

ARTE CONTEMPORÂNEA: PROPAGAÇÃO DIGITAL DO IN LOCO AO ONLINE

Nara Cristina Santos
(ORGANIZADORA)



**ARTE CONTEMPORÂNEA:
PROPAGAÇÃO DIGITAL DO IN LOCO AO ONLINE**

ISBN: 978-65-88403-50-1

Organização: Nara Cristina Santos (UFSM)

Revisão: Natascha Carvalho e Liviê Cocco Rodrigues

Projeto Gráfico Original: Daniel dos Santos

Diagramação: Felipe Toniolo

Fotografia da Capa: Fernando Codevilla

A786 Arte contemporânea [recurso eletrônico] : propagação digital do in loco ao online / Nara Cristina Santos (organizadora). – Santa Maria, RS : Ed. PPGART, 2022.
1 e-book : il.

ISBN 978-65-88403-50-1

1. Arte contemporânea 2. Arte digital contemporânea 3. Arte contemporânea online I. Santos, Nara Cristina

CDU 7.036

Ficha catalográfica elaborada por Lizandra Veleda Arabidian - CRB-10/1492
Biblioteca Central - UFSM

Todos os direitos desta edição estão reservados à Editora PPGART.

Centro de Artes e Letras

Av. Roraima 1000, prédio 40, sala 1324

Bairro Camobi | Santa Maria / RS

(55) 3220-9484 | editorappgart@ufsm.br

www.ufsm.br/editoras/editorappgart

REALIZAÇÃO



LABART

Laboratório de Pesquisa em
Arte Contemporânea,
Tecnologia e Mídias Digitais



APOIO



Universidade Federal de Santa Maria

Reitor: Luciano Schuch

Vice-reitora: Martha Bohrer Adaime

Centro de Artes e Letras

Diretor: Claudio Antonio Esteves

Vice-diretora: Cristiane Fuzer

Comissão Editorial PPGART

Diretora: Darci Raquel Fonseca

Vice-diretora: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Conselho Técnico-administrativo

Coordenação de editoração

Altamir Moreira

Helga Correa

Coordenação de administração

Secretaria: Camila Linhati Bitencourt

Financeiro: Daiani Saul da Luz

Conselho Editorial

Andréia Machado Oliveira

Rebeca Lenize Stumm

Darci Raquel Fonseca

Reinilda de Fátima Berguenmayer

Gisela Reis Biancalana

Minuzzi

Karine Gomes Perez Vieira

Rosa Maria Blanca Cedillo

Nara Cristina Santos

Camila Linhati Bitencourt

Conselho Técnico-científico

Afonso Medeiros (UFPA)

Paula Cristina Somenzari Almozara

Cleomar Rocha (UFG)

(PUC/Campinas)

Eduarda Azevedo Gonçalves (UFPEL)

Paula Ramos (UFRGS)

Emerson Dionísio Gomes de Oliveira (UNB)

Paulo Bernardino (PT, Univ. Aveiro)

João Fernando Igansi Nunes (UFPEL)

Paulo César Ribeiro Gomes (UFRGS)

Giselle Beigelman (USP)

Paulo Silveira (UFRGS)

Helena Araújo Rodrigues Kanaan
(UFRGS)

Rachel Zuanon Dias (UAM)

Maria Luisa Távora (UFRJ)

Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro

Maria Beatriz Medeiros (UNB)

(UNESP)

Mariela Yeregui (UNTREF)

Sandra Makowiecky (UDESC)

Maria Raquel da Silva Stolf (UDESC)

Sandra Terezinha Rey (UFRGS)

Milton Terumitsu Sogabe (UNESP)

Vera Helena Ferraz de Siqueira (UERJ)

ARTE CONTEMPORÂNEA: PROPAGAÇÃO DIGITAL DO IN LOCO AO ONLINE

Nara Cristina Santos
(ORGANIZADORA)

- 5 APRESENTAÇÃO
-
- 7 ECOS, EXPERIENCIAS DEL MUNDO ENTRE LO ANALÓGICO Y LO VIRTUAL.
UN ENSAYO CURATORIAL
Diana Wechsler (*Universidad Nacional de Tres de Febrero – UNTREF*)
-
- 22 FILTRONICA
Juan Miceli (*Universidad Nacional de Tres de Febrero – UNTREF*)
-
- 31 DA DILACERAÇÃO AO RISO: A TRILHA DE UMA ARMADILHA, DO OBJETO A
SEU FANTASMