huneman (2008^a) que la vida en la tierra se despliega de forma abierta e inacabada, en el sentido en que la innovación no tiene límite. Esta teoría implica que los eventos no predictivos pueden crear emergencias y nuevas clases de adaptaciones. La pregunta que hace Huneman es:

“¿La vida artificial es capaz de desplegar evolución abierta y sin límite? La contingencia en la evolución vuelve a ésta impredecible. La evolución parece predecible a escala local, pero no a escala global, dado que dichas novedades justamente son contingentes. ¿Qué es lo propio de la vida en nuestro mundo, en oposición a otras posibilidades de evolución en un mundo posible?” (20012: 209)

La idea del tiempo es la idea de la evolución, especialmente en amplias escalas. Factores extrínsecos como la caída de un asteroide en la tierra, o el exocentrismo de la vida viniendo de otro planeta constituyen catástrofes que pueden ocurrir donde exista una fuerte emergencia. La vida busca preservarse y produce nuevamente lo imposible. Esta es también un organismo o una especie desconocida o inesperada que parece de una forma radicalmente distinta o está constituida de otro material diferente al carbono, como el silicio o el grafeno.

Podemos relacionar la teoría de Kauffman con el orden para la libertad, implicando la importancia de la no predecibilidad de los sistemas. La evolución no siendo teleológica, ¿puede ésta contener reglas generales por largos periodos de tiempo y luego transformarse? O ¿puede ella avanzar en bifurcaciones de reglas paralelas? O ¿son estas repeticiones y regularidades tan solo una expresión de la escala local, observable por la mirada humana?

La novedad no se reduce a la adaptación, si bien ésta última sedimenta los procesos alcanzados por las bifurcaciones. En la teoría de los adyacentes posibles de Kauffman se explican los cambios en la evolución especialmente en largas escalas de tiempo como la aparición de las alas en los animales que surcan el cielo, y nadie hubiera imaginado antes que esto aparecería.

En consecuencia la innovación y la emergencia están relacionadas con el tiempo, y menos con el espacio. Este último es local e implica el contexto y el ambiente. El espacio es adaptación incluso en la teoría evolutiva. El tiempo es a la innovación, lo que el espacio es a la adaptación. La creación y la innovación aparecen especialmente en amplias escalas de tiempo: en pasados o futuros distantes del aquí y ahora. La paleontología (pasado extremo) o la biología futura (futuro extremo) expresan esta posibilidad como campos de frontera del conocimiento. La sedimentación de su conocimiento se convierte en adaptación, al observar el proceso de emergencia que ha acaecido. Aquel establece relaciones con el contexto y con regularidades y reglas que se asumen. Las simulaciones computacionales deben movilizarse con otras reglas no previstas en los algoritmos conocidos y debemos esperar que éstas se produzcan en el mundo actual, y en la intervención en la vida. Estamos transformando el ambiente, cambiando el clima por ejemplo o interviniendo el mundo en general a través de los organismos vivos artificiales que no son solamente modelos abstractos.

¿Las intervenciones en los genes son determinísticas? Consideramos que no es así, por cuanto lo imposible no hubiera podido emerger, los límites se han abierto y la libertad que plantea Kauffman ha empezado a comprenderse. La vida artificial es la posibilidad no determinística, ni teleológica de las reglas de la evolución biológica. Opera a través de múltiples procesos en paralelo, abiertos y por interacciones de abajo hacia arriba. Las simulaciones que no pueden comprimirse en el tiempo y que se revelan intratables con algoritmos o ecuaciones conocidas resultan las más interesantes. En ellas se observa emergencia.

¿Cuál es la relación entre la creación y la imaginación con la emergencia y la adaptación? Ellas aparecen en el proceso regular del comportamiento evolutivo, con diferentes intensidades. La emergencia de novedad depende del proceso evolutivo abierto y más aún si éste es computacional.

Creatividad creciente y evolución abierta

Un modo más radical de pensar la creación está relacionado con los procesos maquínicos y las otras especies biológicas o las especies híbridas entre el carbono y otros materiales. ¿Qué es lo que éstas pueden a futuro en términos de creación, para producir una teoría abierta de la creatividad creciente, una teoría paraconsistente que acepte y requiera nuevas ampliaciones constantemente? Aquello que la epistemología humana denominaba creación y creatividad, se ve limitada al pasado o al presente desapareciendo, por lo cual requerimos de una visión hacia adelante de amplias escalas de tiempo y de agentes capaces de producir y evidenciar otras formas de creación como proceso evolutivo y como horizonte para la emergencia de novedades. La formulación de dicha teoría se encuentra en la vida artificial, la vida de síntesis, la biología computacional y la teoría de la evolución abierta. Fluye en la vida que no conocemos aún o que no podemos ver, en el fondo del océano, en los comportamientos de virus y bacterias, en la micro y la macro vida.

Este camino radical de la creación como principio de libertad está relacionado con la idea de lo imposible, el cual muestra lo inesperado y lo impredecible. Es estar mirando lo imposible en lo posible. La impredecibilidad es compatible con el determinismo y la emergencia. Lo cual significa la existencia de varios caminos de predecibilidad en niveles emergentes y momentos locales. Dice Huneman: “En los sistemas complejos se forjan predicciones cualitativas en la base de comparaciones entre simulaciones, con parámetros establecidos en múltiples variables” (2012b: 198). Se trata de encontrar la novedad en la evolución biológica basada en la computación. Huneman agrega: “¿Puede la computación evolutiva producir la misma clase de emergencia que la evolución abierta e inacabada?” (2012b: 199).

La computación evolutiva produce otra clase de evolución como en el caso del proyecto Tierra, donde efectivamente así sucedió, o en otros proyectos donde el proceso de *bottom-up* desencadenó en trabajos de bioar-

te evolutivo otras formas de observar. Es el caso de los trabajos de Sommerer y Mignonneau (Hernández, 2010, 2013), quienes producen un arte evolutivo, en el cual podemos decir, ha emergido una forma de evolución diferente, en consecuencia un proceso creativo abierto e inacabado.

Los aspectos topológicos están relacionados con la contingencia en la evolución. Huneman, Holland y Humphreys empujan los límites de la ciencia, haciendo que igualmente los límites de la creación y la imaginación sean desplazados a un nivel mayor que aquel que las artes mismas han alcanzado. Principalmente por tratarse de características exocéntricas y ya no antropocéntricas, y por el empleo de amplias escalas de tiempo, en lugar de momentos locales y experiencias limitadas por el sensorium humano. En cambio, la apertura a la epistemología maquina y biológica, es decir no humana, amplía las posibilidades. Holland explica:

“Los sistemas complejos exhiben emergencia, en particular interacciones no-lineales. Se mueven hacia adelante y hacia atrás, entre condiciones y fenómenos, ofreciendo un camino para obtener relaciones significativas. Es importante comprender la condición que produce la emergencia. Condiciones que surgen de los sistemas complejos adaptativos. Los modelos computacionales muestran que los agentes obedecen a reglas simples que evolucionan a través de las interacciones. ¿Puede una máquina reproducirse a sí misma? La vida es un fenómeno emergente. ¿Cómo puede la interacción de los agentes producir una entidad que es más flexible y adaptativa que los agentes que la componen?” (2004:87)

La emergencia no es trivial, esa es su principal característica. Esto significa que produce un genuino proceso de novedad, que va más allá de las propiedades establecidas de los estados. (Casti, 1997: 25) La computación emergente no puede comprimirse en tiempos o espacios limitados o pre-establecidos. En este sentido decimos la emergencia es a la novedad como la adaptación es a las escalas locales.

1 www.fontcuberta.com

2 Bentley Peter John. Creative Evolutionary Systems. Academic Press. 2002

3 Stocker, G. Christa Sommerer and Laurent Mignonneau: interactive art research. Springer-Verlag. 2009.

4 Migayrou, Frédéric. Archilab: radical experiments in global architecture. Thames and Hudson. 2001.

5 Ver presentación del proyecto Tierra en Tom Ray (1991) y su visualización en <http://urml.arc.org/tierra>

Bibliografía

- BENTHLEY P. J. (2002) *Creative Evolutionary Systems*. New York: Academic Press.
- CASTI, J. (1997). *Would-be Worlds. How simulation is changing the frontiers of science*. John Nueva York: Wiley and Sons.
- CRACRAFT, J. 2000 “The origin of evolutionary novelties: pattern and process at different hierarchical levels”. In M. Nitecki (Ed.), *Evolutionary Innovations* (pp. 21-43). Chicago: University of Chicago Press.
- HERNANDEZ, I. (2002) *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos*. Colección estética contemporánea. Departamento de Estética. Facultad de Arquitectura y Diseño. Pontificia Universidad Javeriana.
- HERNANDEZ, I., (2010). “Estética de lo posible: vidas que emergen y vidas preexistentes”. En: Hernández, I., Niño, R. (editores académicos). *Estética, vida artificial y biopolítica: expansiones en la evolución cultural y biológica a través de la tecnología*. Colección Estética contemporánea, Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- HERNANDEZ, I., Niño, R. (editores académicos) (2013). *Estética y sistemas abiertos: procesos de no-equilibrio entre el arte, la ciencia y la ciudad*. Colección Estética contemporánea, Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- HOLLAND, J. (2004). El orden oculto: de cómo la adaptación crea la complejidad. México: Fondo de Cultura Económica., [1era ed., en inglés, 1995]
- HUMPHREYS, P. (2004). *Extending ourselves*, New York: Oxford University Press.
- HUNEMAN, P. (2008a). “Emergence and Adaptation” in *Minds and Machines*, 18, pp. 493-520. Springer.
- HUNEMAN, P. (2008b) “Emergence made Ontological? Computational versus Combinatorial Approaches”. *Journal of Philosophy of Science*, No. 38, pp. 21-57
- HUNEMAN, P. (2012a). “Determinism, predictability and open-ended evolution: lessons from computational emergence”, *Synthese*, 185, pp. 195-214. Springer.
- HUNEMAN, P. (2012b). “Determinism, predictability and open-ended evolution: lessons from computational emergence”, *Synthese*, 185, pp. 195-214. Springer Science + Business Media B.V. IHPST.
- KAUFFMAN, S. (1995) *At home in the univers: the search for the laws of self. Organization and complexity*. Oxford.
- MIGAYROU, F. (2001) *Archilab: radical experiments in global architecture*. New York: Thames and Hudson.
- MULLER, G. (2002). “Novelty and key innovations”. In M. Pagel (Ed.) *Encyclopedia of evolution*. (pp. 827-830). Oxford: Oxford University Press.
- RAY, T. (1991). “An approach to the synthesis of life” in *Artificial Life-II*, C. Langton et al. (editores) Redwood city: Addison-Wesley.
- STOCKER, G. (2009). *Christa Sommerer and Laurent Mignonneau: interactive art research*. Springer-Verlag.

Páginas web citadas

www.fontcuberta.com

www.ekac.org

<http://urml.arc.org/tierra>

Recibido: 10 de marzo de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Mariela Yeregui *

Activaciones territoriales

*

Mariela Yeregui é Ph.D. em Filosofia (European Graduate School), Bacharel em História da Arte (UBA), graduada pela ENERC e Mestre em Literatura (Université Nationale de Côte d'Ivoire). Artista cujo trabalho inclui instalações interativas, instalações de vídeo, net. art, intervenções em espaços públicos, video-escultura e instalações robóticas, o seu trabalho recebeu prêmios de prestígio e foi exibido em vários festivais e exposições nacionais e internacionais. Criadora e atual diretora do Mestrado em Artes Eletrônicas na Universidade Nacional de Tres de Febrero.

<myeregui@yahoo.com>

ORCID: 0000-0003-0550-2352

Resumen Los ejercicios sobre el territorio, en el campo del arte, plantean abordajes que ponen en cuestión la estabilidad de los discursos, el statu quo de determinadas prácticas normalizadas y el carácter endogámico en relación a una cierta construcción de la escena y de los cánones artísticos. Estas operaciones permiten expandir así la praxis más allá, no sólo de los límites físico-espaciales, sino también de los cotos sociales, conceptuales y mentales. A partir de dos experiencias de acción e intervención, en las que, desde diferentes ópticas y estrategias se intenta operar sobre el dispositivo “espacio público”, propongo re-examinar las nociones que lo atraviesan y que el mismo trasunta. Explorar las acciones, cuya resultante es el emplazamiento simbólico – las incisiones críticas sobre el territorio, desde donde pueden alumbrarse capas invisibilizadas –, pone en foco la tensión entre territorio y acción, habilitando nuevos debates en torno al concepto de “espacio público” y arte.

Palabras clave Territorio. Arte público, Emplazamiento, Derivas, Fronteras.

Ativações Territoriais

Resumo Os exercícios sobre o território, no campo da arte, colocam abordagens que questionam a estabilidade dos discursos, o status quo de certas práticas padronizadas e o caráter endogâmico em relação a uma certa construção da cena e dos cânones artísticos. Essas operações nos permitem ampliar a prática mais além, não apenas dos limites físico-espaciais, mas também sociais, conceituais e mentais. Baseado em duas experiências de ação e intervenção, nas quais, de diferentes perspectivas e estratégias, é feita uma tentativa de operar no dispositivo do “espaço público”, proponho reexaminar as noções que o atravessam e que transparecem. Explorar as ações, cujo resultado é o local simbólico – as incisões críticas sobre o território, de onde se pode acender camadas invisibilizadas – coloca em foco a tensão entre território e ação, permitindo novos debates em torno do conceito de “espaço público” e arte.

Palavras chave Território, Arte pública, Localização, Desvios, Fronteiras.

Territorial Activations

Abstract *The actions in the territory, within the field of art, involve approaches that challenge the stability of the perceptions, the status quo of certain normalized practices, and the endogamic nature of how the art scene and its canons are built. These operations expand the practices not only beyond the physico-spatial limits, but also beyond the social, theoretical and cultural “shelters”.*

Based on two experiences of artistic action and intervention -in which, through different strategies and viewpoints, the public space “apparatus” is challenged-, I propose to re-examine the notions that traverse and emerge from this “apparatus”. The fact of exploring these operations, whose resultat is a symbolic emplacement -the critical incisions over the territory-, makes this essay focus on the tension between territory and action, as it paves the way to new debates around the concepts of public space and art.

Keywords *Territory, Public art, Emplacement, Drifts, Borders.*

Uno

“Pero en presencia de un lugar no puede haber sujeto sino aquel sujeto corpóreo capaz de poseer hábitos, emprender la acción de habitar y experimentar la ideolocalidad del propio lugar”- Edward Casey, 2001: 416)¹

En el año 2014 comenzamos a trabajar junto a Gabriela Golder en el proyecto *Escrituras* (<http://proyectoescrituras.net/>), un trabajo que tomó la forma de una exploración teórica y de una experimentación creativa en torno al concepto de territorio, con el objeto de generar una reflexión polimorfa: una plataforma de colaboración e intercambio, una muestra-ensayo, una obra-ensayo, una producción teórica y académica.

A partir de una convocatoria a proyectos –“Buenos Aires sitio-específico”- del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, que proponía la intervención de cinco lugares de la ciudad, decidimos realizar una propuesta para el espacio del barrio de La Boca, que fuera finalmente seleccionada para su desarrollo y materialización.

La Boca es un espacio que, a través de su historia, ha estado en permanente tensión. Hoy, es un barrio en el que la conflictividad persiste por la diversidad de los grupos sociales que habitan ahí: conviven zonas desfavorecidas con otras de clase media y, más recientemente, grupos sociales de sectores altos. Muy ecléctica y heterodoxa, es una zona que en la actualidad está transformándose y, como en todo lugar gentrificado, este proceso implica una violencia implícita y explícita.

En el sector predeterminado que íbamos a intervenir –cinco cuadras de la Avenida Pérez Galdós, una arteria urbana que iba a alojar textu- lidades- se produce, asimismo, una suerte de quiebre. Se trata de una arteria central que divide lo que algunos vecinos quieren separar: “De este lado somos una cosa, del otro son otra cosa”. Esa avenida es una grieta gigante, como un canal que disocia lo que cada uno de sus habitantes piensa sobre el propio territorio y sobre el Otro. Entonces, el desafío no era poco: se trataba de generar una dinámica grupal y comunitaria en este espacio en fricción.

Dos

“Lo que tiene que ser destacado, lo que necesitamos recordarnos para intentar no olvidar, es la potencialidad del acto de olvidar” (Fernando, 2011: 103)

En esta exploración era evidente que había que apelar, desocultar, interpelar y dar visibilidad a diferentes dimensiones de la memoria (memoria del lugar, memoria colectiva, memoria territorial). Como fuera formula-

do por Jan Assmann, existen puntos fijos cuyo recuerdo es preservado a través de diferentes formas culturales – imágenes, relatos épicos, ritos, textos, etc.. Son “islas de tiempo” que hacen posible la objectivación de la cultura (1995: 125-133). Existen hechos concretos y reales, que se deconstruyen en diferentes visualidades y sonoridades en nuestros recuerdos. Estos retazos se enlazan con discursividades- históricas, sociales y culturales que insertan al evento real en una cadena más vasta. Es el fragmento, en definitiva, el que moldea la memoria colectiva.

Aristóteles distingue entre *mneme* y *anamnesis*, siendo el primero la capacidad evocativa en tanto emergencia pasiva, y el último, la búsqueda activa y dedicada. A propósito de esto, Ricoeur señala que “Acordarse es tener un recuerdo o ir en su búsqueda. En este sentido, la pregunta ‘¿cómo?’ planteada por la *anamnésis* tiende a apartarse de la pregunta ‘¿qué?’ planteada más estrictamente por la *mnémé*.” (2008: 19-20).

En nuestro proyecto, se trataba de pensar entonces un tipo de trabajo que experimentara con la memoria de una manera no-estanca, partiendo de la base que la articulación de los actos del recordar es un proceso progresivo y dinámico que evita toda fosilización en relación a lo que debe recordarse. Lo que debe ser recordado no tiene que ser recordado tan solo porque necesite ser rescatado del olvido. Es más que eso.

La memoria no es un concepto abstracto. No es un sustrato en el que el pasado está congelado en un tiempo post-mortem. No se trataba entonces de trabajar nostálgicamente en torno a lo que ya no está, sino que, en cambio, se trataba de recorrer los corredores sociales, políticos, culturales e históricos a partir de miradas y perspectivas diversas. No se trataba de actos de memoria circunscritos a la esfera de la evocación, sino de un intento por abolir cualquier intento de petrificación de la memoria por medio de la activación de un “acto de pensamiento”, que conllevara un “acto de ser-parte-de”, de un “estar-siendo” en el territorio concreto. Era un presente continuo, una progresión inextinguible que eludía toda noción de “monumento” -en su variante circunspecta de acto evocador-, o de “objetos recordatorios” -en su variante oportunista y consumista de recuerdo. En este sentido, los “puntos fijos” de los que habla Assmann colapsan la monumentalidad del acto recordatorio, el espacio del *memento*, y proyectan un espacio “por hacer”, un espacio de reconstrucción y construcción a partir de “poner el cuerpo”. De eso se trataba *Escrituras*.

Fuera de toda remembranza, era cuestión de articular acciones concretas para visibilizar lo invisibilizado. En efecto, tenía que ver con una memoria que envía al futuro y que señala que allí donde hay espacio para la memoria lo hay también para la conciencia activa.

Tres

Descubrir las capas menos visibles en el ámbito urbano, implicó activar derivas de desocultamiento. En una primera instancia, realizamos diferentes encuentros con los vecinos, haciendo una convocatoria amplia en el barrio y a través de las redes sociales. El objetivo integral fue construir espacios de trabajo:

- para la construcción colectiva de una memoria social del territorio,
- para el desarrollo de estrategias de visibilización de capas intangibles,
- para el fortalecimiento de una lectura crítica del entorno.

La visibilización del espacio barrial se basó en cuatro ejes de naturaleza diversa: sonoridad, escritura, corporalidad y visualidad.

Los paisajes sonoros activaron la agudización de la escucha para fijar los sonidos usualmente inaudibles. El silencio interior y la atención calma de los participantes abrieron posibilidades y reflexiones acerca de la identidad y la territorialidad. Onomatopeyas, murmullos, sonidos y ruidos naturalizados se potenciaron a partir de derivas psicogeográficas que permitieron la construcción de metáforas sónicas.

El trabajo sobre la palabra partió de una reflexión sobre lo obvio como el resultado de un automatismo de la mirada y de la lengua, como un vacío en la representación, como aquello que suponemos sabido y por lo tanto innecesario nombrar. Sin embargo, enmascarado como está, lo obvio muchas veces no es tan obvio. Para decir “esto no es obvio” hay que dar paso a las palabras. Es decir, recorrerlas, buscar aquellas que tienden lazos hacia lo que siempre estuvo ante nosotros y sobre todo dejar que estas redefinan nuestros espacios y nuestras percepciones. El taller propuso, a través de una serie de consignas, recorrer el territorio para documentar, clasificar y revelar frases ocultas en el paisaje barrial a partir de la formación de una base de datos cuyo objeto es la calle misma.

La inscripción del cuerpo en el entorno, por su parte, fue explorada a partir de una serie de prácticas corporales a través de las cuales los participantes reconocieron nuevos trayectos y diseños espaciales. Se crearon estrategias tendientes a invisibilizar al cuerpo dentro de las arquitecturas para explorar las formas de movernos grupalmente a través de estas. En la tensión invisibilidad-visibilidad se produce un efecto de distanciamiento por el cual el cuerpo se reinscribe en su propia territorialidad.

En relación a la visualidad, propusimos una serie de prácticas para señalar los lugares ocultos. Pozos, grietas, huecos en una cuadra específica del barrio, nos sugirieron nuevos trayectos y diseños espaciales.

Rompiendo las convenciones de recorridos predeterminados, definimos otras conexiones entre los espacios para crear un nuevo territo-

rio visual y textual. En cada uno de los talleres se produjo un espacio reflexivo en el cual surgieron textualidades en relación al espacio. La nueva cartografía cristalizó en una discursividad producida colectivamente. Estos materiales textuales, generados durante las experiencias de deriva, fueron objeto de debate, los que a su vez desencadenaron nuevas discursividades como resultado del mapeo colectivo durante los encuentros posteriores a los talleres. Todos estos materiales visuales y textuales fueron incluidos en su soporte original en la página web del proyecto.

Se seleccionaron grupalmente las frases que enhebraban otras formas de concebir el territorio y las relaciones que en él se entretienen. Ellas fueron: “Volvemos invisibles”; “Se corrió el sol y cambió el límite”; “Es imposible el silencio”; “El viento arrasa y se va”; “El terreno se vuelve a mover” y “Eternos por hora, por día, por mes”. Las mismas conforman una narrativa visual, espacial, urbana, lumínica y aérea en forma de cartelería urbana, componiendo un relato poético de naturaleza colectiva.

Estas frases fueron traspuestas a estructuras en neón de gran tamaño que se ubicaron en los techos de los inmuebles situados en la calle donde se realizaron las derivas. Así, la cartelería urbana, embebida en la arquitectura fabril y de las viviendas, construye una escritura espacial a partir de las prácticas narrativas de la comunidad desplegada durante los talleres. El objetivo fue trascender la cartografía canónica, es decir, las formas normalizadas de representación territorial, y hacer que el territorio sea el verdadero marco de posibles diálogos, abriendo un horizonte en el que el accionar y la construcción colectiva planteara nuevas zonas de debate en relación al territorio.

Cuatro

La idea era también trascender las prácticas más usuales de locatividad (o sea, aquellas estrategias artísticas que se valen de dispositivos locativos- GPS, celulares, etc.), en las que la mediación tecnológica re-afirma territorialidades fuertemente naturalizadas, que provocan, en definitiva, la desterritorialización del propio territorio. ¿Cómo descubrir capas de historia, de significaciones colectivas, de imaginarios compartidos en el terreno urbano, más allá de las mediaciones? Esta pregunta articuló este proyecto de intervención y de instalación sitio-específica. A partir de las cuestiones planteadas se buscó establecer un diálogo entre praxis y teoría, una producción tanto colectiva como colaborativa, un abordaje transdisciplinario e intermedial y un proyecto de investigación.

La intermedialidad en el proyecto *Escrituras* opera en tres niveles: (a) transposición de medios, al migrar lo textual a un formato lumínico-visual; (b) la referencialidad a otros medios, al renviar estética y formalmente a un tipo de cartelería urbana hoy en desuso; (c) la combinación de medios, al integrar los lenguajes de la palabra, de la acción, de la intervención urbana y de la objetualidad lumínica. En este contexto de múltiples confluencias,

diálogos e intersecciones de lenguajes y medios, el territorio como facilitador de encrucijadas incitó a explorar cuestiones relativas a la identidad, la memoria, el tiempo, la contemplación, la mirada, la percepción. Se trató de pensar las operaciones sobre el territorio más acá de las dinámicas cartográficas, representacionales, modelizantes, para generar, de esta forma, una plataforma que funcionara como incubadora de obras (entendidas ellas como acción en la comunidad concreta e intervención del espacio público) y de pensamiento crítico. Para nosotras, en las comisuras, los plegamientos y las nervaduras del espacio que nos contiene y ensalza sedimentan zonas de conflicto y tensión. Estas sedimentaciones hacen vislumbrar un compendio posible -caótico, informe y ecléctico- de emergencias territoriales que desafían todo atisbo de univocidad. He aquí la cuestión. Tomando como inspiración la noción de atlas de Aby Warburg, planteamos un recorrido no exhaustivo, incompleto y fugaz de posibilidades de experimentación en torno a la idea de territorios dinámicos, reconfigurables e inasibles, que dinamizan mecanismos, tensiones y capital semántico en el contexto urbano. Espacios colectivos y públicos en acción, escenarios sociales que se edifican en capas sucesivas, contiguas, simultáneas y contradictorias. Pero sobre todo, intersecciones como instancias detonadoras y receptoras de retóricas urbanas y de relaciones dinámicas. En esas zonas de interconexión arbitraria, el espacio deviene espacio de acción, investigación y reflexión: un territorio, un espacio de memoria colectiva. Se trató, entonces, de pensar y dar visibilidad al espacio urbano en función de las capas más ocultas.

Cinco

Cuando se empieza a recorrer el territorio, finalmente no es lo armónico lo que emerge, y la acción de indagar en estos lugares conflictivos potencia la experiencia de desautomatizar la mirada. De lo contrario, sería una experiencia tautológica: lo que veo todos los días con mi mirada automatizada es lo que es. Ahora, cuando propongo desautomatizarla, a partir de determinadas estrategias, lo que va a emerger es, justamente, lo que no veo todos los días en el paisaje normalizado, sino el paisaje des-normalizado o anormalizado: o que surge a partir de la experiencia.

En esta encrucijada, el cuerpo plantea un rol preeminente. Citando a Elizabeth Grosz, partimos de la base de que:

“[...] el arte no es sólo el movimiento de territorialización, el movimiento de unir el cuerpo al caos del propio universo de acuerdo a las necesidades e intereses del cuerpo; es también el movimiento opuesto, áquel de la desterritorialización, del acto de cortar los territorios, de romper con los sistemas de confinamiento y rendimiento, para atravesar el territorio

a fin de retocar el caos, para dar lugar a lo anómalo, asistemático, algo del caos exterior para reafirmarse y restablecerse en y a través del cuerpo, por medio de trabajos y eventos que impacten en el cuerpo” (Grosz, 2008:18)²

Seis

El trabajo tuvo una naturaleza performática que potenció los devenires del territorio. Tomamos el concepto de agenciamiento de Deleuze: un conglomerado de líneas binarias o duras y flexibles o moleculares formando un entramado que atraviesa las ideas, los cuerpos, las acciones, las relaciones. Dice el filósofo francés:

“[...] el territorio no vale más que en relación con un movimiento mediante el cual se sale del mismo [...]

[...] no hay territorio sin un vector de salida del territorio, y no hay salida del territorio, desterritorialización, sin que al mismo tiempo se dé un esfuerzo para reterritorializarse en otro lugar, en otra cosa.” (Deleuze,1988)

Así, el territorio es una extensión dinámica en la que los flujos de desterritorialización y reterritorialización ponen en escena devenires diversos. Porque -echando mano nuevamente a las ideas deleuzianas- la unidad mínima de lo real no es la palabra, ni el concepto, ni el significante, sino el agenciamiento, entendido éste como líneas de fuerza que recorren transversalmente diferentes esferas y dimensiones territoriales. Estas líneas envuelven relaciones metamórficas, siendo las de fuga aquellas que plantean la emergencia de la desterritorialización. Es una relación multidimensional que implica un co-funcionamiento colectivo. Se trata de un andamiaje imperceptible que sostiene y acciona las relaciones. Todo agenciamiento es siempre territorial, diría Deleuze. Así, el territorio es un vector dinámico, una superficie de código abierto, en el que la dinámica de desterritorialización y reterritorialización pone en escena movimientos diversos. Y este es el punto de partida del proyecto *Escrituras*: operar sobre un territorio con disrupciones, fisuras, hendiduras y huellas en tanto memoria para una producción colectiva que genere nuevos resquicios territoriales.

Siete

La tradición de las prácticas cartográficas y de señalamientos urbanos ha ocupado un rol preponderante en la historia reciente y en la escena del arte argentino. Basta mencionar los “escraches” o acciones de visibilización de los domicilios de genocidas y centros clandestinos de detención por medio de señalética urbana, llevadas a cabo por el Grupo de Arte Callejero (GAC) desde 1996, o las acciones de mapeo crítico que desde el 2005 viene desarrollando el grupo Iconoclastas, a partir de la producción de recursos iconográficos de libre circulación, creando prácticas cartográficas colectivas que dan cuenta de problemáticas tales como el monocultivo, la megaminería, el trabajo invisible, etc.. En el caso de *Escrituras*, retomamos las prácticas fuertemente arraigadas en nuestro contexto, proponiendo que la producción cartográfica exceda al propio mapa para reinstalarse en el territorio y componer, así, una textualidad colectiva, física y tangible, lumínica y a escala urbana.

Si el territorio real y su topología generan una capa de información que sería fácilmente “trazable”, hay autopistas y senderos mucho menos representables. ¿Cómo hacer visible lo que los mapas no muestran? Vínculos sociales, prácticas organizativas, problemáticas comunitarias, huellas de una memoria histórica, reconfiguraciones formales en la dimensión urbanística, etc. – aspectos que definen una morfología que no es tan neta como podría ser una representación del espacio en términos cartográficos. El entramado de relaciones que tiene lugar en el territorio no es lo que habitualmente representan los mapas. Y es este un nivel “transversal” que denominamos meta-mapa: tejidos relacionales que configuran universos dinámicos y mutables, una urdimbre intangible que plantea vínculos que exceden al mapa. Desde este punto de partida, tratamos de plantear otras estrategias de mapeo, abordando el entorno como un territorio open-source. El proyecto *Escrituras* –un proyecto de contra-señalética urbana- potencia las transformaciones del territorio a través de un tipo de agenciamiento de naturaleza performática. Este proyecto pone en juego una mirada crítica en relación a las estrategias cartográficas y a la definición del espacio, con el objeto de visibilizar las diferentes relaciones de los individuos con su contexto barrial. Mediante recursos de representación gráfica y textual, estas líneas de fuga que atraviesan las relaciones sociales, los imaginarios grupales, las dinámicas comunicacionales, etc., pueden emerger. La luz, por su parte, desde su condición de “posibilitador de visibilidad,” descubre las capas invisibles del paisaje socio-urbano. El objetivo de este trabajo es proponer una visión que trascienda el concepto de intermediación tecnológica, usualmente asociado a la noción de interfaz en el marco de las tecnoculturas, y abordar a la luz, en tanto soporte de textualidades colectivas, como una interfaz de acción, posibilitadora de diálogos entre los individuos y su entorno.

Ocho

En esta acción de territorialización grupal, la materia lumínica ocupó en rol central: generar una capa de flujos narrativos –entendiendo que lo narrativo en este proyecto se da a partir de la intersección de diversos lenguajes- cuyo sujeto de la enunciación es la propia comunidad. En el campo del arte electrónico, y en un número considerable de obras locativas, la relación con el Otro queda muchas veces reducida a juegos de interacciones con dispositivos e interfaces físicas diversas –trátese de interfaces discretas o continuas pero que a la larga no logran superar cierta binariedad cuya dinámica se concentra en el rol monopólico de la interfaz. No se interactúa con Otro (el otro-sujeto, el otro-territorio, el otro-contexto, etc.) en el puro sentido levinasiano de la relación inter-entidades. Muchas veces, hay en la mediación técnica un capricho oscurantista por el que el porqué y el cómo de la relación intersubjetiva o interobjetiva develan motivaciones aleatorias y, a veces fútiles y caprichosas. La cuestión de la interfaz en el campo de las creaciones electrónicas y digitales es un tópico obligado. Muchos teóricos han escrito largas páginas acerca de la relevancia de la interfaz en la dinámica de interactividad. De todo este andamiaje teórico en torno al concepto, retengo algo repetido hasta el hartazgo: su carácter de intermediación. Superficie de contacto, profundamente engarzada en el marco de un sistema informático, capaz de procesar señales de entrada y de salida. Pero también es importante notar que la relación mapa-territorio no es caprichosa a la hora de referirse al concepto de interfaz. El texto de Borges “Del rigor en la ciencia” dio pie para que Baudrillard desarrollase extensamente su concepto de simulacro. ¿Cuál es el territorio y cuál el mapa? De la misma forma, esta superficie de contacto, en un mundo regido por los medios, es el espacio de acción más usual. Las relaciones y diálogos priorizan el mapa por sobre el territorio. El mundo como interfaz –del que habla Weibel (2008)- supone un apartamiento de la esfera real para adentrarnos en el orden de las simulaciones en el que los límites entre mapa y territorio, representación y realidad, el universo mecánico y el orgánico, hombre y máquina son imprecisos. En el caso de *Escrituras*, el procedimiento cartográfico prescindió de todo tipo de mediaciones técnicas. Lo que el proyecto plantea es superar la encrucijada de los tecno-discursos para pensar en flujos de interacciones en un entorno urbano. Durante las experiencias en el entorno barrial, los procedimientos cartográficos recuperaron las herramientas analógicas de señalización, marcación, relevamiento, dibujo, trazado, enfatizando así el contacto directo con el territorio y la aprehensión subjetiva e inter-subjetiva. El conjunto de sujetos dialogaron sin superficies de intermediación–interfaz gráfica, física o semiótica. Para Gui Bonsiepe la interfaz “transforma la simple existencia física (...) en disponibilidad” (Bonsiepe 1998, 17). La luz en este trabajo, en tanto espacio de visibilización de lo ocluido, es una suerte de interfaz o, debiera decir, una plataforma posibilitadora de retroalimentación entre la comunidad y su entorno. Se trata de recuperar el borde entre representación y realidad. O mejor: se trata de

que lo representado (las operaciones cartográficas) re-enlacen con lo real a partir de la inscripción de las textualidades sociales en el propio espacio físico: textos escalables a espacios urbanos que reinscriben al sujeto en su entorno. La persistencia del proyecto en el espacio – su inscripción física en tanto hendidura final y memoria de la acción- planteó la necesidad de generar una marca permanente, una interfaz comunicativa entre grupo-experiencia-territorio. De esta forma, la luz como articuladora de textualidades emergentes en el contexto de la acción de desocultamiento cartográfico y como proveedora de visualidad al meta-mapa intangible, fue la instancia de re-enlace entre la comunidad y su territorio. La luz y su textualidad es la huella de una operación sobre el territorio y, a su vez, actualiza cotidianamente el diálogo con él. La luz permite la reterritorialización. Los letreros son como voces que, si bien tienen una visualidad muy fuerte, es el sentido dentro del espacio urbano lo que emerge. Cada cartel es una voz (o un conjunto de voces).

Si la noción de interfaz tecnológica muy habitualmente pone en escena una hegemonía relacional basada en la lógica responsiva del dispositivo, por el que el territorio pierde su territorialidad y emerge como mera representación, en este trabajo la dinámica está basada en las lógicas propias de los sujetos y de su contexto, funcionando cada uno de ellos, al mismo tiempo, de manera autónoma y subsidiaria del resto. La interfaz (los carteles de neón) es su resultante y la condición de posibilidad de la constante renovación del diálogo: empodera a los sujetos, produciendo agenciamientos que hacen brotar nuevas líneas y vectores semánticos e ideológicos en el espacio, construyendo de esta forma una cartografía en la que la textualidad, cristalizada en luz, materializa la visibilidad de los flujos comunitarios e instaure nuevos canales de entrada y salida entre los individuos y su entorno físico y temporal.

1 Traducción personal de: "But in the presence of place there can be no subject other than a corporeal subject capable of possessing habitus, undertaking habitation, and bearing the ideolocality of place itself"

2 Traducción personal de: "[...] art is not only the movement of territorialization, the movement of joining the body to the chaos of the universe itself according to the body's needs and interests; it is also the converse movement, that of deterritorialization, of cutting through territories, breaking up systems of enclosure and performance, traversing territory in order to retouch chaos, enabling something mad, asystematic, something of the chaotic outside to reassert and restore itself in and through the body, through works and events that impact the body".

Bibliografía

- BAUDRILLARD, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- BONSIEPE, Gui (1998). *Del objeto a la interfaz: mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- BORGES, Jorge Luis (2002) “Del rigor en la ciencia”, en **Obras completas**, vol. II.. **Buenos Aires**: Emecé.
- CASEY, Edward (2001) “Body, Self, and Landscape: A Geophilosophical Inquiry into the Place-World”, en P. C. Adams et al.(Eds.), *Textures of Place: Exploring Humanist Geographie*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Pres.
- DELEUZE, Gilles (1988). Conversaciones con Claire Parnet. Video disponible en idioma original y transcripción con traducción al castellano en <http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.com/2009/08/gilles-deleuze-abecedario-entrevistas.html>
- FERNANDO, Jeremy (2011) *Writing Death*. The Hague: Uitgeverij.
- GROSZ, Elizabeth (2008). *Chaos, territory, art: Deleuze and the framing of the earth*. New York: Columbia University Press.
- LEVINAS, Emmanuele (2005). *El humanismo del otro hombre*. México: Siglo XXI
- RICOEUR, Paul (2008). *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- WARBURG, Aby (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.
- WEIBEL, Peter (2008). “Foreword”, en Christa Sommerer et al. (ed.), *The Art of Science Interface and Interaction Design*, Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Ágatha Moraes, Luisa Paraguai *

Arte de rua: objetos-resistência

*

Ágatha de Moraes é Mestranda no Programa de Linguagens, Mídia e Arte na Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Possui Licenciatura Plena em Artes Visuais pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (2016). Atualmente é Professora no Colégio da Villa em Jaguariúna e na Escola Educarte de Campinas. Vem desenvolvendo o projeto poético “Santas Mulheres” com temática feminista à partir de fotografias.

<agatha.ursini@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-3399-3550

Luisa Paraguai é Pesquisadora e Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Consultora Ad Hoc da CAPES e FAPESP. Reviewer da Leonardo Digital. Vice-líder do Grupo de Pesquisa Produção e Pesquisa em Arte. Artista nas interlocuções entre arte, design e tecnologia. Possui graduação em Engenharia Civil pela USP, mestrado e doutorado em Multimeios pela UNICAMP, e pós-doutorado no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti, Milão.

<luisaparaguai@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-3886-8118

Resumo No contexto interdisciplinar entre Artes e Design, o texto aponta o espaço público como suporte físico e agente produtor de imagens na construção de narrativas visuais. Neste sentido, contextualiza a Arte de rua como ação potente, que protagoniza as vivências das pessoas, enquanto ativa lugares políticos de fala. Apresenta referências em Lynch (1990) e Mitchell (2017) para pensar a produção imagética das cidades como ações recíprocas, afirmando o protagonismo feminino neste discurso (Butler 2017, Davis 2016). Neste sentido, o projeto “Santas Mulheres” (2018) se apresenta como um objeto-resistência, que passa a circular pelo espaço público como prática artística e ativista.

Palavras chave Arte e design, Arte de rua e feminismo, Espaço público e narrativas.

Street-art: objects-resistance

Abstract *In the interdisciplinary context between Arts and Design, the text is concerned with public space as a physical support and production agent of images to build visual narratives. Street Art is a powerful action that leads to the experiences of people while activating political places of speech. It presents references in Lynch (1990) and Mitchell (2017) to think about the image production of cities as reciprocal actions, affirming female protagonism in this discourse (Butler 2017, Davis 2016). In this sense, the project “Holy Women” (2018) constitutes an object-resistance, which happens to circulate through public space as an artistic and activist practice.*

Keywords *Art and design, Street art and feminism, Public space and narratives.*

Introdução: cidade e imagem

“cidade como espaço visual” (Argan 1995, 228).

Reconhecendo a cidade enquanto superfície de escritas, que agencia modos de ver e viver organiza regras sociais e políticas, conformada por valores e experiências, importam-nos investigar as paisagens urbanas, como um fenômeno perceptivo e dinâmico da cultura. Este texto apresenta-se como um exercício teórico, tecido pela/na interdisciplinaridade entre artes e design, para pensar o projeto “Santas Mulheres” (2018), da Ágatha Moraes, referenciado pelos autores Brissac (1996), Certeau (2008), Tuan (2011), Lynch (1990). Aborda-se enquanto tema a mulher e seu papel social de resistência, apresentando como referências as obras “Deus dando a luz” (1968), da Monica Sjoo, e “Sem título (Seu conforto é meu silêncio)” (1981), da Barbara Kruger. Estas artistas problematizam o contexto patriarcal e o silenciamento das mulheres, respectivamente na figura 1, ao contestar a versão da mitologia cristã ocidental de um Deus masculino, sempre presente no cotidiano; e na figura 2 no contexto da comunicação de massa, para discutir os estereótipos.

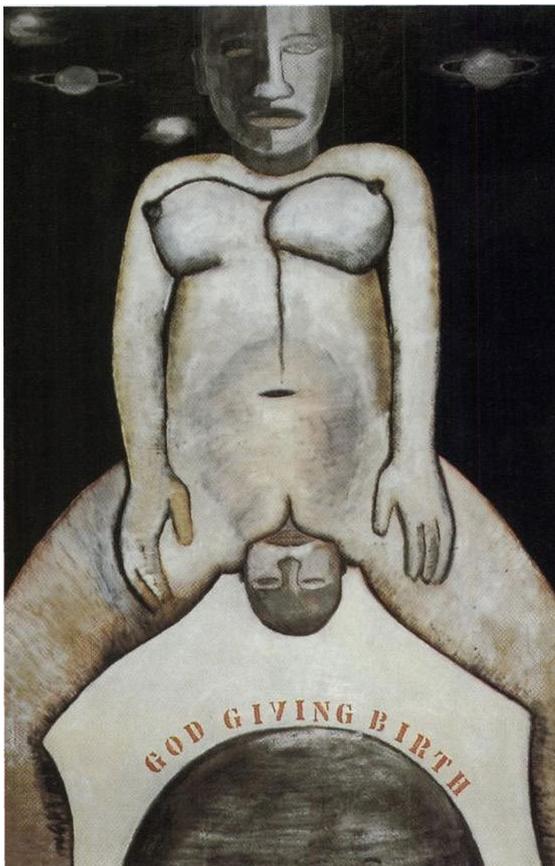


Fig 1. Monica Sjöo. Deus dando a luz, 1968 | www.artcornwall.org/features/Monica_Sjoo_God_Giving_Birth.htm



Fig 2. Barbara Kruger. Sem título, 1981 | theartstack.com/artist/barbara-kruger/your-comfort-is-my-silence

Primeiramente, interessa-nos pensar as cidades não somente pela sua dimensão técnica, quando organiza edifícios e praças, e estrutura a circulação com as ruas e avenidas, mas, sobretudo, as intervenções e apropriações que territorializam estes espaços como lugares políticos (Certeau 2008). Neste sentido, estabelece-se um diálogo: enquanto as cidades abrigam as imagens, as pessoas utilizam e participam da construção do ambiente urbano.

Se temos o objetivo de construir cidades para o desfrute de um imenso número de pessoas de formação e experiências extremamente diversas – e cidades que também sejam adaptáveis a objetivos futuros –, devemos também ter a sabedoria de nos concentrar na clareza física da imagem e permitir que o significado se desenvolva sem nossa orientação direta (Lynch 1990, 10).

Essa condição de ver e conviver pelas pessoas implica em frequentar a cidade, e, deste exercício de ocupação, “a imagem parece, por seu lado, fixar o que existe” (Cauquelin 2007, 93). Inventam-se modos de ação e participação, enquanto circulamos pelo espaço, que atualizado pelas práticas e nossos modos de uso transforma-se em lugar (Tuan 2011, Certeau 2008). Assim, a paisagem urbana, de natureza dinâmica, é conformada por “um enquadramento medidas as nossas percepções - distância, orientação, pontos de vista, situação, escala” (Cauquelin 2001, 11). Dados que identificam o sujeito como protagonista e suas vivências, enquanto ordenações do espaço e do tempo, mobilizando objetos da cultura para serem compreendidas. Para Brissac (1996, 179), essa leitura ocorre a partir do momento em que há um deslocamento físico do espectador em direção, em torno: “O pitoresco pressupõe um caminhante, alguém que constrói sua percepção a partir do movimento, não do olhar. O espaço não é apreendido opticamente, mas de modo físico. Em vez do dispositivo ótico, uma visão peripatética”.

Pensamos então na circulação pelos espaços públicos e na apreciação de suas imagens pelos indivíduos, que independentes de sua distinção social tem acesso às propostas artísticas. Segundo André (2011, 442) “A arte é um campo de difícil atuação. A população não quer se aproximar de mais feiura, de mais violência, de maus tratos.” A violência citada pelo autor refere-se à arte de rua, uma vez que a prática artística, não inserida nos padrões das Instituições de arte, (como os museus, galerias, exposições, etc...) é suspeita aos olhos da população, como também marginalizada, esteticamente inaceitável. Porém, a regra não se aplica aos grandes nomes, Banksy, Osgemeos, Nunca, Nina, Basquiat, Kobra, entre outros, que, hoje, como artistas de rua com legitimidade diante de museus, bienais, galerias, são reconhecidos e renomados internacionalmente. Há lugar para todos os artistas se manifestarem?

Arte de rua: intervenções marginais

O espaço urbano transforma-se assim em suporte para as manifestações multiculturais, e os transeuntes são inseridos neste diálogo, tragados pela imagem, que se manifesta enquanto linguagem, construção da cultura. No momento em que o indivíduo aproxima-se do diferente, do desconhecido, tal situação pode gerar inúmeras sensações, e assim acontece com a arte de rua. O espaço antes vazio, torna-se espaço de arte, arte de rua, pública e acessível, obrigatoriamente, por aquele que transita no espaço.

O projeto “Santas Mulheres” (2018)¹ busca refletir sobre as contingências no desenvolvimento do indivíduo decorrentes das configurações econômica, social, cultural e educacional, que modelizam parte da população brasileira. Assim a proposta é ocupar espaços públicos diante da dificuldade de acesso da população aos ambientes privados (museus, galerias, pinacotecas, bibliotecas, entre outros) de apreciação artística. Salientamos que a gratuidade do acesso não garante a interação do público com o local, pois a educação ainda se faz restrita, tornando o conhecimento e a cultura, na maioria das vezes, apropriações de classes sociais dominantes. Vale ainda considerar que o tempo para dedicação/apreciação da arte é também uma regalia deste autoritarismo, que regula e institui os modos operacionais do cotidiano, mantendo afastados os membros de outros grupos sociais.

Neste sentido, entende-se a dimensão social, primeiramente, construída pela identificação dos principais fatores de diferenciação, poderes ou formas de capital que podem vir a atuar na constituição do sujeito. Para Bourdieu (1987, 4) as dimensões dos poderes fundamentais são: “o capital econômico, cultural e o social”, que consistem de recursos baseados na participação e pertencimento dos grupos e suas dimensões simbólicas, para a compreensão e reconhecimento destes agentes como legítimos.

Tomando a cultura como uma série de valores e símbolos que formam e caracterizam um determinado grupo, para o autor, no modelo capitalista vivido, a hierarquia de classes está bem definida, sendo que as diversas instituições operariam muitas vezes, não para tentar aumentar o capital cultural de todos os indivíduos, equiparando-os, mas para salientar e ampliar ainda mais essas diferenças. Já a cidade apresenta-se mais flexível quanto à mobilidade e presença dos transeuntes, ainda que não exercite em potência a sua dimensão pública.

A arte de rua traz narrativas de artistas que integram a rua na obra, propositalmente ou pela ausência de outros espaços para suas manifestações. Um primeiro aspecto é apontar um possível significado para o termo marginal. Podemos dizer que ser marginal é, antes de tudo, colocar-se ou ser colocado em oposição, que enquanto um exercício territorial opera com a definição de fronteiras, sejam elas materiais ou imateriais, físicas ou simbólicas. Na qualidade de ser antagônico revela-se a formação de um jogo de oposições, vetores de intensidades, nos quais o marginal surge enquanto direção contrária ao centro. No entanto, a ocupação deste espaço não é decerto um ato simples. Em outros termos, ser marginal é não ocupar de mo-

dos distintos o mesmo centro. Sendo importante recordarmos que, não ser o centro pode ser um ato político performático, um posicionamento como expressão de resistência. E, como afirma Patrocínio (2011), estabelecer o marginal é definir um conjunto de textos não centrais, a partir de critérios hierarquizantes. A centralização que o autor discorre está interligada com a classe dominante, uma vez que o poder aquisitivo, na maioria das situações, dita as regras sociais que desfavorecem aqueles não institucionalizados, não estruturados por estas premissas. Portanto, estes atores formarão a periferia, constituirão a marginalidade, e suas ações podem vir a ser atos de resistência para/na sociedade.

Lambe-lambe: objetos-resistência e o espaço público

Volta-se para a visibilidade e a visualidade das cidades enquanto camadas, modos de inscrição territorial que formulem atos de resistência, sendo o próprio cartaz - neste artigo o lambe-lambe, caracterizado como objeto-resistência diante da sua historicidade no campo da comunicação. A prática de colar cartazes é antiga², e os mais diversos estilos e formatos, produzidos e reproduzidos com múltiplos objetivos, vem sendo disseminado no espaço geográfico e constituindo a chamada paisagem urbana. Neste processo evolutivo dos cartazes, as transformações estão associadas à tecnologia, à estética e ao pensamento da sociedade em cada período histórico.

Podemos hoje apontar diferenças entre os termos cartaz, pôster e lambe-lambe (ressignificação do cartaz) diante de suas características funcionais, comunicacionais e plásticas. Para Oliveira (2015), enquanto o cartaz caracteriza-se pela propagação de ideia, na comunicação de produto ou serviço, o pôster tem valor estético, decorativo, sendo usualmente colocado em espaços privados. Já o lambe-lambe, sucessor do cartaz, define-se, diferentemente, pelo viés crítico ao propor uma ideia ou reflexão contrária a alguma conduta social ou desigualdade. Neste sentido, o lambe-lambe é resultado do trabalho de artistas e coletivos que ocupam o espaço público com o objetivo de ampliar e disseminar suas ideias.

No projeto “Santas Mulheres”, pretende-se constituir narrativas sobre e a partir das mulheres, sendo o termo “Santas” utilizado simbolicamente, pois não interessa discutir o assunto no contexto católico cristão, ou o seu processo de canonização, e sim, jogar com a palavra e sua conotação no lugar comum da sociedade, para repensar estereótipos da figura feminina. O cartaz na sua efemeridade característica, surge e desaparece, validando as camadas que vão sobrepondo e constituindo a dinâmica do espaço público. Assim, a imagem repete-se indefinida e simultaneamente pelo ato de colar, revelando o princípio gerador da sua formulação pelos conceitos: repetição e circulação. Respectivamente, estes estruturam a composição visual e o modo de operacionalizar a informação nos espaços públicos, não mais importando a permanência, para a construção de significados, e sim a leitura do palimpsesto – pela sobreposição de camadas.

Para nomear esta ação artística enquanto objeto-resistência, há a necessidade de contextualizar o gênero feminino no contexto cultural ocidental, ressaltando as diferenças entre os termos gênero e sexo. Segundo Butler (2017, 26) “o gênero é culturalmente construído: consequentemente, não é nem o resultado casual do sexo nem tampouco tão aparentemente fixo quanto o sexo”. Neste sentido, o reconhecimento do feminino enquanto sujeito inserido na sociedade, suas ações individual e coletiva têm conquistado visibilidade. Como por exemplo o movimento Marcha das vadias que surgiu em 2011 no Canadá, em reação à fala de um policial que contestava o modo como as mulheres se vestiam. O movimento existe em diversos países visando disseminar o fim da violência de gênero e culpabilização da vítima, e o uso do corpo feminino como protesto. Para Castells (2018), esta visibilidade social demanda atos de resistências, enquanto oposição ao patriarcado, característico e desenvolvido no contexto da cultura ocidental.

A construção identitária feminina, assim como a luta feminista negocia o cotidiano com o preconceito escancarado, pois a recorrência de determinadas situações, como por exemplo violências domésticas, abusos sexuais, ofensas verbais, desvalorização da mão de obra e do trabalho, são situações diretas ou indiretas de violência contra a mulher, em particular, e o gênero feminino, em geral. Papachristou (apud Davis 2016, 44) ao afirmar “a mulher perfeita era retratada na imprensa, na nova literatura popular e até nos tribunais como a mãe perfeita. Seu lugar era em casa - nunca, é claro, na esfera política”, confirma que todos os atributos da mulher eram, e continuam sendo, em muitos casos, pejorativos e depreciativos; ainda que o autor contextualize a literatura do século XIX, quando surge o culto à maternidade. O homem como ator social, com mais poder profissional, sexual, social, político, esteve/está em posições hierárquicas que inferiorizam a figura feminina.

Estimamos as orações sem ostentação da mulher na promoção da causa religiosa.[...] Mas quando ela ocupa o lugar e o tom de voz do homem como reformista política [...], ela abre mão do poder que Deus lhe concedeu para sua proteção, e seu caráter se torna artificial. Se a videira, cuja força e beleza estão em se adaptar a treliça e esconder parcialmente seus cachos, pensasse em assumir a independência e a natureza dominadora do olmo, ela não apenas deixaria de dar frutos, mas cairia em vergonha e desonra, reduzindo-se ao pó. (Papachristou apud Davis 2016, 53).

Como contraponto a esta constatação, o projeto “Santas Mulheres” retoma antigos arquivos fotográficos de viagens, e outras referências em pinturas e esculturas (figura 3), que ao longo da História da Arte, marcaram as figuras femininas e idealizaram seus papéis em sociedade, para elaborar a proposta poética. A intenção, quase uma denúncia, aponta elementos cul-

turais estruturantes, enraizados no nosso modelo cultural patriarcal, mas, também, é devir, pois anuncia outros lugares de fala, e pela convivência da visualidade do próprio suporte na paisagem urbana, convoca a coexistência potente da diversidade, na leitura e no fazer.



Fig 3. (a) e (b) Processo de manipulação dos registros fotográficos da composição visual no lambe-lambe.

A justaposição das imagens na composição dos adesivos sugere uma convivência pela diferença, ao mesmo tempo que aproxima figuras femininas históricas não contemporâneas e de classes sociais diversas. O embate na montagem visual vem validar o que Eisenstein (2002, 50) propôs como princípio norteador de qualquer narrativa: a contradição, “porque a arte é sempre conflito”. Desta maneira, o projeto apresenta a dialética, enquanto princípio operador da poética, que se traduz em força dramática na/pela cultura visual. E neste sentido opõe-se à construção do estereótipo, compreendido como uma técnica de dominação usada na constituição da imagem (Mitchell 2017). Para o autor, é esta capacidade potente da imagem em gerar significados e ordenar direções para a percepção, que indica uma “ambiguidade entre a dominação de direito ou por consentimento e o poder advindo de uma força superior ou astúcia” (Mitchell 2017, 173). A instauração de “Santas Mulheres” no espaço público (figura 4) formaliza sua proposta e busca pela repetição seriada e do ato de colar, projetar a dimensão ativista do próprio discurso poético.



Fig 4. (a) e (b) Projeto “Santas mulheres” adesivando a praça pública e as ruas na cidade de Campinas.

Considerações finais

A composição visual das cidades retrata as relações existentes entre os sujeitos e o ambiente em que vivem, ambiente este que, apesar de apropriado pelo marketing e pela propaganda, vem sendo repetidamente questionado pela arte de rua. Diante da privatização das áreas públicas e a dificuldade de reconhecimento da produção poética (por exemplo a Lei da Cidade Limpa), essas manifestações artísticas e populares utilizam as ruas como espaços de expressão (Ferreira e Kopanakis 2015), o que apontam a sua dimensão ativista.

Assim, partindo do pressuposto do espaço urbano enquanto um sistema de objetos e de ações (Santos 2006), que se oferecem a nossa percepção enquanto visualidade, Argan (2005) propõe uma apropriação da imagem pela cidade, e desta maneira, a sua constituição enquanto imagens. “A mudança mais profunda que marca a busca de um conceito adequado de cultura visual é precisamente a ênfase no campo social do visual, nos processos cotidianos de olhar e ser olhado” (Mitchell 2017, 186), em uma reciprocidade de influências, entre leitor e imagem. Em um processo iterativo, cada indivíduo constitui seus valores simbólicos e se transforma pela vivência, engendrados pelas narrativas que os atingem, os habitam e transbordam na imaginação. Com essas reflexões emerge a importância da contribuição dos artistas e suas produções no processo de apreciação e reflexão da cidade.

1 O projeto Santas Mulheres teve início no primeiro semestre de 2018, durante a pesquisa de mestrado de Ágatha Moraes, a partir de séries fotográficas realizadas com mulheres e do acervo pessoal de santas católicas. As fotografias são manipuladas em softwares gráficos e impressas em variados tamanhos. Tem sido coladas na cidade de Campinas em forma de lambe-lambe e como adesivos.

2 As primeiras impressões em cartazes surgiram por meio da xilografia em meados do século X. No Renascimento o artista Saint Flour cria o primeiro cartaz manuscrito, e posteriormente com a litografia e a cromolitografia os cartazes ganharam diversas cores. Os cartazes estão presentes em movimentos artísticos, tais como cubismo, art nouveau, futurismo, dadaísmo, surrealismo, entre outros. O cartaz é considerado um meio midiático, muitas vezes utilizado como suporte para a publicidade e a propaganda (Abreu 2011).

Bibliografia

- ABREU, K. C. K. 2011. "Cartaz Publicitário: um resgate histórico." In *Anais do 8o Encontro Nacional de História da Mídia*. Guarapuava: ALCAR; Unicentro, 1-16.
- ANDRÉ, C. 2011. "Arte, Biopolítica e Resistência." *Revista Brasileira de Estudos da Presença* 1, no.2: 426-442. <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266021497>.
- ARGAN, G. C. 2005. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- BOURDIEU, P. 1987. "What makes a social class? On the theoretical and practical existence of groups." *Berkeley Journal Sociology* 1, no. 32: 1-49.
- BUTLER, J. 2017. *Problemas de gênero: Feminismo e a subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- BRISSAC, N. 1996. *Paisagens urbanas*. São Paulo: Senac/Marca D'Água.
- CAUQUELIN, A. 2005. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. 2007. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- CASTELLS, M. 2018. *O poder da identidade*. São Paulo: Paz e Terra.
- CERTEAU, M. de. 2008. *A invenção do cotidiano: 1. Artes do fazer*. Petrópolis: Editora Vozes.
- DAVIS, A. 2016. *Mulheres, raça e classe*. São Paulo: Boitempo.
- EISENSTEIN, S. 2002. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar.
- FERREIRA, M. L.; Kopanakis, A. R. 2015. "A cidade e a arte: um espaço de manifestação." *Tempo da Ciência* 44, no. 22: 79-88.
- LYNCH, K. 1990. *The image of the city*. Cambridge, Massachusetts, and London, England: The MIT Press.
- MITCHELL, W.J.T. 2017. "O que as imagens realmente querem?". In *Pensar a imagem*, edited by Emmanuel Alloa, 165-189. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- OLIVEIRA, D. 2015. *Lambe-lambe: Resistência à verticalização do Baixo Augusta*. Monografia (Especialização). Curso de Gestão de Projetos Culturais e Organização de Eventos, São Paulo: Universidade Estadual de São Paulo. Disponível em: <<http://paineira.usp.br/celacc/?q=pt-br/celacc-tcc/772/detalhe>>. Acesso em: 24 nov. 2018.
- PATROCINIO, P.R.T. 2011. O que há de positivo em ser marginal? In: *Anais do Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada*. Curitiba: Abralic.
- SANTOS, M. 2006. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- TUAN, Yi-Fu. 2011. *Space and place. The perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Regina Barbosa, Gilberto Prado *

Uma bomba lançada: Reflexões sobre motivos e efeitos do Yarnbombing

*

Regina Barbosa é docente dos Bacharelados em Negócios e Design de Moda da Universidade Anhembi Morumbi, Bacharel em Negócios da Moda com Habilitação em Design de Moda, Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi e Doutoranda em Design pela mesma. Ministra as disciplinas ligadas às visualidades e à expressão por meio do Desenho e demais expressões plásticas bidimensionais além de orientar projetos interdisciplinares e Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC). É coordenadora de criação do Lab Mod.AR, projeto de extensão do Bacharelado em Design de Moda da Universidade Anhembi Morumbi, coordenando o desenvolvimento dos Projetos Pérola (com o Hospital Pérola Byington) e The Sea Between Us (com o Royal Melbourne Institute of Technology).
<reginabarbosaramos@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-4225-3957

Resumo O presente artigo apresenta a prática do *yarnbombing* como tomada de posição e responsabilidade do(s) praticante(s) sobre o espaço em que vive(m). Essas intervenções urbanas acontecem a partir da re-territorialização dos atos anônimos e domésticos dos trabalhos de agulha que se estendem sobre o espaço público, em que grupos constroem discursos e possíveis diálogos com o público, de forma lúdica e palpável, por meio do *craftivismo*, forma de ativismo que se utiliza destes instrumentos, materiais e técnicas tão familiares. Questiona-se, portanto se, ao explodir, uma bomba de fios traz como impacto o enredamento entre a mensagem de quem lança a bomba, a leitura de quem é atingido por ela e os efeitos sobre a paisagem.

Palavras chave *Yarnbombing*, *Craftivismo*, Espaço urbano, Trabalhos de agulha.

A bomb was launched: Reflections on reasons and effects of yarnbombing

Abstract *The following article presents the practice of yarnbombing as an action of taking position and responsibility of the practitioner(s) over the space where one lives in. Those interventions happen considering the re-territorialization of the anonymous and domestic acts of needlework that extend themselves over the public spaces, in which groups build discourses and possibilities of dialogue with the public, in a both playful and palpable way, through familiar tools, techniques and materials. It is questioned if, when it blows up, a bomb made of yarn brings with it as an impact the tangling between the message that the bombers want to send, what is read by those who were hit by it and the effects on the landscape.*

Keywords *Yarnbombing*, *Craftivism*, *Urban space*, *Needlework*.

Gilberto Prado é artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Doutor pela Universidade de Paris I Panthéon-Sorbonne, trabalha com arte em redes e instalações interativas. Atualmente é professor do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi.
<http://www.gilbertoprado.net>
<gttoprado@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-2252-3489

Introdução

Uma bomba foi lançada. Um lugar foi atingido, modificado. Os efeitos causaram desvios, marcaram a paisagem. Pessoas foram afetadas. Pessoas que circulavam por ali, pelo local do lançamento da bomba. Pessoas que habitavam aquela vizinhança, que estavam apenas de passagem. Um grupo assumiu a autoria.

A bomba era colorida, feita de fios de acrílico, em cores vibrantes e resistente às intempéries. Vestia postes de uma praça recém-inaugurada, modificando, ainda que temporariamente, a paisagem árida construída em concreto e aço, causando nas pessoas que circulam por ali todos os dias, o desejo de parar, e, ao menos, olhar novamente. A bomba era de tricô, crochê. Os transeuntes que passaram por ali ficaram surpresos, mas também reconheceram a bomba. Estranharam que aquelas coisas, tão cotidianas, domésticas, comuns, estivessem agora no espaço urbano, do lado de fora de suas casas, na praça.

O grupo que assume a autoria do ataque, protesta, reclama para si o espaço da rua que também é seu. Tão seu que é agora um pouco a casa de todos – do grupo e do passante.

A esse transbordamento, de sentidos e territórios, chama-se *yarnbombing*.

O *yarnbombing*, também conhecido como *yarn storming*, *knit graffiti* e *guerrilla knitting* é uma espécie de craftivismo, forma de ativismo em que o praticante funde suas habilidades e seus interesses políticos “para lutar por um mundo melhor, muitas vezes tricotando ou crochêando declarações políticas como forma de protesto” (MANN, 2015, p. 66) e que tem suas primeiras ações documentadas no início da década do século XXI.

Do quartinho de costura para a rua: repensando o clube do tricô

Sabe-se que antes de haver a História, indicada por seus estudiosos com origens a partir da invenção da escrita, já existia a produção têxtil e que, por meio desta construção de fios e das intervenções sobre eles, desenhavam-se narrativas, promovia-se a perpetuação de técnicas e a própria história do grupo. Construía-se, sem palavras, um texto tátil e visual, cuja produção se perpetua na intimidade, ainda que aprendida e disseminada em contexto coletivo. Um dos exemplos dessa construção de narrativa é a Tapeçaria de Bayeux, datada de cerca de 1080. Esta tapeçaria é uma peça de linho medindo mais de 70 metros em que estão “glorificadas”, em bordado, os feitos de Guilherme II da Normandia na Batalha de Hastings. Sua autoria é atribuída à Rainha Mathilda, esposa de Guilherme, conhecida como uma bordadeira exemplar, e que teria trabalhado com outras mulheres, em reclusão, a fim de eternizar os feitos de seu esposo, sem esperar reconhecimento, ainda que realizando tão minucioso trabalho. (PARKER, 1989)

Em outros lugares do globo, cenas menos ilustres foram produzidas. É o caso das produções encontradas em Ninhue e Isla Negra (GOSTELOW, 1983), no Chile, em que são retratadas cenas cotidianas em construções em que são utilizados ao mesmo tempo o bordado e o *patchwork*, denominadas *needlepainting*.

Contudo, a maior parte do que é produzido nessas atividades anônimas e domésticas não tem por função primordial a construção de narrativas. O produto do trabalho de agulha tem por serventia vestir corpos e casas. Assim, mesmo o cidadão mais apartado da sociedade reconhece a domesticidade de uma toalhinha de crochê, certamente vestiu em algum momento uma malha de tricô feita à mão e viu ou possui um pano de prato com barrado bordado em ponto cruz. Assim, o retrato da vida cotidiana, ou dos feitos de alguém constituem desvios da proposição inicial desses objetos.

O exercício da construção têxtil, como dito anteriormente, era aprendido em grupo até que, nas três últimas décadas do século XX, de acordo com Rozsika Parker (2010), os trabalhos de agulha passam a ser rejeitados, uma vez que são entendidos pela Segunda Onda Feminista² como habilidades femininas que serviam como instrumento de opressão, a despeito de ser uma importante fonte de satisfação criativa.

Todavia, em inúmeras situações, esses mesmos trabalhos de agulha, oferecem às mulheres não apenas a já mencionada “satisfação criativa”, mas a possibilidade de exibir descontentamento diante de situações contra as quais se rebelam. Utilizando as técnicas empregadas em Ninhue e Isla Negra, as *arpilleras*, também produzidas tradicionalmente no Chile, tornaram-se conhecidas internacionalmente quando, durante a ditadura de Pinochet (de 1973 a 1990) subvertem o sentido do que é entendido por cotidiano para uma população destituída do direito de falar livremente (AGOSÍN, 1987). Nestes pedaços de tecido, mulheres cujos esposos, pais, filhos, amigos foram presos, torturados, mortos ou têm paradeiro desconhecido, e aos quais não se pode reclamar a liberdade ou a restituição, denunciam os diversos aspectos da vida sob o regime ditatorial, da angústia de não ter como alimentar os filhos, aos assassinatos e torturas³ (Figura 1).

Um outro aspecto mencionado por Parker para a retomada do interesse pelos trabalhos manuais e por tudo que possuísse aspecto natural e o apelo do feito à mão, indica o cenário de recessão econômica que se desenhou em meados da primeira década do século XXI. Ainda no desenho de um cenário de crise, Betsy Greer (in BUSZEK, 2014), a quem se atribui – de acordo com a mesma, de maneira equivocada⁴ – a criação do termo *craftivismo*, aponta que a partir de Setembro de 2001 e os atentados ocorridos em Nova Iorque, produziu-se uma atmosfera de frustração e raiva que proporcionou o ambiente em que manifestações pró e contra as inúmeras situações que se delineavam, tais como o envio ou não de tropas para o Oriente, tornaram-se possíveis, e, com isso o encontro, o debate, o embate e a possibilidade de repensar as maneiras de manifestar-se.

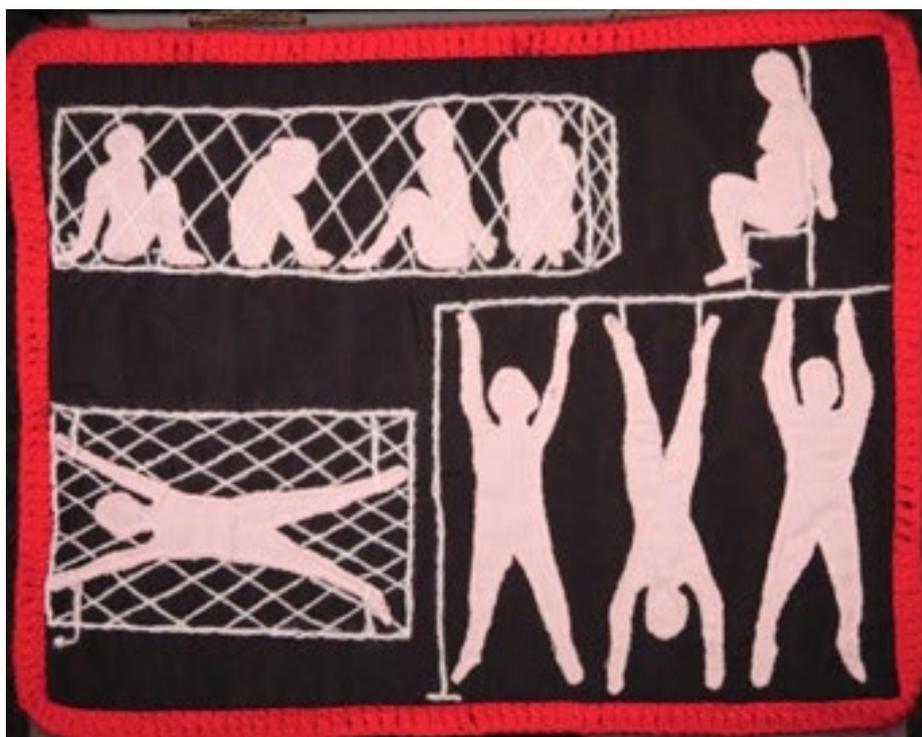


Fig 1. Arpillera Chilena

Fonte. historiaupf.blogspot.com.br/2011/08/arpilleras-bordados-como-forma-de.html

Dessa forma surgem grupos que se reúnem, muitas vezes com encontros agendados muitas vezes pela internet, para aprender, ensinar e trocar experiências – técnicas ou não - e, dessa forma, manifestar suas opiniões sobre o contexto em que se encontram.

Muitas vezes, antes da formação do grupo e das decisões a respeito do tipo de ação a ser feita (craftivista, ativista, ou não), existem a discordância e o questionamento relativo às condições observadas pelos grupos formados. Percebe-se, sobretudo, o desejo de ação, de ganhar voz e de marcar posição. Proliferam, abertamente, nas redes sociais, coletivos e clubes, em que, mais do que conhecer materiais e técnicas de manufatura dos mais diversos objetos, propõe-se discutir questões da coletividade como a ocupação do espaço urbano, que pode ser exemplificado pelo Coletivo Agulha, cuja intervenção no Largo da Batata em 7 de Junho de 2014⁵ “ilustra” a introdução do presente artigo, levantando discussões e buscando compartilhar conhecimentos.

Em ações como as agenciadas pelo Coletivo Agulha, convoca-se o interessado, seja ele o crocheteiro/tricoteiro/bordadeiro, seja ele o transeunte, a fazer parte, e, ao desviar de seu uso comum o objeto reconhecível, tornar-se responsável pelo mundo que o cerca.

Desenha-se aqui um paralelo com o proposto por Hundertwasser (figura 1), quando formula suas peles, em número de Cinco, sendo elas a epiderme, a roupa, a casa, o meio social, a identidade e o meio global, cor-

respondente à ecologia e à humanidade. Hundertwasser, artista, arquiteto, ambientalista e ativista austríaco, propõe um modelo conceitual em que o homem porta suas peles e que a ação deste homem sobre cada uma delas traz consequências sobre as demais. Desta forma, nesta proposição modular, o sujeito de Hundertwasser é responsável por si e por tudo o que o envolve, em todos os níveis.

Tomando os conceitos do austríaco como fundamento para compreender a produção craftivista, o produzido não mais pode ater-se às três primeiras peles: epiderme, roupa, casa. Em campos como a moda, por exemplo, a relação existente primeira pele, segunda pele e quarta pele é percebida como algo natural, ou seja, a roupa é protetora do corpo, mas também faz mediação simbólica com os demais indivíduos, potencializando relações de aceitação e/ou rejeição entre seres⁶. Porém, quando se coloca nesse mapa o craftivismo, a ponte construída não mais atravessa a terceira pele, trata-se de transbordar do meio doméstico para o meio social o objeto – não só físico, mas também o objeto de discussão – e trazer para o sujeito a responsabilidade pelo território. Dessa maneira, faz-se da cidade extensão da casa, marcando o território pelo uso dos objetos cotidianos, no caso, as toalhinhas, cobertores, feitas da maneira mais familiar possível.

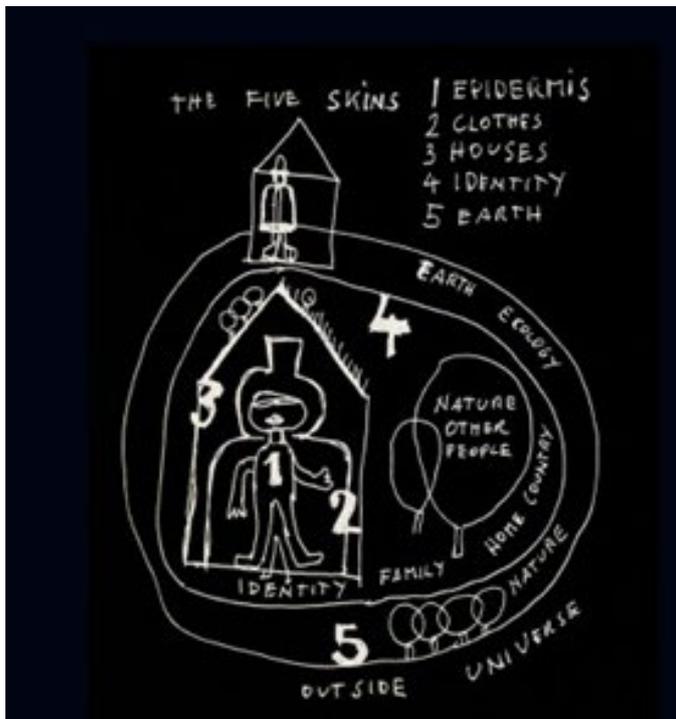


Fig 2. Proposta visual das Cinco Peles de Hundertwasser
Fonte. www.bioclimaticarquitetura.com.br/2009/07/hundertwasser-5-peles.html

Como se a bomba de fios explodisse de dentro de sua casa, o sujeito leva para fora dela elementos muito cotidianos e os aloja na cidade, propondo dialogar, mas também tomar posse desse espaço, reforçando a ideia de que o espaço público é do público e não do poder público.

Contudo, a fim de operacionalizar tal territorialização, grande parte das ações é feita coletivamente. Ou seja, mesmo quando existe um autor-proponente do “bombardeio”, provavelmente ele contou com um número de colaboradores para produzir a “bomba”.

Assim como num bombardeio, o objetivo do *yarnbombing* é, antes de tudo disruptivo. Mas, seu efeito, longe de ser destrutivo, é propositivo, na medida em que convida o público a envolver-se em uma conversação (SPAMPINATO, 2015, p. 8), em que se repensam os usos da esfera pública.

Como exemplo, menciona-se o trabalho da artista dinamarquesa Marianne Jorgensen, que, em 2006, cobriu um tanque de guerra Chaffee M.24 (figura 2), em Aarhus, na Dinamarca, com um cobertor feito de partes quadradas de tricô.

Nesta ação são levantadas uma série de questões que incluem o envolvimento dos sujeitos na ação, a manifesta posição política, o inusitado da ocupação e o desvio de uso original do objeto produzido para trazer atenção para o assunto a ser discutido.

Assim, Jorgensen adota o uso costumeiro de mulheres que se reúnem para fazer cobertores e colchas para enxovais ou para envolver, acolher e aquecer seus entes queridos, e pediu a vários grupos de trabalhos de agulha espalhados pela Europa que contribuíssem com quadrados tricotados em linha cor de rosa e que, assim como ela, também protestavam contra a ocupação do Iraque por forças armadas estrangeiras a fim de trazer à tona seu descontentamento quanto à participação da Dinamarca no conflito e o envio de tropas para aquele país. Além das partes tricotadas, ela contou com uma equipe de quatro a cinco pessoas para unir as partes sobre a peça de artilharia e além de alguns transeuntes, interessados na ação e na causa, que punham-se a ajudar (Black; Burisch, in BUSZEK, 2011, p. 207-208).

Nessa ação específica, o anonimato do bombardeio é substituído pelo coletivo do *yarnbombing*. De acordo com Black e Burisch (in BUSZEK, 2011), o cobertor feito de partes crochetas ou tricotadas livremente, em padrões decididos individualmente, funcionava como uma petição em que cada parte é a assinatura de um sujeito resistente à participação do seu país (não só a Dinamarca) no conflito supracitado. Essa petição, desviante, ocupa o espaço público e se coloca impossível de ignorar, uma vez que a exibição um objeto cotidiano e aconchegante cobrindo um artefato gigantesco e com enorme potencial destrutivo ao invés de escondê-lo, o evidencia, por meio do absurdo da ação.

Assim, com uma bomba - de fios - Jorgensen não apaga o conflito existente, mas toma o espaço público para mantê-lo presente, vivo, visível e incontornável, deixando ao mesmo tempo claro que seu protesto não é isolado, e que seu descontentamento tem eco e se manifesta via ação coletiva.



Fig 3. M24 Pink Chaffee Tank – Marianne Jorgensen – Aarhus, Dinamarca, 2006.

Considerações Finais

A construção têxtil e a construção do texto compartilham uma série de termos, tais como linhas, entrelinhas, fios da meada, trama. Não raro, encontram-se na História produções de narrativa em têxteis. Tecer ou interferir sobre o têxtil a fim de narrar o cotidiano, ainda que não ato raro, são ações que desviam o uso primário do têxtil, no caso vestir, aquecer e toda sorte de emprego doméstico.

Todavia, encontram-se exemplos em que o desvio de uso proporciona outra experiência além do emprego cotidiano. São exploradas técnicas e linguagens para trazer à tona questões que fogem ao dia-a-dia, muitas vezes porque a própria ideia de dia-a-dia, de cotidiano, se encontra rompida. Assim, a inocência e domesticidade da prática dos trabalhos de agulha são empregadas para evidenciar questões políticas, sociais e dissidências, em ocorrências em que essas peças são reposicionadas e levadas a um contexto mais público a fim de denunciar descontentamentos e marcar posições. Não raro essas peças encontram sua voz no espaço público e utilizam-se do absurdo da sua nova morada para dar força aos discursos e, com alguma sorte, promover diálogo.

1 "to fight for a better world, often by knitting and crocheting political statements as a form of protest." (tradução desta autora)

2 Compreendida entre as décadas de 1960 e 1980, a chamada Segunda Onda Feminista é entendida como uma continuidade da Primeira Onda Feminista, ocorrida nas primeiras décadas do século XX, no sentido em que, tanto em uma como em outra as mulheres se organizam em demanda por seus direitos. Porém a Primeira Onda Feminista tem por fundamento a demanda por direitos políticos – o direito ao sufrágio feminino – e a Segunda Onda tem por mote o fim da discriminação e a completa igualdade de direitos entre os sexos. Para uma visão ampla sobre o assunto, indica-se o documentário *She's Beautiful When She's Angry*, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=paERVk3BWII>

3 Para mais, o documentário "Periodico de Tela", realizado em 2007, por ocasião da inauguração do Museu Salvador Allende, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aB7k4nudrKA>

4 Pesquisadora, artesã, ativista e autora do livro "Craftivism: The Craft and Art of Activism". Vancouver: Arsenal Pulp Press, 2014, Betsy Greer aponta que, por volta de 2000 o coletivo Church of Craft já havia usado online esse termo e que Greer o teria tornado popular. (in BUSZEK, 2011, p. 178).

5 Para mais, ver o vídeo em <https://vimeo.com/98922028>

6 Como discute a personagem principal do romance *Pantera no Porão*, da autoria de Amós Oz: "Checar se existe alguma conexão entre a palavra bogueú, 'traidor' e a palavra bégued, 'roupa'. Cf. 'lobo vestido em pele de cordeiro.' Talvez porque o traidor encubra as coisas, assim como fazem as roupas. Ou porque as roupas sempre se rasgam de surpresa, quando a gente menos espera." (OZ, 2008, p.32)

Bibliografia

AGOSÍN, Marjorie. *Scraps of Life: Chilean Arpilleras*. New Jersey: The Red Sea Press, 1987.

CARPENTER, Ele. *Activist Tendencies in Craft*. (2010) In: *Concept Store. Arnolfini Journal*. Bristol. April 2010.

GOSTELOW, Mary. *Embroidery: traditional designs, techniques and patterns all over the world*. Nova Iorque: Arco Publishing, 1983.

MANN, Joanna. *Towards a politics of whimsy: yarn bombing the city* (2015). In: *Area*, 47.1, 65-72.

PARKER, Rozsika. *The Subversive Stitch, embroidery and the making of the feminine*. Londres: I.B.Tauris, 2010.

SPAMPINATO, Francesco. *Come Together, the rise of cooperative art and design*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2015.

RESTANY, Pierre. *Hundertwasser: o pintor-rei das cinco peles* - Editora Taschen, 2008.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Renan Vieira Andrade, Priscila Almeida Cunha Arantes *

Associar, dissimular e zelar: estratégias de (re)existência na formação da objetuária sacra afro-brasileira

*

Renan Vieira Andrade é Mestre e doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Artista visual, designer gráfico e pesquisador. Iyawô de Sàngó da CCRIAS – Comunidade da Compreensão e Restauração Ilè Àse Sàngó. É docente da área de Design do Senac Lapa Scipião - São Paulo. Tem sua pesquisa e produção artística voltada às linguagens gráficas e à escultura, abordando temas ligados à cultura afro-brasileira e estudos pós-coloniais.

<renan.vandrade@sp.senac.br>

ORCID: 0000-0003-4269-3477

Resumo Nos cultos afro-brasileiros, bem como nas demais comunidades da diáspora afro-atlântica podemos encontrar diálogos e tensões entre a cultura imposta pelo colonizador e as diversas culturas deportadas do continente africano. Esses processos podem ser observados especialmente na dissimulação de objetos de uso ritual em objetos ocidentais industrializados de uso cotidiano. Tomando como exemplo o candomblé de tradição nagô-ketu, o presente artigo visa refletir sobre as complexas relações de afeto e resistência geradas até hoje pela colonização.

Palavras chave Design, Objetos, Cultura material, Religiões afro-brasileiras, Candomblé.

Associating, dissimulating and caring: (re)existence strategies in the formation of the Afro-Brazilian sacred objects

Abstract In Afro-Brazilian cults, as well as in the other communities of the Afro-Atlantic diaspora, we can find dialogues and tensions between the culture imposed by the colonizer and the diverse cultures deported from the African continent. These processes can be observed especially in the concealment of objects of ritual use in industrialized western objects of daily use. Taking as an example the candomblé of Nagô-Ketu tradition, this article aims to reflect on the complex relations of affection and resistance generated until now by the colonization.

Keywords Design, Objects, Material Culture, Afro-Brazilian religions, Candomblé.

Priscila Almeida Cunha Arantes possui pós-doutorado pela Pennsylvania State University-USA e UNICAMP. Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Lider do Grupo de Pesquisa no CMPq: Design, Arte e Memória. Perspectivas Contemporâneas. Pesquisadora do Centro de Pesquisa em Design, Laboratório do Museu e da Memória (MeMu-Lab), docente do PPGDesign e dos cursos de graduação da Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda da Universidade Anhembi Morumbi. É historiadora, crítica, curadora e pesquisadora no campo da arte contemporânea e gestora cultural. É diretora e curadora do Paço das Artes, instituição da Secretaria do Estado da Cultura desde 2007 e entre 2007 e 2011 foi diretora adjunta do MIS (Museu da Imagem e do Som).

<priscila.a.c.arantes@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-0500-0849

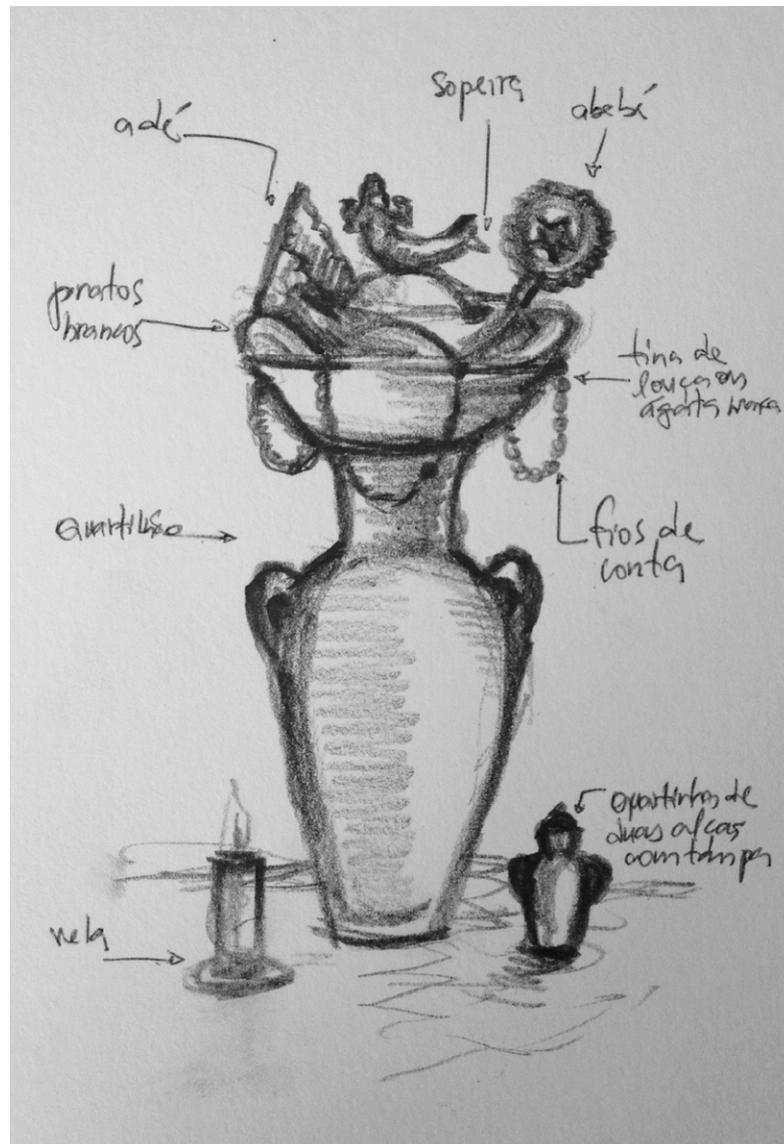


Fig 1. Esquema de um ibá de Iemanjá. 2019. Desenho do autor.

O mito fundador do primeiro candomblé estruturado da tradição Ketu na Bahia, o candomblé da Barroquinha, nos fala sobre a existência entre os séculos XVIII e XIX de três princesas vindas do continente africano na condição de escravas que teriam organizado, em um espaço anexo à igreja da Barroquinha, à sombra das irmandades e confrarias católicas, um local de culto às suas divindades patronas vindas da terra dos nagô. Essas venerandas senhoras, Iyá Detá, Iyá Kalá e Iyá Nassô lançariam as bases de um modelo de culto presente no que hoje reconhecemos como as casas matrizes do candomblé nagô-ketu na Bahia, destacadamente seu descendente direto, A Casa Branca do Engenho Velho – Ilê Axé Iyá Nassô Oká e os terreiros de São Gonçalo do Retiro – Ilê Axé Opô Afonjá e do Gantois – Ilê Axé Iyá Omin Iyá Massê.

Apesar de à essa história, assomarem-se também nomes de importantes essás¹ masculinos como Babá Assiká, Bamboxê Obitikô e tantos outros, o candomblé foi e é principalmente moldado e “zelado” – termo importante nessa discussão – pela mão hábil das mulheres, das agbás, aquelas mulheres pretas antigas que sabiam como guardar e transmitir seus segredos, seus conhecimentos e como exercer e apurar sua técnica de manipulação dos intrincados conteúdos simbólicos, estéticos e sociais que constituem uma leitura de mundo própria organizada pelo sistema cultural-mágico-religioso do candomblé².

Pensar o protagonismo feminino na gênese do candomblé na Bahia³ nos abre caminho para uma possível compreensão da complexa cultura material construída pelas comunidades tradicionais de terreiro, não somente em terras baianas ou brasileiras, mas também em demais territórios da diáspora afro-atlântica. Locais e situações onde os cultos ancestrais africanos tiveram que ser reorganizados, adaptados e porquê não dizer, reinventados em meio a diálogos e conflitos, relações de afeto e ações de resistência diante do rolo compressor da colonização.

Devemos considerar a vida social dessas mulheres negras em meio à sociedade escravocrata dos séculos XVIII e XIX, seus trânsitos entre o cativo e a alforria, entre o meio rural e o urbano e o surgimento das pequenas economias domésticas, de possibilidades de autonomia e liberdade que viabilizaram a aquisição de espaços físicos para as confrarias nascentes de iniciadas e a existência de um vivo comércio não apenas regional, mas que se comunicava com os antigos mercados da África ocidental de onde provinham vários produtos que tradicionalmente levam o epíteto “da Costa”, essenciais para o culto como os grãos de atarê ou pimenta da costa (*Fromomum melegueta*), o oxê Dudu – sabão da costa e o famoso pano da costa, portado com insígnia hierárquica no ombro das iyalorixás, além de outros insumos como obi (*Cola acuminata*), a noz de cola indispensável para a comunicação com as divindades, o orobô (*Garcinia Kola*), seu equivalente usado no culto de Xangô, bem como elaboradas miçangas e caurís para a composição dos inhãs ou fios de conta.

Os valores estéticos do candomblé são herdeiros igualmente de uma sociedade barroca colonial, bem como das diversas culturas africanas aqui amalgamadas pelos séculos de regime escravagista. Em ambas matrizes encontramos o gosto pelo acúmulo e pela exuberância de formas, pela sobreposição de elementos. Faz sentido pensar o candomblé como um lugar de acúmulos. Os objetos, as pessoas, os títulos, as matérias, não são descartadas e substituídas, são sempre sobrepostas. Há sempre a busca da continuidade e retomada do tempo ancestral que foi rompido pelo colonizador. Basta lembrar que o xirê, a celebração pública dançada em roda, cujas danças e cantigas recontam os feitos míticos dos orixás, é sempre dançada no sentido contrário aos ponteiros do relógio, com se fosse possível com isto transmigrar-se para, “in illo tempore”, à própria gênese.

Antes de tudo o candomblé é um espaço de afirmação e reconstituição. Uma tentativa bem-sucedida e habilmente organizada de devolução das dignidades, das memórias apagadas, das realezas ocultadas, dos vínculos familiares e heranças negadas pela escravidão.

No tocante aos objetos sacros, a ideia de acúmulo relaciona-se fundamentalmente com uma capacidade associativa e interpretativa entre narrativas míticas e as qualidades plásticas, funcionais e, por vezes até simbólicas, de objetos de uso cotidiano transportados à condição de uso ritual ou objeto sacralizado.

Percebe-se já em África essa propensão à associação e uma considerável flexibilidade na relação forma-conteúdo dos objetos de culto e demais fenômenos culturais. Renato Silveira, em sua pesquisa sobre a gênese do candomblé da Barroquinha pontua, apoiado em outros autores, a presença desse caráter flexível com relação à cultura do estrangeiro:

De Craemer, Vansina e Fox já assinalaram que uma das características principais das religiões centro-africanas é a flexibilidade, a capacidade de adaptação: muitos “itens de origem estrangeira foram incorporados como novos símbolos ou atos rituais, sempre que pudessem ser interpretados como derivados de símbolos primários existentes”. Nesse sentido, não surpreende “que numerosos objetos de culturas estrangeiras encontram seu lugar no sistema simbólico”. (SILVEIRA, 2015, pg 188)

Exemplos de flexibilidade associativa são encontrados tanto no continente quanto na diáspora afro-atlântica. Exemplos podem ser citados como a adoção de imagens hindus nos santuários das divindades aquáticas, genericamente chamadas de Mami Wata, presentes em diversos países da África Ocidental, as relações sincréticas históricas entre santos católicos e divindades africanas e outros casos curiosos como o culto a “San Fancón” em Cuba, onde a imagem de uma divindade chinesa é associada ao culto do orixá Xangô.

Encontramos em Homi Bahba (1998), em seus estudos sobre a pós-colonialidade, o conceito de mímica, onde o sociedade colonizada “imita” aspectos sociais, comportamentais, estéticos vindos do colonizador:

A mímica é, assim, o signo de uma articulação dupla, uma estratégia complexa de reforma, regulação e disciplina que se “apropria” do Outro ao visualizar o poder.” (BAHBA, 1998, pg. 146)

Pensando esse fenômeno como “apropriação”, vemos que não se trata de um estado de passividade do colonizado, mas uma ação complexa, apesar de muitas vezes espontânea, de reação à cultura do colonizado, que passa inclusive, por relações de desejo, afetividade poder e aquisição de reconhecimento social.

Certeau (1994) em “A invenção do cotidiano”, também comenta que este é um processo comum a diversos territórios, tomando como exemplo a colonização espanhola:

Assim, o espetacular sucesso da colonização espanhola no seio das etnias indígenas foi alterado pelo uso do que dela se fazia: mesmo subjulgados, ou até consentindo, muitas vezes esses indígenas usavam as leis, as práticas ou as representações que lhes eram impostas pela força ou pela sedução, para outros fins que não os dos conquistadores. Faziam com elas outras coisas: subvertiam-nas a partir de dentro – não rejeitando-as ou transformando-as (isto acontecia também), mas por cem maneiras de empregá-las a serviço de regras, costumes ou convicções estranhas à colonização da qual não podiam fugir. Eles metaforizavam a ordem dominante: faziam-na funcionar em outro registro. Permaneciam outros, no interior do sistema que assimilavam e que os assimilava exteriormente. Modificavam-no sem deixá-lo. Procedimentos de consumo conservavam a sua diferença no próprio espaço organizado pelo ocupante.” (CERTEAU, 1994, pg 94-95)

O “fazer funcionar em outro registro” apontado por Certeau aproxima-se do que chamo aqui de uma estratégia de dissimulação. Perante a constante repressão, as comunidades tradicionais de terreiro desenvolveram a habilidade de dissimular seus objetos sagrados em itens de uso cotidiano, criando a partir daí, uma complexa rede de significados que articulam materialidades e formas de maneira a criar-se um código, uma gramática apenas lida pelas divindades e seus iniciados, tornando analfabetos os olhos de quem não é “de dentro do axé”.

Essa tática herdada de uma coletividade ancestral afro-brasileira, prezou sempre pela possibilidade de uma (re)existência⁴ identitária, sobrevivente ao apagamento da memória constante gerado pela colonização. Exemplares muito significativos desse processo, são os assentamentos dos orixás, as divindades cultuadas pelas comunidades de candomblé nagô-ke-tu. Os assentamentos são a representação material da divindade e o ponto de contato entre o iniciado e a sua divindade protetora.

Juana Elbein, no clássico “Os Nagô e a Morte” (1986), comenta sobre a variedade de materiais utilizados nos assentamentos e seu sentido metafísico:

Cada “assento” está pois constituído por um continente e um conteúdo. Distinguem-se três tipos de materiais para os continentes: 1) vasilhas feitas de cuias ou cabaças – *igbá* – substituídas por vasilhas de porcelana ou louça: bacias, sopeiras ou pratos, brancos para os *Funfun* ou enfeitados com motivos de cores apropriadas para os outros *òrìsà*; 2) vasilhas de cerâmica ou de barro de cor natural: potes, quartilhas, *kòlòbó*, painéis, alguidares ou pratos; 3) vasilhas de madeira ao natural: gamelas. Enquanto um *igbá*, uma cabaça, ou uma vasilha munida de tampa, explicita a presença dos dois genitores, ou antes, de sua interação, de um ventre fecundado ou de uma transferência do mesmo, uma cuia ou vasilha sem tampa representa a presença de um genitor ou de uma matéria genérica de origem. (DOS SANTOS, 1986, pg 201)

Na substituição brasileira do *ibá* feito de cabaça africano pela louça ou porcelana de modelo europeu, podemos reconhecer já o diálogo, mediante a situação de conflito – a necessidade de dissimular o objeto sacro para o preservar. É nesse diálogo que habilmente as antigas *iyás* invertiram o discurso do colonizador, lendo a cultura europeia a partir de seus próprios referenciais. A sopeira de louça, descartada pela *sinhá*, ou mesmo comprada com dinheiro de suadas economias, deixa de ser sopeira para ser o invólucro, a extensão visível do corpo do *orixá*.

Nos assentamentos, as antigas senhoras do *candomblé* inventaram verdadeiros dispositivos de comunicação com o invisível, configurando uma pequena coleção de artefatos que são dispostos objetivando a formação de um organismo vivo: sopeiras, tinas, quartilhões, pratos, são organizados de modo a se reconstituir o corpo ancestral ali representado.

Há uma presumível intenção antropomórfica na composição de um assentamento: cabeça, tronco e órgãos vitais, que são os mais diversos elementos encontrados dentro de cada *ibá*, de acordo com a divindade evocada: conchas, seixos, contas, búzios, argolas de metal, miniaturas fundidas e tantos outros⁵ itens que se tornarão vivos simbolicamente após a condensação do *axé* por meio do *orô* – o sacrifício de um animal, geralmente ave ou quadrúpede, acompanhado dos devidos cânticos e encantamentos rituais.

A sacralização ou singularização desses objetos outrora mercadorias (KOPYTOFF, 2008) prevê a sua posterior preservação e a interdição de sua decomposição ou descarte. Para quem é de *candomblé* o assentamento e a própria divindade são muitas vezes indissociáveis, sendo comum referir-se ao próprio assentamento como “meu santo”. Há aí um profundo vínculo de afeto com aquela materialidade, que poderá representar tanto a divindade patrona individualizada, quanto o *orixá* protetor de uma comunidade religiosa. Aqui se aplica o termo referido inicialmente – zelo.

Um dos nomes usados para o sacerdote ou sacerdotisa de *candomblé* – o *babalorixá* ou *iyalorixá*, é zelador. É preciso zelar pelo santo, pelo *orixá*. Zelar por sua integridade material inclusive. Existem ritos e materiais específicos para sua limpeza – o *osé* – após os sacrifícios. Deve-se zelar

para que a divindade receba os sacrifícios devidos, nas datas devidas e não seja esquecido. É preciso manter sempre cheia de água a quartinha ou moringa, colocada aos pés do orixá-assentamento. A água, elemento símbolo básico da vida, indica, como a seiva numa árvore, a presença viva da divindade nos objetos.

Ao pensar neste zelo pelos objetos, retomo a imagem as matriarcas do candomblé. O quanto esses objetos lhes deveriam ser caros, simbolicamente, afetivamente e economicamente também. Cada escolha, material, estética, deveria ser o que para elas deveria ser considerado de melhor à época – e com certeza os valores da sociedade hegemônica fazem-se presentes aqui. Essas escolhas, desejos e cuidado pelos objetos deviam atingir o máximo de seus limites e esmeros, pois tratavam-se de fato da garantia de sua continuidade identitária. Esta devolução de afeto a objetos inicialmente industriais, alheios a qualquer inspiração de sacralidade, vindos da cultura “do outro” nos mostra o quão complexas são as relações sociais geradas pela colonização, mas talvez também sejam uma grande resposta das fundadoras do candomblé à brutalidade da colonização. Objetos dissimulados, impregnados de afeto, para serem decodificados apenas pelos seus verdadeiros conhecedores. Estratégias de (re)existência.

1 Essá: personalidade célebre ancestral ligado à gênese do candomblé. Os fundadores.

2 Entende-se aqui o candomblé não apenas como expressão religiosa, mas essencialmente como fenômeno cultural exemplar da diáspora africana, uma vez que epistemologicamente a palavra religião não é capaz de contemplar em sua concepção ocidental judaico-cristã, a realidade afro-atlântica.

3 Sobre a ação das mulheres negras na formação do candomblé ketu na Bahia, são destacados fundamentalmente dois trabalhos bem conhecidos: o da etnóloga estadunidense Ruth Landes (1967) que no final dos anos trinta analisou as relações de gênero nos candomblés da Bahia e Renato Silveira (2015) com sua extensa pesquisa sobre a fundação do Candomblé da Barroquinha em Salvador. Ambas obras estão citadas nesta bibliografia.

4 (Re)existir, como sobreposição das palavras resistir e reexistir.

5 A energia vital presente em todos os elementos da natureza segundo a cosmologia nagô. Princípio Dinâmico que pode ser dispersado ou condensado sobre algo ou alguém mediante os ritos adequados.

Bibliografia

CERTEAU, Michel de et al. A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer, v. 17, 1994. DOS SANTOS, Juana Elbein. Os Nagô e a morte. Coleção Mestrado, v. 4, 1986.

KOPYTOFF, I. Biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo In: APPADURAI, A.(Org.). A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Eduff, p. 89, 2008.

LANDES, Ruth. A cidade das mulheres. Civilização brasileira, 1967.

SILVEIRA, Renato da. O candomblé da Barroquinha: processo de constituição do primeiro terreiro baiano de keto. 2015.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Simone Osthoff *

Art & Design Education Centered Around Democratic and Disruptive Practices



Simone Osthoff é professora de Estudos Críticos na Escola de Artes Visuais da Pennsylvania State University. Nascida no Brasil e vivendo nos EUA, sua pesquisa enfoca práticas e histórias de arte experimental e decolonial. Entre as várias publicações está o livro *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art* de um Repositório de Documentos para o Meio Arte. <so11@psu.edu>

Abstract This article emphasizes approaches to design which are centered on democratic and disruptive practices. By focusing on artists and designers who embrace a critical edge of the discipline, it begins describing a few themes explored in the symposium Matters of Art & Design Education (MADE), at the Pennsylvania State University, and examines some of the theoretical horizons they point to. In the second part of the article, the author interviews the artist and designer Carlos Rosas, who helped develop, and is currently the Professor in Charge of the IDS—Interdisciplinary Digital Studio program, a Bachelor of Design (B.Des) program in the School of Visual Arts, at that prestigious research University.

Keywords Pennsylvania State University, Latin America, Carlos Rosas, Disruption, Obsolescence.

Arte e Design Educação Centrada em Práticas Democráticas e Disruptivas

Resumo Este artigo enfatiza abordagens de design centradas em práticas democráticas e disruptivas. Ao concentrar-se em artistas e designers que adotam uma linha crítica da disciplina, começa a descrever alguns temas explorados no simpósio Matérias de Educação em Arte e Design (MADE), na Pennsylvania State University, e examina alguns dos horizontes teóricos que eles apontam. Na segunda parte do artigo, o autor entrevista o artista e designer Carlos Rosas, que ajudou a desenvolver, e atualmente é o Professor Responsável pelo programa IDS - Interdisciplinary Digital Studio, um programa de Bacharelado em Design (B.Des) na Escola de Artes Visuais, naquela prestigiosa universidade de pesquisa.

Palavras chave Universidade Estadual da Pensilvânia. América Latina. Carlos Rosas Ruptura. Obsolescência.

The growing prominence of Design-related thinking in higher education was the motivation for the symposium Matters of Art & Design Education (MADE), which took place in the Arts and Design Research Incubator—ADRI—at the Pennsylvania State University, in the Spring of 2018. The symposium furthered ADRI’s goal of exploring the meaning of design with a big D, an umbrella term that connects research across the College with Colleges throughout Penn State and beyond. In sum, it examined how research in Arts and Architecture fits in, and can further be aligned with, the vast research opportunities of an R1 University (research universities with the highest research activity). The faculty presentations explored design as an interdisciplinary set of methodologies and modes of learning centered on project-based inquiry with a deep investment in making. Thematic threads included design for all, maker culture, universal design, cultural preservation, ecological sustainability, spatial literacy, social practice and participatory frameworks.

This article emphasizes the approaches to design centered on democratic and disruptive practices, by focusing on artists and designers who embrace the more critical edge of their disciplines. To this end, I will describe a few presentations, examine ideas and theoretical horizons they point to, and conclude with a detailed interview with one of the presenters, the artist and designer Carlos Rosas (Chile/United States). Rosas helped develop, and is currently the Professor in Charge of the IDS—Interdisciplinary Digital Studio program, a Bachelor of Design (B.Des) program in the School of Visual Arts, currently changing its name to Digital Arts and Media Design (DART).

Short presentations followed by engaging discussions delineated experiences of making, as well as a few distinct ideological and philosophical approaches to design education. Some presentations were centered around skills, emphasizing the need to meet the requirements of the programs accreditation. Others emphasized critical thinking and issues of social equity, pointing to a growing diversity of values and cultures among students and faculty.

Design with a Democratically Oriented Focus

Approaches to design in the symposium varied not just according to disciplines, but also reflected different cultural experiences. Early in the day, Rosas spoke about the importance of having art and design students work in collaborative studio environment, and he presented a class project developed over one semester: the game “Mine Avoiders.”¹

This game, envisioned by the Bosnian Kenan Zekic, a Penn State visiting scholar from the International University of Sarajevo, was designed to improve school children’s awareness of still-buried landmines while also building technology literacy with augmented-reality and coding concepts. The challenging project was successfully developed by students in the

AA310 Creative Collaboration Studio course co-taught by Rosas and Andrew Hieronymi (Switzerland/United States), a professor of interactive scripting and programming. The students combined the important core idea with 3D skills, programming, flow chart, and music/sound design.



Fig 1. Penn State students in game design helped develop a digital game that would improve school children's awareness of still-buried landmines while also building technology literacy with augmented-reality and coding concepts, in countries like Bosnia, Herzegovina, Afghanistan, Angola and Cambodia.

Image: Courtesy of the Penn State School of Visual Arts

A comparable socially concerned perspective came from architect and urban planner Malika Bose (India/United States), who spoke of collaborative design by emphasizing notions of democracy and therefore of working with diverse populations, often marginalized and without a say in urban projects which impact them directly. Malika approaches design as democratic practice, understanding design as aspiration, tied to issues of justice and fairness. According to her, architects have responsibility towards a democratic professionalization. Her arguments contrast with the more competitive neoliberal approach to architecture.

While exploring the importance of integrating *making* in the design process—the ability to think through materials and to problem solve, architect Benay Gürsoy Toykoç (Turkey/United States), who came to Penn State from the Architectural Design Computing Program at Istanbul Technical University, argued for the importance of designing with, not for. Beginning at the foundation level design courses, she encourages students to “hack” technology, in addition to using open source programs. Benay noted that it is important to learn with the students not just teach them, and to create an enjoyable culture of being in the studio, reminding us that traditionally, the architecture studio has been hostile to women, minorities, and families. Under the traditional model of architecture, being successful means being tough, suffering, not sleeping, and having no time for anything else.

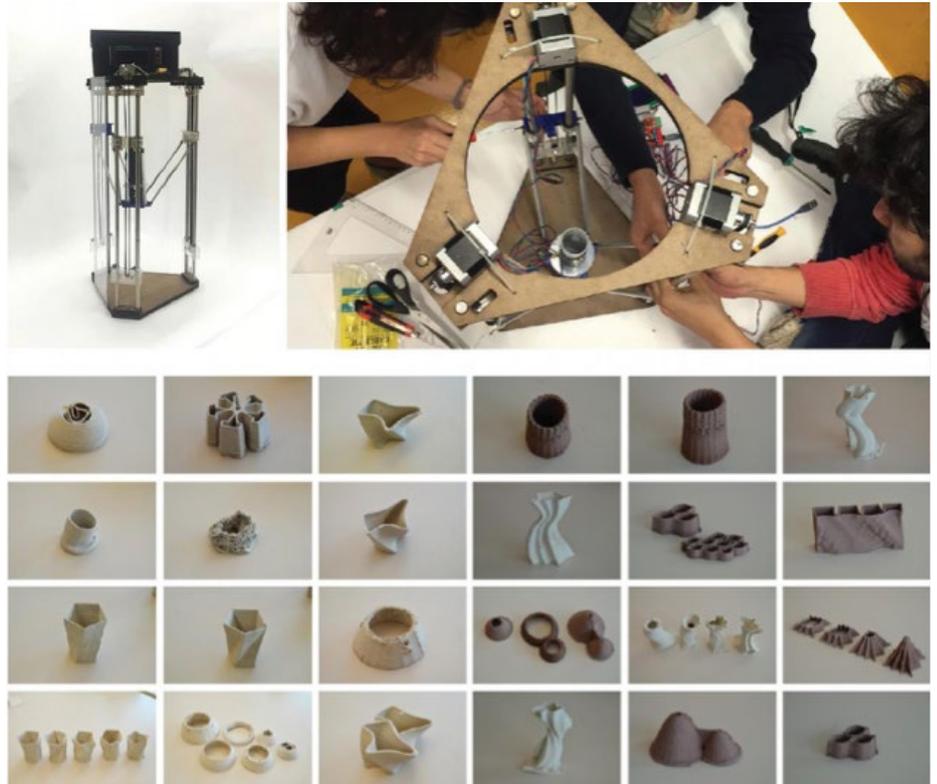


Fig 2. Benay Gürsoy Toykoç's students building a 3D Ceramic Printer and 3D printed works of students
Photo: Julio Diarte

Benay's demystification of expertise brought to mind the arguments of the French theorist Jacques Rancière in an early book, *The Ignorant Schoolmaster: Five Lessons in Intellectual Emancipation*. He argued that the expert is not the one who knows, but the one who asks questions, urging students to find out information and to teach themselves how to learn. Different modes of thinking and teaching—how do we know what we know? What do we learn and how?—pointed to how fast, apparently simple questions, involve complex philosophical, pedagogical, and ideological matters both in design and education.

Other Ways of Knowing

In the Summer 2018 issue of *Art Journal*, an activist and provocative article written by Zach Kaiser, titled "Citation Bombing: Tactical and Symbolic Subversion of Academic Metrification," proposed to disrupt the algorithmic dominance of Google Scholar in academia, at least symbolically, by combining humor and a subversive strategy.² Elsewhere in the article/manifesto, Kaiser mentioned three different trends in American education by way of David Labaree's "Public Goods, Private Goods: The American Struggle over Educational Goals." It is worth reproducing this footnote in its entirety for its summary of the history of education in the United States:

The history of education in the United States, writes David Labaree, can be divided into three competing ideologies that have dominated at different times: equality, social efficiency, and social mobility. The democratic equality ideology views the goal of education as preparing students to be participatory citizens in a democracy. The social efficiency ideology sees the goal of education as training workers for producing a better society for all. And the third, the social mobility ideology, sees education as a marketplace with all students as individuals in competition with one another for social and financial position, in which a specific form of education (the highly valued credential) becomes a commodity. Labaree argues that the third of these ideologies has come to dominate American education today. David Labaree, “Public Goods, Private Goods: The American Struggle over Educational Goals,” *American Educational Research Journal* 34, no. 1 (1997): 39–81.

Labaree (and Kaiser) argued that the third of these ideologies—that of social mobility—has come to dominate American education today.³

The symposium conversations included observations about different modes of thinking, and the importance of vernacular, opaque, or marginalized ways of knowing was raised, as a few presentations highlighted ideas close to classical theories of liberation in education, even though they did not directly reference them. Paulo Freire’s *The Pedagogy of the Oppressed*, for instance, came to mind, as well as postcolonial theories that include artistic and activist methods of appropriation and creolization, together with hacktivism were part of the theoretical horizon of these presentations.

For instance, in Latin America, Ernesto Oroza’s concept of “technological disobedience” gives coherence to an archive of vernacular and low-tech DIY solutions for technological needs in Cuba. Oroza continues the tradition of reversing poverty into a “strange” positive force, represented by among others, Glauber Rocha’s manifesto “The Aesthetics of Hunger” (1965).

Artists, designers, and scholars engaging vernacular or marginalized ways of knowing are increasingly questioning single abstract and universalizing structures by asking: “Is it possible to imagine an overabundance of multifarious fields of languages, knowledge production, and learning practices beyond one universal matrix? Can common reference points and collective action be enabled without monopolistic force? How can knowledge be both situated and globally relevant?”⁴

A similar inquiry was carried out by Eduardo Navas, also a presenter in the ADRI symposium and professor of new media in the School of Visual Arts. His curatorial text, “The Influence of Non-places in the Concept of Latin America,” written for the new media biennale *Transitio MX* (Mexico City, 2009),⁵ emphasized the relevance of geopolitical differences that shape the use and appropriation of technology in artistic practices. Further, it demystifies the elitism of network culture, in which only certain people have the ability to function locally and globally. Navas calls attention to democratic practices within network culture with the concept “Autonomies of



Fig 3. Ernesto Oroza collected examples of Cuban technologic reinvention under the concept “Technological Disobedience.”

Photo: courtesy of the artist

Disagreement,” as he reflects upon “glocality”—the ability to function locally with a global awareness—versus locality in Latin-American. He references Marc Augé, 1992 book, *Non-places, Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, and extends Augé’s central concept, from non-places (transnational corporations such as the Hilton hotels, Holiday Inn, Starbucks, and McDonalds) to online spaces. One of the artists Navas selected for the biennial in Mexico City was Carlos Rosas, whose approach to issues of place and location emphasizes the mediation of networks and digital systems. Navas writes:

The aesthetic of networked culture in terms of supermodernity is directly expressed in the work of Carlos Rosas as forms of abstraction. GPS Pallet Series: (Coordinate) Paintings/I think I Got IKEA’d Project; Bulls on Parade: Protest Remixes; as well as Step and Repeat Cycles: Live/Networked Installation and Remixed Sessions, expose how location can become abstracted in terms of painting or sound, while still providing a sense of concreteness by mere citation of places as concepts.

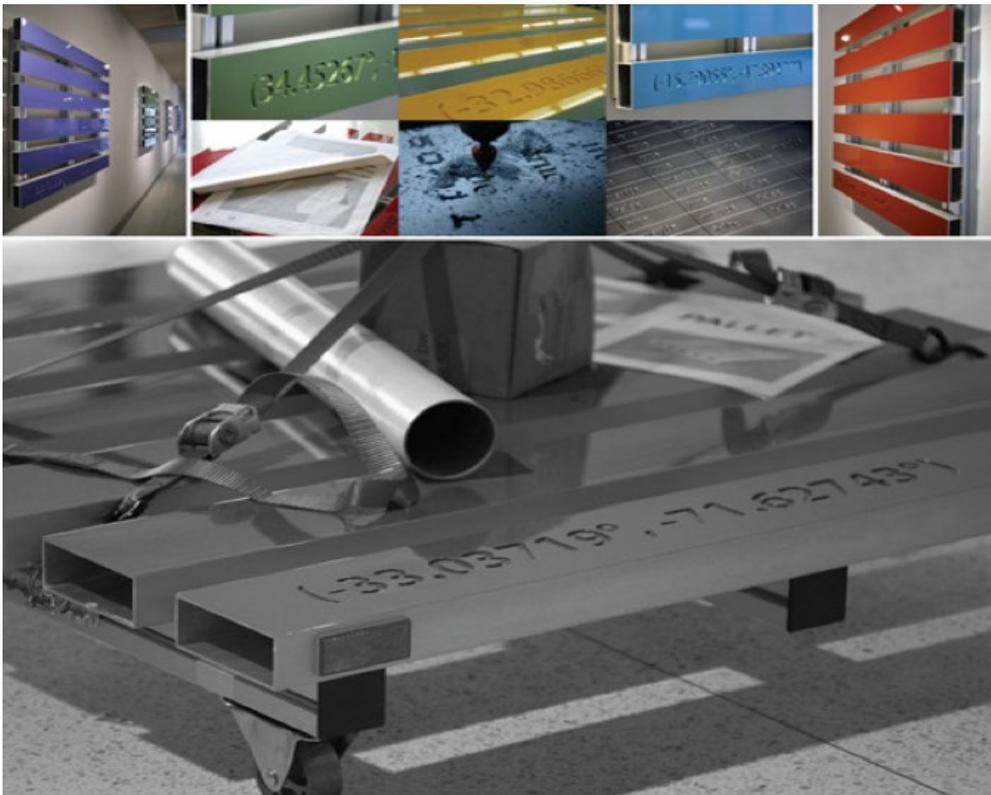


Fig 4. GPS Pallet Series: (Coordinate) Paintings/I think I Got IKEA’d. An on-going series of custom fabricated pallets with color matched automotive paint (sampled on location at various coordinates) on CNC machined aluminum panels.

Photo: courtesy of the artist



Fig 5. Coordinate

Photo: courtesy of the artist

In Rosas work, boundaries between art and design are irrelevant. In order to better understand the ideas that drive his work, after the ADRI symposium, I asked Rosas a few questions about his background and trajectory, both at Penn State and before he began working there in 2001.

Design and Disruption: Carlos Rosas' formative memories

We began talking about migration. His awareness of the issue is connected to his family history, as well as key historical events in Chile, where he spent his early childhood. Rosas explained that his general attitude towards art and design goes back to the formative memories which have played an influential role in his interests in critical theory, art history, and ultimately in his focus upon print and media authoring, design, and media publishing, as modalities for his creative practices. He concluded that an acute sense of skepticism for systems and ideologies was instilled in him at an early age, largely in response to childhood experiences and memories formed during the Chilean coup d'état in 1973, when the violent regime change led his family to emigrate from Chile to the U.S. in 1973, leaving a lasting impression on him. He became very aware of how frag-

ile order could be and how quickly normal interactions, communications, and services could break down and more importantly, how easily media could be used as a controlling mechanism to confound, disrupt, and control through sustained and targeted messaging (propaganda).



Fig 6. Carlos Rosas, Alaska Cycle, 2017
Photo: courtesy of the artist

Rosas grew up in various parts of the U.S. from Brooklyn to Alaska, from Arizona (where he got dual degrees in art history and studio) to Michigan (MFA at Cranbrook Academy of the Arts), and from California, where at CalArts, his practice as artist and designer were further combined, to Penn State and Philadelphia, where he is currently based. He still goes to Alaska from time to time to sample material for projects in remote areas. After all, it was there that he began his intimate relationship with computers and the practice of breaking programs. In Fairbanks he began studying art and computer graphics while majoring in engineering and discovered he had a skill for “making computers crash”:

In Alaska, I got the opportunity to work with remote automated weather stations (RAWS) run by the U.S. Forest Service (USFS) and Bureau of Land Management (BLM). They would set up portable remote satellite weather stations to check weather patterns for firefighting or monitoring for environmental disasters like the Exxon Valdez oil spill that had recently occurred in the Prince William Sound. I worked with them as a summer internship gig and did a bunch of testing of some of their early weather monitoring system. I became really good at misusing the interface and

accidentally making things glitch, so they asked me to try to continue doing that as they developed the system and I did that for a portion of my summer, basically becoming a beta tester. I had always enjoyed breaking things, taking things apart, tinkering and putting things back together again, so this was a good time. It wasn't until later that I began to think that I was good at figuring out how things work by looking under the hood, by essentially "hacking," and in some instances, altering or customizing things for my own purposes, making them my own in some way. I tend to learn "a la Chilena"—doing things or problem solving with very little resources or actual training. As a teen, I would spend my time (and most of my money) working on my muscle car, a 1973 340 Barracuda, that I would drive on weekdays and drag race on the weekends—I spent countless hours rebuilding carburetors, transmissions, and engines. Eventually, in college I studied lithography and printmaking processes, largely because it was technical and usually very procedural. I was always very process oriented, but after I know how to do something well, I kind of drop the mike and move on to the next thing that interests me.



Fig 7. Carlos Rosas muscle car, a 1973 340 Barracuda, which he fixed, drove, and raced with
Photo: courtesy of the artist

Rosas received his MFA from the legendary Cranbrook Academy of Art, known as the cradle of American Modernism, located in Michigan, outside Detroit. In the postmodern 90s, he studied the history of industrial design, graphic design, and print media.

I went to Cranbrook when the print media program was directed by Steve Murakishi and he was recruiting people interested in installations, contemporary culture, that kind of sensibility. Hasan Elahi and myself are part of that Cranbrook generation. We shared the building and often worked closely with the 2d and 3d designers (upstairs) often spending late nights in the studio silkscreening and preparing work for critiques. At the time, Katherine and Michael McCoy were the Artists in Residence where Katherine led the graphic design program, and Michael led the industrial design program. The Cranbrook design program and its post-modern poster history become legendary. That was where I got that bug and became engaged with that legacy [Rosas has a large archive of posters from the 80s and 90s].

After his MFA, Rosas came to CalArts to help re-envision the G-Lab (graphics lab). At the time, print media was not yet digital but existed in an experimental and conceptual expanded field. During his time in California, he participated in crazy performances and embraced an iconoclast approach to media and design: aggressive, in your face, not nice, disruptive. In Los Angeles, he went on exploring experimental sound, the web, new media publishing and authoring.

When I arrived at CalArts they were reconsidering their graphics lab, which had largely functioned under the design program. The school had largely moved away from traditional print media like etching, lithography, and none of the processes had been digitally integrated yet. I went there to help turn it into a more viable and dynamic space, and it turned out that the graphic design program had actually transferred control of the graphics lab to the art program. They brought me in as a tie between studio art and design. I understood the tradition the designers were working under (there was a strong Cranbrook Design presence among the faculty, such as Ed Fella, Jeff Keedy, Caryn Aono, Lorraine Wild), while also having a pretty considerable experience in digital imaging and pre-press, print media, printmaking, lithography, and photography.

While teaching at CalArts between 1995-2001, Rosas had the opportunity to engage with and befriend the artist Allan Sekula (1951-2013), whose work frequently focused on large economic systems, or “the imaginary and material geographies of the advanced capitalist world.” He remembered the time when Sekula had just published his *Fish Story*, a work that soon came to both inspire and influence his own creative and critical practice, as it touched on many themes Rosas continues to explore ideas based on economies of scale and what he perceives to be “digital myths” on lossless translations/transactions and the promise of efficiency and expe-

diency by way of technology. His *Step and Repeat* based works (remix-based) and resulting collaborations and performances have direct ties to conversations and musings he carried out with Allan Sekula and his long-time collaborator Robert Dansby: “discussions of labor, the effects of globalization on labor, and the telltale signs of economic squeeze on communities and locations.” These ideas developed and were reinforced by a seamless practice as an artist and designer:

In California, I got deeper into design and immediately into interactive media, multimedia, cd-roms and dvd authoring and publishing, interactive installations, then eventually during the .com boom, I was heavily into website design and interactive Flash development; I was doing a lot of applied design work which helped me support my creative work. I found a cool balance and access to technologies that I could not have (afford) as an artist, but which I could get (or get access to) as a designer—such as higher end hardware, peripherals and at the time prohibitively expensive software like Adobe After Effects for motion graphics work—and still make my own work on the side. I strategized my studio practice, so it could be funded in part by my design work. I assumed that the two did not have to conflict with each other. That is how I got into new media and expanded practices. I was doing installation work, sound artworks, net art, performances, etc., and I started to meet some very cool people with similar interests in digital media and post studio art practice.

He was brought into the School of Visual Arts at Penn State to create a new media program. For him, much of the current discussion of digital makers culture, which is taking place in ADRI, is not new. What changed now is that traditional media, such as painting, printmaking, and sculpture are existing in an expanded field, incorporating digital processes and tools. Rosas came to Penn State from teaching at the CalArts School of Art, an Art Program which did not really distinguish between studio art disciplines. He stated that “because over there it is not really a thing, CalArts was a great place to be. I was able to wear many hats and not be told that I couldn’t or shouldn’t.” In the 1990s, new media kind of blew up and everybody started scrambling to start programs. He observed that:

By 2001, Penn State was kind of late in the game on creating a digital major. They had some courses in the books, but they hadn’t yet developed a curriculum, nor fully integrated digital studio courses into existing areas in the school and college. For me, it was a great opportunity to develop an integrated digital arts curriculum (with the support of my colleagues) and to advocate for and help shape the identity of our digital art and media design programs in the school and college.

Rosas' inclination for the ephemeral continues to shape his approach to both art and design, and it underlines a practice that is unsettled, disruptive and on the edge.

I guess I am more interested in work that is moving or in flux. I often reflect back on a piece by my mentor at Cranbrook Steve Murakishi (whose work first attracted me to the program) that consisted of two words "OBSOLETE" and "never" with OBSOLETE in large orange formed plastic sign letting on a gallery wall that for some reason has always stuck with me. You are always on the cutting edge of becoming obsolete. In new media, technological and even professional obsolescence can become an unnerving reality. For me, I have had to become very comfortable being uncomfortable. Most everything I do is ephemeral, fleeting or passing, it is in the moment and then displaced. When I look at the work I did a few years ago I can often date it by the primitiveness or latent imprint left by the technologies that were available and the emerging discourse that the work was responding or reacting to. Thus, I have come to expect and even embrace what I consider to be the 'impending obsolescence' of many of the materials and works I produce. In many ways, this perceived notion of an ever progressing "impending obsolescence" in professional practice most certainly motivates me forward, it motivates me to remain relevant, and it motivates me to never 'become' obsolete.



Fig 8. Steve Murakishi, installation..... [needs caption]

For the most part, he has never been particularly interested in claiming or relying upon any particular medium, nor has he been overly concerned with formal object-making, as much as he has been intrigued by sustained, conceptually-driven investigations of the interplay and power-dynamics at the intersection of media and culture. This interplay and the conceptualization of media frameworks, access, transmission, and interactions have in many ways afforded him a liminal space from which to experiment within new media, particularly digital media authoring and publishing practice, thus enabling him to use-misuse, that is, to converge, engage, and/or disrupt forms through the utilization and leveraging of technology and new media related critical discourse.

And how could this rich experience not be reflected in his teaching? In the School of Visual Arts, Rosas is loved by his students, especially because he challenges them to think critically while giving them room to explore for themselves. He opens possibilities for students who arrive at the University with naïve notions about media, and justifiable concerns about the job market and career opportunities. In the Digital Arts and Media Design program, they develop technical and conceptual skills while being encouraged to think independently, to learn from each other by collaborating in open-ended projects, in sum, to engage with media as a medium and to consider their generative possibilities. Some end up approaching technology by engaging with issues of obsolescence and uncertainty, therefore, incorporating a more critical and disruptive design edge.

1 <http://news.psu.edu/story/464878/2017/04/25/arts-and-entertainment/students-create-digital-game-raise-landmine-awareness>

2 <http://artjournal.collegeart.org/?p=9844>

3 David Labaree "Public Goods, Private Goods: The American Struggle over Educational Goals," *American Educational Research Journal* 34, no. 1 (1997): 39–81. In relation to Education and Democracy, see the classic 1970 Paulo Freire's book *Pedagogy of the Oppressed*, in which he proposes a problem-posing education as a method of teaching that emphasizes critical thinking for the purpose of liberation. Freire used problem-posing as an alternative to the banking model of education.

4 This is the line of inquiry of the forthcoming German exhibition project, *Das Neue Alphabet* (2019-2021) at the Haus der Kulturen der Welt (HKW), e-flux, May 7, 2018.

5 Eduardo Navas, "The Influence of Non-places in the Concept of Latin America," *Errata #3*, *Revista de Artes Visuales*, December 2010, Mexico City.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

José-Carlos Mariátegui, Enrique Mayorga, Jorge Villacorta *

Escuelab.org



José-Carlos Mariátegui é escritor, curador e estudioso independente sobre cultura, novas mídias e tecnologia. Estudou Biología e bacharelado em Matemática Aplicada. Possui mestrado e doutorado em Sistemas de Informação e Inovação pela London School of Economics and Political Science - LSE (Londres). Dr. Mariátegui é o fundador da Alta Tecnologia Andina - ATA e co-fundador da Escuela.org, espaços dedicados à criatividade, tecnologia e inovação na América Latina. Membro do Conselho Consultivo do Cinquentenário da Independência do Peru (2021). Membro do Conselho de Redação do Leonardo Books na MIT Press e membro do Conselho Consultivo da AI & Society. Co-editor com M. Hernández e J. Villacorta de O futuro foi agora: 21 anos de vídeo e arte eletrônica no Peru (2018). Sua mais recente exposição Broken Symmetries / Wuantica (co-curadoria com M. Bello), explora as residências artísticas no CERN (turnê internacional, 2018-2020).

<jcm@ata.org.pe>

ORCID: 0000-0003-4538-2551

Resumen Este artículo se centra en el proyecto Escuelab, un programa avanzado de residencias e iniciativas en torno a proyectos que giraban en torno a las relaciones entre el arte, la tecnología y la sociedad que se llevó a cabo en Lima entre 2009 y 2013 y que fue pionero en la región, con especial énfasis en las zonas andinas y centroamericanas de América Latina. El modelo de Escuelab buscaba establecer prácticas transdisciplinarias en el uso de nuevas tecnologías que permitan generar sinergías en áreas que por lo general suelen desarrollarse aisladamente, vinculando los campos como el arte, la cultura, la educación y la ciudadanía. Aportaremos algunas reflexiones sobre las posibles formas de generar un modelos transdisciplinarios regionales y los aprendizajes generados en Escuelab considerando que la proliferación de tecnologías por sí sola no es suficiente para dar cuenta de un fenómeno que tiene implicaciones sociales profundas. Finalmente reflexionaremos de cara a proyectos y laboratorios transdisciplinarios que se vienen desarrollando hoy mediante la participación activa y local fomentando una postura socio-cultural que refuerce el desarrollo y la práctica ciudadana y comunitaria.

Palabras clave Activismo, América Latina, Nuevos medios, Residencia, Incubación-Ciencia Abierta, Cultural Abierta, Hackaton.

Enrique Mayorga é bacharel em Engenharia Eletrônica pela Pontifícia Universidade Católica do Peru. Realiza pesquisas e promove a adaptação local de novas tecnologias. Trabalhou em projetos curatoriais experimentais para novas mídias em Lima e participa de comunidades de voluntários em torno de tecnologias educacionais, promovendo e organizando oficinas de palestras, experimentos e atividades de campo. Desde 2009, ele codireciona o projeto escuelab.org. Co-organizou competições tecnológicas de co-criação, como *Desarrollando América Latina* (sede do Peru) em 2011, 2012 e 2013 e o Lima Hackathon em suas quatro primeiras edições. Ele colaborou com artistas no desenvolvimento e exibição de projetos de arte contemporânea / tecnológica em nível internacional. Mora e trabalha em Lima, Peru. É coordenador da UTEC GARAGE desde 2016.

<kikomayorga@gmail.com>

Escuelab.org

Resumo Este artigo enfoca o projeto Escuelab, um avançado programa de residências e iniciativas em torno de projetos que giram em torno da relação entre arte, tecnologia e sociedade realizado em Lima entre 2009 e 2013 e que foi pioneiro na região, com ênfase especial nas zonas andinas e centro-americanas da América Latina. O modelo Escuelab buscou estabelecer práticas transdisciplinares no uso de novas tecnologias que permitam gerar sinergias em áreas que normalmente tendem a se desenvolver isoladamente, articulando campos como arte, cultura, educação e cidadania. Apresentaremos algumas reflexões sobre as possíveis formas de gerar modelos transdisciplinares regionais e a aprendizagem gerada no Escuelab, considerando que a proliferação de tecnologias por si só não é suficiente para explicar um fenômeno que tem profundas implicações sociais. Por fim, refletiremos sobre projetos e laboratórios transdisciplinares que estão sendo desenvolvidos hoje por meio da participação ativa e local, fomentando uma postura sociocultural que reforce o desenvolvimento e a prática da cidadania e da comunidade.

Palavras chave Escuelab, Residências, Práticas Transdisciplinares, Práticas de Cidadania e Comunidade.

"No hay cultura sin cambio y no hay cambio sin experimento e innovación."

"El impacto de lo nuevo en la sociedad no se mide en el mercado, se mide en la mente de las personas"

Jorge Villacorta, enero 2009.

Jorge Villacorta é crítico de arte e curador independente, é formado em Genética pela Universidade de York, no Reino Unido. Desenvolveu atividade científica junto com investigação em artes visuais contemporâneas. Foi professor de História da Fotografia no Instituto Gaudi e no Centro de la Imagen. Por mais de dez anos, ensinou Arte e Comunicação no Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Peru. Villacorta foi curador de várias exposições e bienais em Lima e no exterior, incluindo a II Bienal de Fotografia em Lima, Documentos: Três Décadas de Fotografia Peruana 1960-1990 co-curadoria com Natalia Majluf no Museu de Arte de Lima; Herbert Rodríguez: Retrospectiva de Arte Alternativa em Lima, 1979-1997, no Centro Cultural da PUCP, e O Labirinto de Choledad, no Centro Cultural Espanhol de Lima. Trabalhou como consultor de galeria de arte, diretor de associações e espaços culturais, como a Associação de Ação Cultural Quidam e o Espaço Cultural Luis Miró, em Lima. Ele é o co-fundador e diretor acadêmico da organização cultural Alta Tecnología Andina (ATA). Atualmente vive e trabalha em Lima.

Desde su fundación, Alta Tecnología Andina (ATA) ha tenido como uno de sus principales focos la creación y promoción de los nuevos medios en América Latina, poniendo especial y constante énfasis en regiones andinas y de Centro América, las cuales se constituían y se constituyen aún como zonas de silencio, en las que se da muy poca visibilidad nacional, regional e internacional a los proyectos artísticos y culturales que se vienen desarrollando. A lo largo de 20 años ATA ha buscado visibilizar el trabajo de muchos artistas pertenecientes a estas áreas por lo general no incluidas en circuitos internacionales y regionales. Ello se vio reflejado en proyectos como "Videografías in(visibles)", que presentó una selección de videoarte latinoamericano de los años 2000-2005 (Mariátegui y Villacorta 2005).

En estas zonas hay una incidencia importante en el uso de los nuevos medios, que se emplean de formas particulares, tomando en cuenta el contexto y las necesidades. La oportunidad más interesante en estos países trasciende el impacto cultural como se tiene habitualmente definido y se acerca más a lo que podríamos llamar un impacto social, es decir, cómo se utilizan el arte, la cultura y los nuevos medios para resolver problemáticas sociales actuales desde una perspectiva diferente. Las investigaciones de ATA¹ sustentaron la necesidad de la creación de un espacio en donde se pudieran concebir proyectos artísticos y culturales utilizando nuevas tecnologías, con el fin de establecer modelos transdisciplinarios de innovación cultural o social a decir de varios autores (Mitchell et al. 2003, Mariátegui, Cubitt, and Nadarajan 2009, Barry and Born 2013). En este contexto, ATA entendió que la única forma de practicar consistentemente en nuevos medios y vincularlos con el impacto social era mediante un laboratorio de experiencias centrado en la investigación y la producción misma, uniendo educación con experimentación e interconectando dichos aspectos.

Es así como nace el proyecto Escuelab Lima Centro². El principal objetivo de Escuelab fue desarrollar un programa avanzado de residencias para proyectos centrados en las relaciones entre el arte, la tecnología y la sociedad, que se extendía en períodos de once meses. Se escogían mediante convocatoria abierta y un cuidadoso proceso de selección, entre ocho a diez creadores, activistas o artistas de las zonas andinas y centroamericanas invitándolos a vivir, trabajar e investigar en el centro histórico de Lima. El programa de residencia tuvo un fuerte énfasis en el aprendizaje mediante la práctica. Antes que la acreditación académica, se priorizaba la experiencia profesional de los postulantes y/o una inserción dentro de la esfera cultural productiva de su país de origen, que vinculase la tecnología con diferentes aspectos de la sociedad. Escuelab fue un proyecto fi-

nanciado como parte del convenio “Network Partnership” entre el Prince Claus Fund (Holanda) y ATA, con apoyo adicional de otras organizaciones, principalmente la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

El objetivo de Escuelab fue explorar y descubrir nuevos talentos y generar una dinámica en donde los creadores pudiesen tener una plataforma local e internacional para sus proyectos, aprovechando una red de colaboradores a nivel global.

Se buscó entonces cultivar una reflexión sobre el uso de los nuevos medios en proyectos artísticos y culturales con impacto social sobre un grupo o comunidad. Escuelab perseguía generar una simbiosis en la medida en que los residentes brindasen nuevas interpretaciones acerca de su contexto, mediante la interacción y colaboración con otras personas. La residencia en Escuelab nació de esta necesidad y comprendió por ello un constante soporte en la investigación en lo que pareció ser un cierto tipo de clínica de arte pero con un énfasis en cómo los proyectos podían impactar a la comunidad.

Escuelab estaba ubicado en el Centro de Lima, en la Calle Belén 1042, a media cuadra de la Plaza San Martín, en el centro histórico de la ciudad. El Centro de Lima era de particular interés porque es el corazón de la ciudad y es el espacio del gran experimento antropológico-sociológico-cultural que caracteriza a la Lima del siglo XXI. Es un espacio que aparentemente no pertenece a nadie, pues se ha vaciado de residentes y se ha convertido en un gran territorio de recorridos de personas. Escuelab se estableció en el Centro de Lima porque es simbólicamente un terreno que había que reclamar en la ciudad. Así mismo, esta ubicación era estratégica pues se constituían ahí una serie de clústeres productivos: el clúster ferretero en “Las Malvinas”, el clúster de imprentas en las calles Rufino Torrico y Callao, los clústeres comerciales de Mesa Redonda y Polvos Azules, el clúster textil-industrial de Gamarra, el clúster informático de la Av. Wilson (Garcilaso de la Vega), el clúster eléctrico de Paruro y el centro de acopio, comercialización de artefactos y materiales usados, conocido como “La Cachina”.

Mapa de clusters



De esta forma se buscó incentivar a creadores, teóricos y jóvenes activistas a proyectar sus ideas nacidas del presente, para diseñar y construir futuros posibles en los que con imaginación se aborde la brecha entre tecnología y sociedad. Se incentivó a proyectar ideas transdisciplinarias en áreas que por lo general suelen desarrollarse aisladamente, utilizando nuevas tecnologías en campos como el arte, la cultura, la educación y la ciudadanía. Así, después de un año de participación, los artistas residentes desarrollaban un proyecto, reflejado en la investigación producto de los diversos talleres y seminarios en los cuales habían tomado parte; posteriormente estos proyectos eran presentados públicamente en Escuelab. Los proyectos también tenían la finalidad de ser expandibles y aplicarse en los países de Latinoamérica de donde provenían los residentes. Algunos proyectos incluso tenían la posibilidad de ser desarrollados de manera más extensa durante seis meses adicionales bajo la modalidad de un proyecto de incubación.

Residencias

Se desarrolló una residencia al año, comprendida en los dos que duró el programa (que se inició a mediados de 2009 y duró hasta fines de 2011). Es importante también mencionar los seminarios que acompañaron las residencias. Escuelab organizó un intenso y activo programa de seminarios con temas relacionados a la tecnología desde la interactividad, la data, las redes sociales o los nuevos medios, pero que también discurrían en cómo la tecnología se intersecta con otras formas de conocimiento y tiene el potencial de cambiar las políticas públicas en temas como el medio ambiente, la educación y la cultura. Este programa de seminarios era abierto

a voces locales e internacionales y no perseguía necesariamente una convocatoria masiva, lo que permitió que muchas pequeñas comunidades hicieran suyo el espacio de Escuelab para generar discusiones y vincularse con personas interesadas en campos afines. Así se desarrollaron comunidades de investigación como los “Sábados de Interaprendizaje Tecnológico Giat XO”, “Somosazúcar”, “Fisol”, “Apesol”, “Literary Network”, “Opendata Meetup Lima”, entre otras.

Así, el programa de residencia se enriquecía mediante experiencias prácticas a raíz de una estructura de contenidos adaptable y modular, que promovía el desarrollo de colaboraciones entre los artistas en residencia y una gama más amplia de creadores e investigadores locales, fomentando la aparición de nuevas metodologías prácticas para su posterior reutilización.

PROYECTOS DE RESIDENTES 2009-2010

- Iván Terceros (La Paz, Bolivia): Plataforma de generación de contenidos: Mediacenter - Escuelab
- Patricio Dalgo (Quito, Ecuador): Proyecto Plazas Verdes: Proceso colaborativo e intervención urbana.
- Luis Cermeño (Bogotá, Colombia): Proyecto Narrativas del Futuro. Proceso de investigación pedagógica, dialógica y mediática acerca de la construcción de narrativas de futuro en las periferias latinoamericanas.
- Juan Carlos León (Guayaquil, Ecuador): Latinoamérica “Game Art” que expresa el conflicto acerca de la identidad latinoamericana en un ser bicéfalo que se golpea a sí mismo.
- Leonardo González (Tegucigalpa, Honduras): Proyecto Mapas Mentales. Aproximación a los sistemas culturales marginales en América Latina.
- Karen Bernedo (Lima, Perú): Proyecto arteymemorias.pe Plataforma virtual para el Archivo de Arte por la Memoria.
- Lino Von Saenger (Ciudad de Panamá, Panamá): Concepto de un documental sobre niñas latinoamericanas en Palestina.
- Gabriela Flores (Lima, Perú): Proyecto identificate.pe - Aplicación de Facebook, basada en rasgos físicos y procesos de identidad local-regional.

PROYECTOS DE RESIDENTES 2010-2011

- Vanessa Bósquez (Quito, Ecuador): Radio Comunitaria Project / Jóvenes Storytellers de Pachacútec.
- Paula Bustos (Santiago de Chile): Segundo encuentro de estrategias visuales: Como los artistas en Latinoamérica pueden manejar sus proyectos.
- Vladimir Castro (Cochabamba, Bolivia): Espacios Digitales para el fortalecimiento de las identidades culturales.
- Aymar Ccopacatty (Puno, Perú): Training audiovisual por medio de nuevas tecnologías para la comunidad Aymara.
- María Gracia Pineda (Lima, Perú): Cosmolápidas: Testamentos desde el Ukupacha.
- Ana Rosa Valdez (Guayaquil, Ecuador): ITAE-proyecto pedagógico y arte contemporáneo.
- Mónica Vallejo (Medellín, Colombia): emprendete.pe

Incubación de proyectos

Como se mencionó, después del primer periodo de residencia los participantes podían postular por seis meses adicionales de estipendio para desarrollar los siguientes pasos de su proyecto para ser financiados parcialmente. A través de experiencias previas, se identificaron las dos principales razones por las que los proyectos no se llegaban a realizar correctamente: primero, la falta de análisis conceptual y crítico con sólido sustento; segundo, la falta de capacidades técnicas y de implementación que permitiese lograr pasar de los prototipos elementales a modelos más elaborados. Es por ello que durante la etapa de incubación y dependiendo del tipo de proyecto se ponía énfasis en resolver estos dos problemas y así proporcionar tanto una comprensión crítica como capacidades técnicas que permitan que viabilizaran el proyecto.

INCUBACIONES

- **Shinanti Digital – Cantagallo:** Daniel Miracle (España) y Pia Capisano (Argentina) de Neokinok.tv collective, Vanessa Bosquez (Ecuador), Vladimir Castro (Bolivia) y voluntarios locales.
- **2da Conferencia Internacional “Sugar Camp Puno 2011 – Digital Amtawi”:** Aymar Ccopacaty (Perú), Vanessa Bósquez (Ecuador), Daniel Miracle (España) y Pía Capisano (Argentina)

- **Proyecto Audiovisual Qamasa Aymara:** Aymar Ccopacctty (Perú)
- **Museo Virtual de arte y memoria:** Karen Bernedo (Perú)
- **Mediacentre:** Iván Terceros (Bolivia)

Spin-offs y soporte a iniciativas

Escuelab también apoyó otros proyectos e iniciativas relevantes para la ciudad. Es así que durante las experiencias obtenidas en reuniones cívicas como las *hackerdom*, y el Open data MeetUp Lima, se decantaron intereses comunes entre los participantes para gestar los “Civic Camps”, que consistían en actividades de la comunidad local que contribuían a la acción cívica mediante el uso de tecnología. Bajo esta iniciativa se desarrollaron las primeras maratones de desarrollo o “hackatones” en el Perú, que permitieron un intercambio de ideas en el que profesionales, tanto de *software* como *hardware*, trabajaban de la mano con ciudadanos para generar nuevas herramientas con fin de resolver problemas sociales. El equipo de trabajo de “Civic Camps” estuvo compuesto por miembros de Escuelab y un pequeño número de individuos especializados en diferentes ramas de tecnología, además de público participante, así como organizaciones, empresas e instituciones.

Se impulsó un importante número de proyectos con potencial de *spin-off* a través de dos elementos clave. El primero, la interacción de personas de varias disciplinas interesadas en los nuevos medios de proyección social, además de reuniones y discusiones en sus diferentes enfoques, principalmente llevadas a cabo de manera colectiva. Segundo, mediante la asistencia técnica de parte de Escuelab para apoyar el arranque inicial de muchos proyectos, convirtiendo el proceso en una experiencia interactiva, vale decir, “aprender haciendo”. Esto se mantuvo gracias a que el proyecto era planeado desde un sitio web alojado en Escuelab y era desplegado para la discusión, mediante el uso de algunas herramientas participativas y asistencia técnica profesional; de esta manera se podía proponer un proyecto para ser evaluado desde su viabilidad en un inicio. Dos *spin-offs* que nacieron en Escuelab y que hoy mantienen vida propia son el Fab Lab-Lima y el Diferencial Hub Medial (Guayaquil, Ecuador).

Campamentos Cívicos

Los campamentos cívicos fueron una serie de actividades de contribución ciudadana a través de la tecnología. Fueron maratones de desarrollo tecnológico y lluvia de ideas, donde profesionales de software y hardware, expertos y ciudadanos, colaboraban para crear nuevas herramientas que solucionen un conjunto de problemas.

WaterHackathon

22 y 23 de octubre, 2011

El WaterHackathon es una maratón de dos días, con múltiples ubicaciones en todo el mundo, que reúne a los desarrolladores de tecnología para resolver o al menos disminuir los efectos de los problemas reales en torno al agua. El proyecto fue apoyado por el Banco Mundial y la Municipalidad Metropolitana de Lima.

Sugarcamp

18 y 19 de noviembre, 2011

Se trabajó para desarrollar versiones alternativas de “Sugar”, el sistema operativo instalado en las XO (OLPC) que incluyera traducciones al quechua y aimara, además de actividades con la “ciudadanía digital” enfocada para niños.

Desarrollando América Latina

3 y 4 de diciembre, 2011

36 horas de forma simultánea desde Argentina, Brasil, Chile, México, Perú y Uruguay, donde los expertos, programadores, diseñadores y ciudadanos desarrollaron prototipos de aplicaciones utilizando los datos abiertos y públicos proporcionados por el gobierno. Esta iniciativa permitió que por primera vez en la historia la Municipalidad Metropolitana de Lima liberara datos para ser utilizados por los ciudadanos.

Laboratorios Prácticos Abiertos

El modelo de trabajo a partir de laboratorios prácticos abiertos permitió organizar actividades en donde el conocimiento era compartido mientras discurrían debates cíclicos (recurrentes) acompañados de actividades abiertas al público. Así se generó un espacio de referencia que promovió la interacción entre los residentes y la comunidad.

Los contenidos de dichas actividades se presentaban de manera dinámica y eran desarrollados a través de diferentes técnicas y disciplinas, y muchas veces eran adaptadas a las necesidades de la comunidad creativa que comprendían desde principios básicos de electrónica, *hacking*, información de redes y bases de datos, hasta artesanías y material reciclado. Se ofrecía a los residentes la posibilidad de interactuar libremente escogiendo cualquiera de los laboratorios abiertos vinculados con sus propios intereses e inclusive podían proponer la creación de nuevos laboratorios.

Hasta antes del último mes de residencia, en el cual dichos laboratorios eran orientados a intereses específicos de los residentes, se buscaba empoderar a los participantes animándolos a dar charlas acerca del proyecto que venían desarrollando. Este modelo del tipo *poster session* permitía una retroalimentación en la última etapa de la residencia por parte de la comunidad local así como de especialistas convocados.

Es importante mencionar también que se realizaba documentación en video de las actividades, las cuales están disponibles vía la web de escuelab.org y en el canal YouTube³, dejando de este modo un importante registro que perdura a través del tiempo.

Principales Actividades

2009

- Taller “Redes sociales para la gestión cultural” por Agita el Continente, Ricardo Vega y Rodrigo Araya.
- Taller sobre intervenciones artísticas bio-tecnológicas en el espacio público por Francisco Mariotti.
- Los nuevos modelos educativos y el uso de la informática en la educación por Alberto Cordero.
- Taller “Lima, arquitectura de sonido” por Alan Paloma y Rodrigo Derteano.
- Taller “Mi primer sitio web de Drupal” por Nicolás Borda.
- Taller “Desarrollo creativo a través de la utilización de documental” por Audiovisuales sin Fronteras.
- Experiencia OLPC + Dokeos en Salto por Ruben Pereira.
- “Las redes sociales, la identidad y el autismo” por Lilia Villafuerte.
- Llamada “Somos Azúcar” por Walter Bender y Sugar Labs Perú.
- Taller “Cirugía de la Memoria Televisiva” por Ernesto Salmerón.

2010

- Televisión experimental en Cantagallo y la plataforma Shuawa por Daniel Miracle.
- Taller “Circuit Bending” por Rolando Apolo.
- Seminario de visualización de datos por Santiago Ortiz.
- Taller de “Expresión Documental” por Mario Acha.
- Talleres de animación Artesanal por Martín Aramburú.
- Taller de música electrónica por Marcela Suarez Vargas.

- Taller “urbanbots” por Beno Juárez.
- Contenido/taller textiles interactivos a cargo de Jennifer Dopazo.
- Taller código creativo, introducción openframeworks de Eduardo Menéndez.
- Taller “Tejiendo Redes” por Domenico De Siena y Cristian Figueroa.
- 10 tácticas para transformar la información en acción de Juan Manuel Casanueva.
- Performance-Taller por Antonio Páucar.
- Conversatorio “Memorias del desarrollo” por Karina Skvirsky.
- Conferencia “Queens Museum of Art” por Prerana Reddy.
- Seminario sobre video arte por Gilles Charalambos.
- Seminario “Activos en red, derechos digitales, privacidad y redes sociales” por Lilia Villafuerte.

2011

- Muestra documental peruano “docuperu: una década de documentales”.
- OLPC en Nigeria por Lars Bo Andersen
- Taller “Algoritmo de memoria” por María Juliana Soto y Miguel Tejada.
- “Espacios de arte, alojamiento y activismo” por Todd Lester.
- Adaptando un software y una lengua nativa por Irma Alvarez Ccoscco.
- Estudio de diseño, arquitectura y arte por Giacomo Castagnola.
- Presentación sobre convergencia entre arte y tecnología por el grupo de investigación Hipertrópico.
- Minipimer.tv streaming en vivo, producción y tecnologías colectivas.

El impacto de Escuelab

Escuelab incentivó la generación de nuevas redes y articulaciones en zonas poco representadas, que perseguía atender las problemáticas de la región, habiendo sido en su momento uno de los pocos programas de residencia especializados en nuevos medios en América Latina. También fomentó un espíritu emprendedor interdisciplinario entre sus residentes con el fin de desarrollar una sensibilidad por las problemáticas locales.

Algunos residentes se volvieron activistas capaces de transferir el legado que el contexto local les otorgó. Un ejemplo palpable fue el caso de Juan Carlos León, que fundó en 2011 el Diferencial Hub Medial en Ecuador, y que hoy está ubicado en el Centro de Arte Contemporáneo (CAC) de Quito.

Durante los cuatro años que duró el proyecto (2009 y 2012) estuvieron a cargo de Escuelab: Jorge Villacorta (Director Académico), José-Carlos Mariátegui (Director del Programa Internacional) y Kiko Mayorga (Director de Investigación y Desarrollo).

1 Para ahondar más sobre los proyectos de investigación visitar <http://ata.org.pe/investigacion/>.

2 www.escuelab.org

3 <https://www.youtube.com/user/escuelab>

Bibliografía

BARRY, Andrew y Georgina Born. 2013. *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences, Culture, economy and the social*. Londres, Nueva York: Routledge.

MARIÁTEGUI, José-Carlos, Sean Cubitt y Gunalan Nadarajan. 2009. "Social Formations of Global Media Art." *Third Text* 23 (98): 217-228.

MARIÁTEGUI, José-Carlos y Jorge Villacorta. 2005. *Videografías invisibles: una selección de video-arte latinoamericano 2000-2005. Catálogo de exposición*. Valladolid: Museo Patio Herreriano.

MITCHELL, William J., Alan S. Inouye y Marjory S. Blumenthal eds. *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*: National Academies Press.

Recibido: 10 de marzo de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Guilherme Falcão *

AUTO



Guilherme Falcão é designer e editor. Bacharel em Design Gráfico pelo Senac/SP (2006) e pós graduado em Arte: Crítica e Curadoria pela PUC/SP (2012). Sua prática em design abrange edição e jornalismo, educação, a relação design e música, além da pesquisa e produção de autopublicações: fanzines, panfletos, livros e boletins. É criador (2006) e editor responsável (desde 2012) do Zine Parasita. Em 2013, funda CONTRA (2013-17), editora especializada em publicações colaborativas de cultura visual. É co-fundador d'A Escola Livre (2014-), projeto educacional em design gráfico sediado em São Paulo, e desde 2018 integra a equipe de professores da ebac na disciplina de Design Editorial. Seus trabalhos já apareceram em premiações e exposições no Brasil e exterior, e integra coleções como a Biblioteca Wanda Svevo (Bienal de São Paulo), e a biblioteca do MoMA de Nova Iorque.
<contato@guilhermefalcao.com>

Resumo Partindo da crítica aos conceitos de “independente” e “alternativo” no campo de produção do design gráfico editorial, o artigo defende o uso do termo/prefixo “auto” (como em “auto-publicação”). Exemplificando com projetos desenvolvidos ao longo da trajetória do designer e autor, e procurando antecedentes históricos e bibliográficos, é construída uma defesa do entendimento da ação autônoma como um dispositivo de expansão das estratégias e atuações políticas e sociais no trabalho de design gráfico.

Palavras chave Design gráfico, Auto-publicação, Fanzine. Ativismo, Design editorial.

AUTO

Abstract Starting with a critique of the terms “independent” and “alternative” in the field of editorial graphic design, the article instead advocates the use of the term “auto” (as in auto/self-publishing). Using examples of different projects created by the designer/author the article seeks an understanding of the autonomous action of the designer as an expansion of the strategies and political / social importance of graphic design as a field.

Keywords Graphic design, Self-publishing, Fanzine, Activism, Editorial design.

Ao longo dos mais de 10 anos que venho pesquisando e produzindo publicações – fanzines, panfletos, livros de artista, boletins – sempre critiquei em minha prática e em meu discurso o uso dos termos “alternativo” ou “independente” para qualificar esse tipo de produção. Os motivos são diversos – questiono a noção de independência numa lógica de sistema que depende da tecnologia digital e do contato com um público consumidor; não defendo a segmentação de públicos ou cerceamento de culturas – mas prefiro começar esse pequeno ensaio jogando luz sobre o termo (ou prefixo) que prefiro utilizar: “auto”.

Entender esse tipo de produção como auto-publicação é deslocar o foco do meio ou circuito de volta para o indivíduo que o produz. É falar sobre a fagulha altamente combustível que desperta o surto febril de realizar algo, materializar. Sobre o impulso de seguir produzindo.

Pensar em no prefixo “auto” também permite olhar para antecedentes históricos importantes: o movimento Samizdat (que em russo significa auto publicação), que tem na figura de Vladmiir Bukovsky e sua máxima “eu mesmo crio, edito, censuro, publico, distribuo, e vou preso por isso” todo um sistema editorial complexo centrado na atitude de um indivíduo; e também de William Morris, figura chave do movimento Arts and Crafts (e da origem do design gráfico do século XX) ao afirmar que “ser dono dos meios de produção é a única maneira de readquirir prazer no trabalho; e isto, em retorno, pode ser considerado como um pré-requisito para a produção de arte e beleza” abre a possibilidade para um tipo de lógica socialista-criativa, em que o criador produtor se emancipa da demanda de um mercado e torna-se agente social.

Há um outro antecedente histórico importante que aparece aqui, que é a ideia do autor como produtor de Walter Benjamin. Trata-se do criador que por meio de sua obra educa e desmistifica o meio produtivo; discute e tensiona os limites de seu campo de atuação, e o torna acessível e possível. É como a metáfora do palhaço na cidade do velho-oeste, sempre um padre travestido que trazia a mensagem do sermão no show de comédia. Ou o exército escondido no inteiro do cavalo de Tróia, a tática de guerrilha mais antiga que nunca envelhece.

Meu trabalho com publicações desde o início teve essa dimensão tática, mesmo que apenas num gesto latente. O Zine Parasita (2006 – em curso) é uma pequena publicação de 16 a 20 páginas e pequeno formato (13 x 18 cm) que circula “escondida” dentro de outros livros. Visito livrarias, bancas de jornal, respondo a convites de feiras de auto-publicação. Circulo por estes ambientes e escondo os exemplares do Zine – sempre numa tiragem de 100 – dentro dos livros, revistas e demais publicações, para que sejam encontrados pelos consumidores e frequentadores daqueles ambientes.

A graça do projeto vai para além do tema escolhido ou dos trabalhos que ali aparecem. Parte do trunfo do Parasita é que circula como uma incógnita, uma anomalia dentro do ambiente: na grande loja não possui catalogação no sistema, e frequentemente presenciei o staff desorientado com relação a como proceder. É um crime? De onde veio? Pode ser vendido,

é parte do livro em que foi encontrado? Na feira ou no ambiente de arte, em ocasiões nas quais já há familiaridade com sua existência, ele se torna um objeto de “culto” e desejo: onde foi escondido? como consigo um? É uma pequena publicação que se presta a dispositivo social.

Na CONTRA (2013 – 2017), editora de um homem só, a proposta era insistentemente discutir o que podia ser um “zine”, e refinando o design e buscando atalhos na produção gráfica para reduzir custos. Publicações misturavam técnicas de impressão e texturas de papéis, uma publicação de mais de 100 páginas era encadernada com grampos, quase como se estivesse explodindo, enquanto outra era apenas um emaranhado de papéis de diferentes formatos presos por grampos de pressão. O programa de publicações da CONTRA também se expandia com ações de experimentação e subversão de sua fórmula: um selo paralelo de literatura experimental; ou uma coleção de 10 panfletos políticos, todos vendidos pelo mesmo preço, que representou o final da editora. Como se todo o gesto de refino do formato do zine levasse a uma rota de simplificação ao extremo, em que apenas uma folha dobrada ao meio fosse suficiente.

Paralelamente às colaborações com artistas a CONTRA publicava também os “manifestos”, zines de 16 páginas feitos de conteúdo roubado, que discutiam a ação de publicar em si. Era uma tentativa de se permanecer sempre auto-consciente, de tentar responder a pergunta: por que publicar? Ou melhor, por que publicamos nos anos 2010? Como um diário de pesquisa aberto, uma gaveta escancarada, os manifestos acompanhavam a evolução do projeto da editora e compartilhavam os achados de uma pesquisa individual. Se o modelo da CONTRA ecoava as palavras de Bukovsky, os panfletos eram um aceno para o autor como produtor de Benjamin. Se o processo de pensar cada publicação era um diálogo entre editor-designer e autor, o projeto da editora como um todo era um diálogo constante com público receptor e com os próprios colegas de feiras e eventos. Como onde nós, como sistema, nos mantemos em movimento?

Essas atitudes transbordam para outros projetos fora do campo “auto”, e contaminam minha prática como designer em gestos que buscam plantar um pequeno sermão na piada, ou um exército na barriga do cavalo. O folder de programação do seminário Urgênc!as na Arte (Paço das Artes, 2017), por exemplo, traz consigo uma capa falsa, que pode ser desdobrada em um cartaz vermelho que traz a palavra-título do evento – URGÊNC!AS –, colocando um pequeno dispositivo de protesto na mão de todo participante. Esse gesto é ressoado na grafia do título do evento, em que a letra “I” é substituída por um ponto de exclamação invertido.

Ao defender o uso do prefixo “auto”, minha intenção é dizer que o movimento começa em si, e depende de si para seguir a diante. Uma energia que é gerada pelo desejo de criar, percorre todo o corpo materializando formas em atitudes, e se alimenta do que gera para seguir trabalhando. É colocar-se em constante diálogo com colegas, público, e figuras chave de pesquisa e inspiração. Ser auto é assumir uma postura que entendo como fundamental à ação social de minha prática.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Claudia Kozak *

Diseño gráfico en tiempos de urgencia. Acerca del libro Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política

*

Claudia Kozak é Doutora em Letras (UBA). Pesquisadora CONICET / Instituto Gino Germani (UBA). Professora Titular (Faculdade de Ciências Sociais) e Professora Associada (Faculdade de Filosofia e Letras) da Universidade de Buenos Aires. Dirige Ludión. Exploração Latino-Americana de Poéticas / Políticas Tecnológicas (<http://www.ludion.org>), coordena a Rede Latino-Americana de Literatura Eletrônica (<http://litelat.net>) e integra o Conselho de Administração da Organização Eletrônica de Literatura (<https://eliterature.org>). Alguns de seus livros são: Tecno-poética argentina. Vlando arquivo de arte e tecnologia; Você demarca. Ensaios sobre literatura e seus limites no século XX, Contra a parede. No graffiti, graffiti e outras intervenções urbanas. <claudkozak@gmail.com>

Resumen El presente texto reseña el libro de Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, 200 páginas).

Palabras clave Activismo, Argentina, Arte, Diseño, Política.

Design gráfico em tempos de urgência. Sobre o livro Activismo Gráfico. Conversas sobre design, arte e política

Resumo O texto analisa o livro de Paula Siganevich e María Laura Nieto intitulado Ativismo Gráfico. Conversas sobre design, arte e política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, 200 páginas).

Palavras chave Design Gráfico, Ativismo Gráfico, Arte, Política.

Graphic design in times of urgency. About the book Activismo Gráfico. Conversations about design, art and politics

Abstract The article reviews the book by Paula Siganevich and María Laura Nieto entitled Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, 200 pages).

Keywords Activism, Argentina, Art, Design, Politics.

Pocos años después de la crisis económico-político-social acaecida en Argentina en los años 2001-2002, Paula Siganevich y María Laura Nieto decidieron expandir las conversaciones que venían sosteniendo entre ellas y con integrantes del equipo de investigación del que participaban en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.¹ Esa expansión conversacional tomó la forma de una serie de entrevistas realizadas entre 2006 y 2011 a colectivos de diseño gráfico en torno de sus respectivas trayectorias en vinculación con esos años de crisis.

El libro que ahora reseñamos fue macerándose así lentamente desde aquel momento y se publicó recién en 2017. Sin embargo, el paso del tiempo no lo ha tornado inactual. Por el contrario, se trata de un libro oportuno. Concretamente: *políticamente* oportuno. Un libro que nos interpela revisitando la memoria de un tiempo de precariedad y urgencia, para el que los colectivos de diseñadores gráficos y artistas aquí entrevistados dieron respuesta, o quizá mejor, formularon preguntas, en la búsqueda de formas divergentes de *reparto de lo sensible*, tal como las autoras señalan en la introducción retomando un concepto bien conocido de Jacques Rancière (2005). Tiempo de precariedad que, aunque nunca desiste en nuestra región, vuelve hoy con nuevas urgencias dadas las políticas económicas actuales. Oportuno, entonces.

El libro se organiza con una introducción de las autoras, ocho entrevistas, un epílogo de María Ledesma, agradecimientos finales que tienen mucho de relato autobiográfico y fotografías de las distintas producciones que van habilitando una lectura gráfica. Las entrevistas y las piezas gráficas están así enmarcadas por la palabra que reflexiona, que se pregunta por lo que han dejado las experiencias gráficas de estos colectivos, que aportan un discurso teórico y crítico como señala María Ledesma en su epílogo.

Las conversaciones fueron mantenidas con representantes de los siguientes grupos: El Fantasma de Heredia, Juan Carbonell, Taller Popular de Serigrafía, Taller de Gráfica Popular, Mujeres Públicas, GRAPO, Iconoclasistas y Onaire.

Se trata de agrupamientos de composición disímil. La mayoría está vinculada a la acción gráfica en la ciudad de Buenos Aires, pero GRAPO tiene su campo de acción en la ciudad de Mendoza. Muchos de estos grupos incluyen varios integrantes, a veces bastantes, en algunos casos con formaciones inestables y, en otros, estabilizadas; otros son dúos o parejas, algún otro, Juan Carbonell, es *uno* pero siempre *puesto en estado colectivo*, ya que su práctica se da en colaboración con ONGs u otros grupos autogestionados. Además, estos colectivos están compuestos por diseñadores gráficos, artistas visuales, comunicadores, que las autoras reúnen sin embargo en torno de una preocupación central que surge en particular de uno de estos campos, es decir, del diseño gráfico. Por ello tienen también peso significativo y orientador en el libro el lenguaje y la práctica profesional del diseño gráfico. Se presenta así, en cuanto a la profesión, una mirada específica acerca del lugar del diseño gráfico en la sociedad.

En algunas entrevistas, debido a que las autoras comparten con los entrevistados ciertos campos de acción académica, se da también una especie de complicidad en relación con saberes y vivencias comunes a la vida

universitaria. Dos ejemplos, bastante diferentes entre sí, permiten mostrar el tono general del libro. Por un lado, hay en muchas de las entrevistas una preocupación por el estilo gráfico de cada grupo, fundamentalmente en vinculación con lo que se enseña o se enseñaba en algún momento en las carreras de diseño gráfico de las universidades. Se deja leer en varios casos –un poco al sesgo en algunos, más explícitamente en otros– una tensión entre el modernismo y las vanguardias europeas estudiados en la universidad y la insistencia en una producción localizada, *desde acá*. La incorporación de la pregunta por lo popular está además siempre rondando a los grupos y sus decisiones, pero también la independencia para construir nuevos mundos sensibles incluso si para ello se considera necesario hablar otro lenguaje, menos directo, más polisémico y abierto. De todos modos, se sigue pensando desde la localización. Y así como las autoras señalan en su introducción que la noción de lo *visceral* apareció en un par de entrevistas –como El Fantasma de Heredia y Onaire– para dar la medida de cómo estas experiencias gráficas son *encarnadas*; también aparece en un par de entrevistas –con Iconoclastas y con Onaire puntualmente– el recurso al barroco americano, como búsqueda de otras genealogías menos transitadas en el canon universitario argentino del diseño.

Otro ejemplo de complicidad en torno de espacios comunes, de orden muy diverso al anterior, casi una nota de color, se vincula con el modo en que tanto entrevistados como entrevistadoras se refieren a los grupos de docentes de la facultad según los apellidos de sus profesores titulares –por ejemplo “cátedra Saavedra”, una de las más mencionadas–, modo habitual en algunos ámbitos universitarios donde una misma materia es dictada por distintos grupos de cátedra. Algo que establece una especie de intimidad conversacional, cómplice, entre las autoras y los colectivos pero que podría resultar un poco desconcertante para quienes no pertenecen a ese ámbito académico específico y a quienes también el libro se dirige. Porque se trata de un libro sobre diseño gráfico, *pero no es solamente un libro de y para diseñadores*. El activismo gráfico del que da cuenta es una *práctica gráfica expandida* que genera encuentros de vida, más allá de la profesión. El libro piensa la práctica de estos colectivos como experiencias culturales políticas ya que –parafraseando palabras de las autoras tomadas de la introducción– *mientras el sistema de información dominante reproduce los modelos aceptados sin cuestionarlos, estas experiencias nos recuerdan que la articulación entre la palabra y lo visible es una manera de producir sensibilidad y sentido de comunidad*.

Es posible afirmar entonces que lo que pudo haber sido simplemente una serie de entrevistas como *insumo de datos* para proyectos de investigación académica compartidos por las autoras, devino una trama de conversaciones en las que se anudaron voces e imágenes con cadencias particulares y a la vez con mucho en común. Voces e imágenes que desde la conversación trasvasada a libro testimonian sobre el *hacer gráfico en estado colectivo*. Así, una breve enumeración descriptiva del hacer de los grupos convocados en este libro resulta necesaria para ubicar las entrevistas.

El Fantasma de Heredia, cuyos referentes son Anabella Salem y Gabriel Mateu, se vincula al estudio de diseño que comparten y autodenominan “grupo de estudio y diseño experimental”. Su actividad se despliega desde 1993 profesionalmente, y no como activismo político, pero con la particularidad de que solo aceptan trabajos encargados por organizaciones sociales estatales o privadas. Reconocen influencias del colectivo francés Grapus así como de la tradición afichística polaca. Su labor gráfica ha sido reconocida con premios nacionales e internacionales como el Primer Premio en el concurso de Identidad de la Fundación Memoria del Holocausto en Argentina (1995) o la Medalla de Oro en la Trienal de Toyama, Japón (2007).

Juan Carbonell es diseñador e ilustrador independiente. Vinculó su actividad con distintos proyectos comunitarios en barrios populares, colaborando con la ONG Comunicación + Desarrollo Humano (C+D) y fue además colaborador de El Fantasma de Heredia, grupo con el que compartía la tradición de la afichística política, en su caso también asociada al anarquismo.

El Taller Popular de Serigrafía (TPS), integrado por Magdalena Jitrik, Mariela Scafati, Diego Posadas, Julia Masvernat, Carolina Katz y Karina Granieri, surgió en directa relación con las asambleas en los barrios al calor de los acontecimientos del 2001-2002. Tomó la inspiración de su nombre del Taller de Gráfica Popular de México, aunque en este caso el grupo no era orgánico a un partido político como lo había sido el grupo mexicano respecto del Partido Comunista. Como sostiene Magdalena Jitrik en la entrevista, a pesar del nombre, su inspiración estaba más del lado de la gráfica del Mayo Francés –como sucede en otros de los grupos entrevistados– que del grupo mexicano.

Por su parte, el Taller de Gráfica Popular también surgió en torno del 2001, en particular como acción gráfica callejera. Estuvo integrado por estudiantes de diseño gráfico, entre otros, Florencia Crocchia y Lucas Giono. Sus estenciles sobre el tema de los derechos humanos o de la invasión de Estados Unidos en Irak, por ejemplo, recorrieron en aquellos años las calles de Buenos Aires de manera muy visible (Figura 1).



Fig 1. “Cárcel a los genocidas de ayer y de hoy”. TGP, 2003. Fuente: Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado *Activismo Gráfico*. Conversaciones sobre diseño, arte y política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, p. 92).

Mujeres Públicas es un colectivo de activismo visual feminista integrado por Lorena Bossi, Fernanda Carrizo y Magdalena Pagano. No vienen de las tradiciones del diseño gráfico sino que se han formado en las artes plásticas y reconocen su genealogía en el activismo artístico-político de la Argentina de los años sesenta. Muchas de sus intervenciones urbanas, de todos modos, recurren al afiche, los stickers impresos (pegatinas), los pequeños objetos con gráfica, y la intervención gráfica sobre afiches publicitarios u otro tipo de soporte impreso, como las estampitas religiosas, por ejemplo. En su poética es clave el uso desestabilizador de la ironía y el humor (Figuras 2 y 3).



Fig 2. “Cajita de fósforos”, Mujeres Públicas, 2005. Fuente: Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado *Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política* (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, p. 119), sobre una foto de Joaquín Cortés y Román Lores.

GRAPO, apócope de Gráfica Popular, es un colectivo de cuatro profesores de la Universidad Nacional de Cuyo: Edgardo Castro, Ricardo Colombano, Eduardo López y Luis Sarale. Sus trabajos incluyen sobre todo afiches de gran calidad gráfica con los que incluso han editado un libro importante. Si bien reconocen influencias de Milton Glaser o Paris-Clevel y Le Querneck de Grapus, sostienen no tener una impronta estilística específica sino más bien estar impulsados por el deseo de realizar una gráfica revulsiva y movilizadora (Figura 3).

Fig 3. “Contra la guerra en Irak”, Grupo Grapo, Edgardo Castro, 2003. Fuente: Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, p. 138).



Inconoclasistas es un dúo conformado por Pablo Ares, diseñador gráfico, y Julia Risler, comunicadora social. A partir de 2006 comenzaron a producir recursos gráficos de libre circulación, apropiación y uso que difundían en su sitio web. Unos años después, pasaron a intervenir en el espacio público fuera de la Web a través de la implementación de talleres de mapeo colectivo itinerante, investigación colaborativa y cartografías críticas para la producción de nuevas representaciones del territorio a partir del trabajo colectivo (Figura 4).

Fig 4. “Mapas críticos”, Iconoclasistas. Fuente: Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, p. 150).



Por último, Onaire, integrado por los diseñadores gráficos Mariana Campo Lagorio, Gabriel M. Lopatin, Gabriel Mahia, Sebastián Puy y Mariana Volpe, propone una de las estéticas quizá más diferenciales de entre las rescatadas por este libro en tanto suman a las ya mencionadas influencias de Grapus o la tradición del afiche polaco, una importante mirada hacia el arte latinoamericano: desde el arte precolombino a los murales de Orozco o las obras de Carlos Alonso, Antonio Berni, y Diana Dowek. Sus piezas suelen destacar la técnica del collage y un estilo sumamente ornamentado (Figura 5).



Fig 5. “Existir-Resistir”, Guiso Gráfico en contexto de encierro. Onaire, 2013. Con la participación de estudiantes y docentes. Fuente: Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, p. 169).

Más allá de la descripción del trabajo de cada grupo, el libro *Activismo gráfico* está pautado por ciertas preguntas disparadoras y recurrentes, que hacen a los interrogantes que motivaron el deseo de realizar las entrevistas y de embarcarse en conversaciones. A las autoras les interesaba saber, por ejemplo, cuál era el origen de cada grupo, y en algunos casos de su nombre; en qué genealogías auto-inscribían su práctica; cuál era la metodología implicada en su trabajo y cuáles las temáticas abordadas; cómo se posicionaban en relación con la autoría, la firma, o por el contrario, la libre circulación de sus piezas gráficas para su apropiación; qué pensaban de la autogestión, la búsqueda de financiamiento, o la militancia partidaria.

Y así cada entrevista recorre estos tópicos pero a la vez se abre a irrupciones de anécdotas, a referencias cruzadas implícitas en relación con entrevistas previas o posteriores, a singularidades que muestran a los integrantes de los colectivos como sujetos políticos posicionados en tiempos y espacios de vida no necesariamente homogéneos. Desde el colectivo de estudiantes como lo eran en su momento los integrantes del Taller de Gráfica Popular (TGP) al colectivo de profesores titulares como los integrantes de GRAPO, quienes deciden en un momento tomar los pasillos de la facultad con sus afiches para exponerse a la evaluación de los estudiantes y generar procesos de desautomatización de la mirada. Desde los artistas activistas que conocen el lenguaje de la política partidaria, como algunos de los integrantes de TGP, hasta los que poco saben de eso y casi generan inadvertidamente una hecatombe por olvidar poner en un afiche unas palabras necesarias que, como no rimaban, habían sido dejadas fuera de la pieza gráfica.

Esa anécdota, relatada por Magdalena Jitrik, del Taller Popular de Serigrafía (TPS), resulta interesante porque muestra las dinámicas y tensiones entre las dimensiones estética y política de las piezas gráficas de estos colectivos. La dimensión estética de la rima resultaba fundamental pero tuvo que resignarse en pos de la dimensión política, lo que condujo incluso a tensiones dentro del mismo grupo. Se trató del caso del afiche titulado “Brukman” al que hubo que agregar a mano, a las apuradas, uno a uno en cada afiche, la parte faltante de la consigna que al momento ya era reconocida públicamente y que el grupo había cercenado. Se trata de una pieza para la ex fábrica Brukman, recuperada por sus obreros luego de la quiebra y vaciamiento de la empresa por parte de sus dueños, en torno de la cual hubo diversas acciones artístico-políticas para dar visibilidad a ese tipo de espacio fabril recuperado, tendencia muy propia de los años de la crisis que fue disparadora de muchas de las acciones de los grupos entrevistados. La pieza gráfica de TPS llevaba como texto el slogan “Junto a Brukman y Zanón exigimos la estatización”. Zanón es otra fábrica recuperada y el slogan estaba incompleto ya que faltaba decir “bajo control obrero” (Figura 6). Esto generó una serie de conflictos importantes ya que la pieza modificaba el sentido político de la acción: la idea, en efecto, era una estatización con control obrero y no simplemente una gestión estatal de una empresa que antes había pertenecido a manos privadas. De tal modo, el grupo tuvo que escribir el agregado debajo del slogan rimado para subsanar la falta.



ASAMBLEA POPULAR DE SAN TELMO "PLAZA DORREGO"

JUNTO A

BRUKMAN Y ZANON

*exigimos la estatización
bajo control obrero*

18-XII-2001

1-V-2002

Fig 6. Afiche "Bruckman", Taller Popular de Serigrafía. Fuente: Paula Siganevich y María Laura Nieto titulado *Activismo Gráfico. Conversaciones sobre diseño, arte y política* (Buenos Aires, Wolkowicz Editores, 2017, p. 75).

Para la elaboración del libro, las entrevistas fueron agrupadas no en el orden de su realización sino cronológicamente en relación con la formación y actuación de estos grupos en el tiempo. Algunos, como el Fantasma de Heredia, habían empezado a trabajar casi diez años antes del estallido de la crisis del 2001-2002; otros, como Inconoclasistas y Onaire, surgieron en 2006 y 2007 respectivamente. Y aunque la cronología sea una de las formas más habituales para ponernos de acuerdo acerca de qué pueda ser el tiempo, estandarizada, y por ello mismo resistida en nuestros afanes por pensarnos bajo modalidades de tiempo contrahegemónicas, y de ser contemporáneos por anacronismo –si seguimos una formulación bien conocida de Giorgio Agamben (2011)–, ciertamente constituye en este caso un hallazgo. Ya que la trama conversacional va construyendo un relato en el que el orden de las entrevistas por la cronología de su formación y actuación construye una significación histórica en perspectiva. En efecto, por un lado, *permite mirarnos en el tiempo de estos veinte años* –hay referencias en el libro a los años previos a la crisis social, política, económica de 2001, y 1997 es una fecha mencionada en algún caso–; por otro lado, permite también

ver los temas muy propios de cada momento, de cada tiempo y, como se mencionó al comienzo de esta reseña, las urgencias en torno de momentos específicos –el período entre 2001 y 2003 sobre todo–; permite, por último, que todo el tiempo que dura la lectura del libro nos preguntemos si sería posible o no darle un punto final a ese relato cronológico siendo que se nos ha vuelto nuevamente urgente. Algunos de los colectivos entrevistados ya se han disuelto. Otros no. Como sea, el libro permite imaginar otras acciones gráficas, otros colectivos, otras calles frente a otras crisis. Hoy. Lo que no es poco, por supuesto.

¹ Los proyectos grupales fueron: “Visualidades de la crisis” (2003-2008); “La construcción de lo precario como modo de representación en el diseño gráfico” (2008-2010) y “Estudio comparado de las semánticas de lo precario en Brasil y Argentina” (2010-2012).

Bibliografía

- AGAMBEN, G. *Desnudez: “¿Qué es ser contemporáneo?”* Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011.
- RANCIÈRE, J. *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Contratextos, 2005.
- SIGANEVICH, P.; NIETO L. M. *Activismo Gráfico: Conversaciones sobre diseño, arte y política*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores, 2017.

Recibido: 10 de marzo de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.

Valéria C. Barbosa, Priscila Almeida Cunha Arantes *

O fora de série na produção da ,ovo:

*

Valéria C. Barbosa é Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialista em Artes e Educação pela Universidade Cruzeiro do Sul. Graduada em Desenho Industrial pelo Centro Universitário Belas Artes. Atua profissionalmente como designer há 22, nas áreas de Design de Produto, Design Gráfico, Arquitetura Promocional e Cenografia para Eventos. Docente convidada dos cursos de Pós-Graduação em Comunicação do Complexo Educacional FMU (2013-2016), do Curso Técnico de Produção de Moda SENAC-SP e na Pós-Graduação em Design de Interiores da UNIFEV, Votuporanga-SP.

ORCID: 0000-0002-8512-594X

Resumo Este artigo discute a produção da dupla ,ovo, composta por Luciana Martins e Gerson de Oliveira há 28 anos a partir do conceito fora de série. Por fora de série entendemos uma produção dissociada da indústria e que não segue metodologias projetuais tradicionais, ou seja, orientadas por materiais e sistemas de fabricação pré-definidos, seguindo etapas de concepção, ideação, validação, entre outras, visando a solução de um problema. Pelo contrário, no design fora de série a proposição de uma artefato deriva muitas vezes da observação cotidiana, de uma inquietação ou encantamento.

A produção da ,ovo situa-se no limite entre arte e design, estabelecendo diálogos entre as áreas e possibilitando a geração de produtos que convidam à reflexão pelo inusitado das propostas de objetos, indo para além das questões funcionalistas e de consumo. A circulação e a inserção da produção da ,ovo se deu inicialmente em galerias e mostras, além de premiações de design, demonstrando sua aproximação e hibridação com o universo artístico. Por outro lado, sua produção ocorre, muitas vezes, em edições limitadas ou em pequena escala.

Dentro deste contexto dividimos o presente artigo em três tópicos. No primeiro, design fora de série, fazemos uma explanação sobre o conceito e suas características. No segundo, Indeterminação, discutimos a não objetividade dos artefatos fora de série e, por fim, A liberdade como metodologia, abordamos a metodologia de criação dos projetos da dupla.

Palavras chave design fora de série, design contemporâneo, arte e design, design no Brasil.

Priscila Almeida Cunha Arantes possui pós-doutorado pela Pennsylvania State University-USA e UNICAMP. Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Líder do Grupo de Pesquisa no CMPq: Design, Arte e Memória. Perspectivas Contemporâneas. Pesquisadora do Centro de Pesquisa em Design, Laboratório do Museu e da Memória (MeMu-Lab), docente do PPGDesign e dos cursos de graduação da Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda da Universidade Anhembi Morumbi. É historiadora, crítica, curadora e pesquisadora no campo da arte contemporânea e gestora cultural. É diretora e curadora do Paço das Artes, instituição da Secretaria do Estado da Cultura desde 2007 e entre 2007 e 2011 foi diretora adjunta do MIS (Museu da Imagem e do Som).

<priscila.a.c.arantes@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-0500-0849

Out of series design in ,ovo production

Abstract *This article discusses the production of the double, ovo, composed by Luciana Martins and Gerson de Oliveira for 28 years from the concept out of series. Out of series we mean a production that is dissociated from the industry and does not follow traditional projective methods, that is, guided by pre-defined materials and manufacturing systems, following design, ideation, validation, among others, aiming at solving a problem. On the contrary, in the out of series design the proposition of an artifact often derives from the daily observation, of a restlessness or enchantment.*

The production of the ,ovo lies on the border between art and design, establishing dialogues between the areas and enabling the generation of products that invite reflection through the unusual of object proposals, going beyond the functionalist and consumer issues. The circulation and insertion of the production of the ,ovo was initially done in galleries and shows, as well as design awards, demonstrating its approximation and hybridization with the artistic universe. On the other hand, their production often occurs in limited editions or on a small scale. Within this context we divided the present article into three topics. In the first, an out of serie design, we make an explanation about the concept and its characteristics. In the second, Indeterminacy, we discuss the non-objectivity of the out of serie artifacts and, finally, Freedom as a methodology, we approach the methodology of creating the projects of the double.

Keywords *Out of serie design, contemporary design, art and design, design in Brazil.*

O design fora de série¹

No Brasil, a partir da década de 1980, e principalmente a partir de 1990, as mudanças no campo do design de produtos ocorreram de forma mais significativa, abrindo uma nova perspectiva para a atividade em seus processos e resultados projetuais e criativos.

A falta de oportunidades em escritórios e a restrita demanda das indústrias levaram muitos designers recém-formados a mudarem de campo de atuação. Isso permitiu, também, que profissionais com diferentes formações desenvolvessem produtos que intercambiavam design, arte e artesanato (MOURA, 2015), embora sem se preocuparem em categorizar a atividade.

Enquanto, entre os anos 1950 e 1970, apesar de incentivos governamentais, houve pouca inserção do design na indústria, nos anos 1980 iniciou-se uma produção mais autoral, principalmente em mobiliário, por sua produção não demandar processos industriais, e haver mão de obra qualificada, além da possibilidade de produção em pequenas séries. A década de 1990, no Brasil, permitiu a experimentação e a produção de peças únicas, ou em pequena escala, que circularam inicialmente em mostras e galerias, sem se deter numa única tipologia de artefatos.

Prevalece a poética do objeto, estabelecendo uma relação que “inspira o sensível” entre o usuário e o artefato, trazendo-nos motivo para reflexões. Abbagnano (1998 apud MOURA, 2015, p. 62), Com isso, a adequação ao uso fica em segundo plano: embora presente, não é determinante. Enquanto a forma, no funcionalismo, é derivada da função, no design *fora de série*, tal como denominamos no presente artigo, outros aspectos são considerados, como a linguagem do produto e o conceito que se pretende transmitir - ou ainda, o que o artefato inspira. No design industrial, a função do produto é a primeira condicionante e a finalidade do processo criativo. Tal critério não rege o design *fora de série*, pois “[...] a parte mais importante para um designer está na sua própria liberdade de escolhas subjetivas[...]” aponta Castiglioni (1984, p. 40-42 apud MORAES, 2005, p. 156).

A incerteza sobre a operacionalidade e a eficiência, a hesitação provocada pela imprecisão ou ambiguidade da forma, a produção por meios artesanais, em pequena escala, de múltiplos², peças únicas ou edições limitadas, a circulação em mostras, galerias e premiações são aspectos do que denominamos *design fora de série*. Fora de série, no senso comum, é expressão que define algo que não tem produção seriada; que não segue padrões rígidos e se destaca no seu gênero por ter qualidades ou características superiores, fora do comum e do ordinário. Tais são os sentidos que se encontram em dicionários.

Porém, podemos entender a expressão de outra forma (ainda diversa da nossa), por exemplo como referida por Dorfles. Sobre o conceito “fora de série, argumenta que ele é um inconformismo ao gosto vigente e generalizado. O fora de série seria, então, uma forma de diferenciação social, através da adoção de um objeto (por exemplo, um automóvel, motocicleta, etc.), possuído por poucos e pertencentes a uma elite. O fora de série, para

o autor, não se contrapõe ao estilo do momento, mas o acentua. Oposto ao conformismo das massas, seria na verdade um conformismo do anticonformismo, de acordo com Spadolini (1960, apud DORFLES, 1968, p. 65).

Ambos os conceitos diferem da nossa proposição para o design fora de série abordado neste estudo.

Também não nos identificamos inteiramente como pensamento de Munari: “O designer é um projetista dotado de sentido estético, segundo Munari. O resultado do trabalho do designer não é uma expressão pessoal (como o trabalho artístico), mas o resultado de um estudo para solução de um problema concreto. A forma deriva da coerência entre os aspectos técnicos e estéticos lógicos. A estética da lógica, por sua vez, é aquela que não segue modismos e informa visualmente a função do produto (MUNARI, 2001, p.30).

Pois o *design fora de série* vai na contramão da estética da lógica. Embora não siga modismos, os resultados formais têm orientações diversas, e a solução de problemas ou necessidades de uso nem sempre constam como objetivo essencial. O design fora de série se define por ter propósito de uso. É constituído por artefatos utilitários. Porém, o pragmatismo não se sobrepõe a questões semânticas e comunicativas.

O *design fora de série* é autoral porque o designer é protagonista de sua produção, responsável por todas as etapas de viabilização e também da identidade do artefato projetado e produzido. Essa criação é feita não em resposta a uma demanda ou necessidade, mas enquanto fruto da observação cotidiana de hábitos, práticas ou costumes, possibilitando a transmissão de uma ideia ou mensagem por meio do objeto, independente de sua operacionalidade ou função de uso.

Fora de série são também objetos com múltiplas finalidades, ou que permitem ao utilizador definir seu propósito - embora, como é sabido, qualquer objeto pode ser ressignificado pelo usuário. No entanto, neste caso as possibilidades de uso são inerentes ao artefato, que não se destina a uma finalidade específica ou única: sua configuração permite ao utilizador definir o seu propósito ou finalidades. Uma inquietação, um posicionamento sobre um fato, assunto ou material, ou ainda, o encantamento sobre determinado tema também podem originar uma proposição. Sua configuração formal é decorrente desse argumento: enquanto materialização da ideia, pode gerar uma reflexão ou suscitar no observador outras relações, como afetividade e incerteza.

Luciana Martins e Gerson de Oliveira estabeleceram parceria em 1991, após se conhecerem no curso de cinema da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, USP. Em entrevista publicada no site *Design Contemporâneo* (s/d), Gerson de Oliveira afirma que ao projetar pensam em uso, não em função. Dessa forma, entendem o design como um ato de percepção e um meio de comunicação com o usuário, distanciando-se da utilização irrefletida e automática que muitos produtos motivam. O design da ,ovo seria, então, uma brincadeira que atua como ferramenta para ativar a percepção e o pensamento.

O próprio nome do escritório suscita diversos significados. A vírgula antes da palavra “ovo”, em caixa baixa, revela que além da pausa há, ou pode haver, múltiplos sinônimos ou interpretações, ou ainda derivações do ovo (célula fecundada) com símbolo da forma original, nascimento e criação.

A circulação inicial dos artefatos fora de série da produção da ,ovo se deu inicialmente em galerias de arte e exposições em museus, como o Museu de Arte de São Paulo (MASP). A dupla participou de mostras em diversos países, como Alemanha, Holanda, Itália e Portugal, e possui peças no acervo do Museu de Arte Moderna de São Paulo, MAM-SP, além de ter recebido ao longo dos anos inúmeras premiações, como o Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira.



Fig 1. Projeto Parede MAM
Fonte: www.ovo.art.br (2018)

O projeto *Parede MAM*, de 2005 (Fig. 1), é um objeto escultórico instalado dentro de um museu, uma linha metálica contínua que pode ser estante, mesa, banco, cabide, luminária e uma infinidade de outros itens, num fluxo de ideias ininterrupto. É como se a casa se organizasse numa “[...] sequência temporal e não mais espacial [...]” (,ovo, 2012, p.163). Uma linha do tempo contínua que se transforma em outros elementos, sem interrupção de seu traço limpo e ordenado. Objeto? Obra? Escultura? Peça de mobiliário? O artefato é ambíguo, indeterminado, incerto, ao mesmo tempo intrigante e convidativo. Está na linha de produtos da ,ovo com o nome *Home Sweet Home*.

Borges (2012), ao analisar o trabalho da ,ovo, considera que é:

[...] Produção que instiga e aguça nossa percepção, fazendo com que o nosso relacionamento com os objetos não seja de consumo (uso imediato e tantas vezes alienado), mas de fruição que não se estanca no primeiro contato, mas antes, vai trazendo novas nuances à medida que o tempo passa. (BORGES, 2012,p. 5).

A reflexão que Adélia Borges faz a respeito do trabalho da ,ovo aproxima-se do universo artístico, considerando questões como fruição, reflexão, percepção, e também questões relacionadas ao consumo. Além disso, trata também das nuances e desdobramentos que os artefatos desencadeiam, e que vão sendo descobertos ao longo da interação artefato-utilizador.

O design da,ovo possibilita esta experiência, pois são projetos feitos para uso, com função prática, mas sem se limitarem ao pragmatismo funcionalista, onde a forma deriva da função ou propósito de uso. Para além da óbvia e evidente adequação, há uma ideia, um conceito que transporta o utilizador do seu local comum, de usuário, para o papel de fruidor, instigando o pensamento reflexivo e a percepção, que só se completa com a interação. A Mesa Ciranda³(Fig.2), de 2000, embora produzida ou passível de produção por processos industriais, traz o elemento surpresa na ambiguidade das pernas que remetem a cadeiras. Numa configuração híbrida, semanticamente instigante, há um quê de estranheza na forma que induz ao movimento e que parece girar, como na brincadeira de roda infantil. Há aspectos e referências da cultura popular no nome da peça. Há ironia e perspicácia na recontextualização dos elementos e sua compreensão e leitura permitem desdobramentos interpretativos.



Fig 2. Mesa Ciranda

Fonte: www.ovo.art.br (2018)

A dúvida, indeterminação e a incerteza

Fora de série são também objetos com múltiplas finalidades, ou que permitem ao utilizador definir seu propósito - embora, qualquer objeto possa ser ressignificado pelo utilizador. No entanto, neste caso as possibilidades de uso são inerentes ao artefato, que não se destina a uma finalidade específica ou única: sua configuração permite ao utilizador definir o seu propósito ou finalidades. Uma inquietação, um posicionamento sobre um fato, assunto ou material, ou ainda, o encantamento sobre determinado tema também podem originar uma proposição. Sua configuração formal é decorrente desse argumento: enquanto a materialização da ideia, pode gerar uma reflexão ou suscitar no observador outras relações, como afetividade e incerteza.

A peça *Trem de Pouso* (Fig.3), criada no ano 2000 em edição limitada, feita a partir de uma base revestida em madeira recortada em padrões geométricos, lembrando tacos (*parquet*) em forma de V e rodízios é um bom exemplo desta *indeterminação*. Há uma dialética entre o material empregado: piso, estático, base, terreno ou superfície onde se anda, e a referência formal e semântica ao equipamento utilizado na aviação para aterrissagem e decolagem. A peça também dialoga com os distintivos usados por pilotos e alude a asas. Não há uma função de uso definida: embora o produto seja apresentado como banco ou mesa de centro, o artefato pode ter múltiplas funções, definidas pelo utilizador. A interação define o propósito. A palavra trem possui também inúmeros significados, podendo referir-se a comboio, mobília, vestuário, apetrechos, etc.



Fig 3. Trem de Pouso

Fonte: www.ovo.art.br (2018)

A poltrona *Cadê* (Fig4), vencedora do Prêmio Museu da Casa Brasileira na categoria mobiliário residencial em 1995, atualmente parte do acervo do museu, é composta por uma estrutura metálica oculta sob tecido elástico. A forma se revela no momento do uso.

O projeto desvirtua o conceito de forma e função, pois o observador hesita sobre a funcionalidade, sobre seu propósito, e ainda sobre a segurança no uso. O nome do artefato, num jogo de palavras, brinca com o termo “cadeira”, aqui incompleto, e a interrogação ““cadê?”, que significa “onde está?”. O projeto remete ao conceito de Flusser (2013)⁴ de conteúdo-contidente porque a forma real poltrona - a ideia - não é aparente, mas o conteúdo poltrona está presente ou contido no material, sendo percebido apenas por meio da interação do utilizador.



Fig 4. Poltrona Cadê

Fonte: www.ovo.art.br (2018)

Outro exemplo desta indeterminação é o artefato *Playground* (Fig.5), um objeto híbrido, fruto de dois elementos combinados ou de duas ideias: sofá e tapete. Segundo Gerson de Oliveira, os objetos não são pensados para serem funcionais: a funcionalidade fica em segundo plano, o uso se sobrepõe à função. *Playground* vai ao encontro desta ideia: a reflexão é sobre os atos de sentar, deitar, andar. Mas para o usuário, fica a dúvida sobre sua destinação, dúvida que não precisa ser respondida porque o uso e a experiência determinarão a finalidade. O nome *Playground* remete a brincadeira, descontração, área de recreação. Segundo a dupla, o objeto também se referencia na cultura oriental e seu modo tradicional de sentar (seiza), e na geologia, pois sua protuberância faz referência ou lembra uma montanha.



Fig 5. Playground

Fonte: blogdesignuol.com.br (2018)

Liberdade como Metodologia

Para criação e desenvolvimento de produtos, diversos autores apresentam propostas metodológicas sistematizadas em etapas ou fases, partindo da detecção e compreensão do problema, passando a uma análise detalhada de informações até a sua resolução. Compreendendo, portanto, a visão racional/funcionalista da atividade, o design como solução de problemas, tais como BAXTER (2010), LÖBACH (2006), MUNARI (2008), BONSIPE (1984), entre outros autores. Embora as metodologias sejam diversas, há um alinhamento e um certo consenso em relação à definição de etapas ou estágios no desenvolvimento de projetos em design. A metodologia traça um percurso, e cada etapa projetual pode ser aferida, avaliada, validada e corrigida evitando desvios durante a fase planejamento, visando um atingir um objetivo pré-estabelecido.

Munari (2015), por sua vez, afirma que o “método não é absoluto nem definitivo” e pode ser ajustado de acordo com o processo, o objetivo ou a criatividade do projetista. Porém, a criação não pode ser confundida com improvisação sem método. Abaixo, pode ver-se um exemplo da metodologia de Munari (Fig.6), sendo sua metodologia definida como linear, pela sequencialidade das fases e etapas.



Fig 6. Metodologia de Bruno Munari
Fonte: Cardoso (2013)

O *design fora de série*⁵ se adapta a um tipo de criação, que embora não seja pautada pela improvisação, não segue metodologias rígidas, ou etapas projetuais para geração de ideias, podendo variar de acordo com cada autor e mesmo alterar-se de projeto para projeto ou sequer existir de forma sistematizada.

É no processo de geração de ideias e desenvolvimento de desenhos iniciais que a viabilidade produtiva é avaliada. O encantamento pela proposta, a crença na ideia, leva ao seu desenvolvimento e produção. A tipologia de artefato não é o fator principal, ou seja, não há especialização em um segmento: mobiliário, iluminação, objetos decorativos. A ideia de-

termina o que será executado, não o meio de produção. No caso da ,ovo a dupla preza pela liberdade de escolhas e pelas inúmeras possibilidades de expressão e experimentação

As ideias surgem de inquietações, percepções e sugestões da equipe (atualmente de 16 pessoas, sendo 04 designers), para em seguida serem desenvolvidas por meio de discussões e desenhos, segundo entrevista de Gerson de Oliveira “Nada é gratuito ou intuitivo. “Todos os desvios são calculados, e aquilo que a princípio é regido por uma suposta distração transforma-se em pura poética.” (TAVARES, GROSSMANN, 2012, p. 118).

O trabalho da ,ovo responde ao questionamento de Flusser (2013): são subjetivos e intersubjetivos⁷, resolvem questões práticas, portanto solucionam problemas e travam diálogo com o observador/usuário. São artefatos que permitem e muitas vezes exigem a participação para que a ideia se complete, ou seja, a experiência do uso conclui o conceito. Ou o usuário é capturado pelo viés da sensibilidade, ou pelos significados e possibilidade de interpretação que o artefato propõe. A poética, em muitos casos, se sobrepõe à funcionalidade.

Para Gerson de Oliveira, designer da ,ovo:

[...] O que nos faz dizer sim para um projeto que vamos perseguir e desenvolver é: ou porque a gente gosta muito e está encantado com a ideia, tá apaixonado e acredita naquilo, então a gente faz, ou porque é uma coisa que tem uma lacuna na linha da ,ovo.[...] então, aí a gente identifica e vai lá e desenvolve um projeto para atender essas demandas. Então somos nosso próprio cliente interno neste sentido (OLIVEIRA, 2018)⁸.

Muitas vezes o nome do artefato complementa linguisticamente o conceito, o que se dá por meio do uso de tropos, figuras de linguagem, como a prosopopeia, a personificação, a metáfora, a ironia e o duplo sentido.

Considerações Finais

A ,ovo tem uma trajetória bastante significativa dentro do contexto brasileiro de design de produtos, com percursos desenvolvidos principalmente a partir das mudanças ocorridas nos anos 1990, após a crise econômica e produtiva dos anos 1980. A não adaptação aos meios industriais, de produção em massa, a falta de especialização em um segmento único e as diversas parcerias na produção, isso se reflete na liberdade de experimentação em vários campos, com uma variedade de artefatos, possibilitando romper com o rígido caráter funcionalista do desenho industrial adaptado à indústria, onde a empresa, os processos de fabricação e a tipologia dos artefatos, além da demanda e do consumo, determinam a criação.

Se faz, portanto, necessário compreender o design como área ampliada, como processo e não apenas ferramenta projetual usada na busca de resposta a uma demanda ou para solução de problemas. A criação de um artefato e sua configuração formal e conceitos que podem derivar ou a partir do qual são desenvolvidos, podem partir de uma intencionalidade, nem sempre de uma metodologia projetual tradicional em design de produtos. Há sequências, etapas ou fases rígidas durante a concepção ou ideação; muitas vezes não há registros, *sketches*, esboços, desenhos técnicos, ou projetos iniciais, a experimentação e a execução são parte do processo. A intenção pode determinar a criação e a tipologia dos artefatos. Não há compromisso com a objetividade e não há alinhamento com as crenças universalistas do funcionalismo. (KRIPPENDORF, 2007). O sistema produtivo e o material empregado podem ser definidos a partir de um conceito, que não segue demandas específicas e nem sempre são orientadas pelo mercado.

O design fora de série, portanto, entende o design como campo expandido, não como resultado de uma busca de solução ou resposta para um problema. O design deixa de ser ferramenta ou instrumental e passa ser processo, maneira de compreender, pensar e dialogar com os artefatos com os quais nos relacionamos cotidianamente, propondo ainda, uma prática profissional que permita maior liberdade, experimentação, respostas inventivas, sem catalogações estanques.

1 O presente artigo deriva da dissertação de mestrado da autora Valéria Barbosa orientada pela Prof. Dr.^a Priscila Arantes e também do artigo Design Fora de Série, a produção contemporânea do Estúdio Manus, publicado na revista 'Educação Gráfica', em 2018.

2 Um múltiplo, no universo das artes, refere-se a objetos pensados para serem produzidos em série, industrialmente ou manualmente, sem que exista uma peça original, mas que cada exemplar contenha a ideia que o artista deseja disseminar.

3 Ciranda, como é sabido, é uma dança típica do litoral de Pernambuco; porém, na literatura brasileira, é normalmente relacionada à brincadeira infantil.

4 "Retomemos a oposição original "matéria-forma", isto é conteúdo e continente". A ideia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma mesa é eterna, pois posso imaginá-la quando e onde eu estiver (posso colocá-la ante minha visada teórica). Por isso a forma "mesa" é real e o conteúdo "mesa" (a madeira) é apenas aparente. (FLUSSER, 2013, p. 26).

5 Autores como Ramakers, Bakker, Franzato e Ferreira, entre outros, analisam esta produção com a denominação "design conceitual", como forma de compreensão desta prática que se alinha em muitos aspectos com a arte conceitual. Entendemos que o design fora de série também pode ser conceitual, mas muitas vezes questões racionais deste gênero não estão presentes na produção. Embora possam estar presentes nos resultados, esta não é uma questão, preocupação ou requisito no desenvolvimento dos artefatos para os designers entrevistados nesta investigação.

6 OLIVEIRA, Gerson de. Entrevista concedida as autoras em janeiro de 2018.

7 "Objetos de uso são, portanto, mediações (media) entre mim e outros homens, e não meros objetos. São não apenas objetivos como também intersubjetivos, não apenas problemáticos, mas dialógicos. A questão relativa à configuração poderá, então, ser formulada do seguinte modo: posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que o aspecto objetivo, objetual, problemático?" (FLUSSER, 2013, p. 195).

8 OLIVEIRA, Gerson de. Trecho de entrevista concedida em janeiro de 2018.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Valéria C. Design Fora de Série. Percursos da produção contemporânea em São Paulo: Estúdio Manus e ,ovo .Dissertação de Mestrado. Disponível em: <https://ppgdesign.anhemi.br/wp-content/uploads/2018-Dissertacao-Valeria-Cilene-Barbosa-compressed.pdf>. Acesso 20 maio 2019

BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia Prático para design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2006.

BONSIEPE, Gui. Metodologia Experimental: Desenho Industrial. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984. Disponível em: https://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/livros/metodologia_experimental.pdf Acesso em 20 maio 2019

BORGES. Adélia. Haikai. In : ,Ovo. Disponível em : <http://www.ovo.art.br>. Acesso em 08.06.17

BÜRDEK, Bernhard E. Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: Blucher, 2010

CARDOSO. Cilene Estol. Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda. 9º Colóquio de Moda - Fortaleza(CE) - 2013. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf. Acesso em 05 jun.2019

GAMA, MARA. Três novas linhas de móveis da ovo brincam com articulações e composições da arquitetura nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010. 229 p.

DORFLES, Gillo. El diseño industrial y su estética. Barcelona: Editora Labor, 1968.

FERREIRA, Patricia Colaço dos Santos. Design conceptual na era pós-industrial: "a forma segue o conceito". 2010. 175 f. Dissertação (Mestrado em design de produto) - Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2010.

- FLUSSER,Vilém, O Mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- Krippendorff, K., & Butter, R. (2007). Semantics: Meanings and contexts of artifacts. In H. N. J. Schifferstein & P. Hekkert (Eds.), Product experience. New York, NY: Elsevier. Disponível em: http://repository.upenn.edu/asc_papers/91 Acesso em 20 maio 2019.
- LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais . São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Blücher, 2005.
- MOURA, Mônica. O Contemporâneo no design Brasileiro: reflexões sobre objetos.2012. Disponível em: https://www.academia.edu/4577176/O_Contempor%C3%A2neo_no_Design_Brasileiro. Acesso em 22 jun.2018.
- _____.Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo. In: MENEZES, Marizilda Santos; PASCHOARELLI, Luis Carlos; MOURA, Mônica. (Orgs.) Metodologias do design: inter-relações. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011, v.1.
- MUNARI, Bruno. Artista e designer. Lisboa: Edições 70, 2004
- _____.Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2015
- Ovo Simbolismo. Disponível: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/ovo/>. Acesso em 08.06.17
- TAVARES, Ana Maria; GROSSMANN, Martin. Distração. In:____,Ovo. São Paulo: Cris Correa Editorial, 2012. p.116-118.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.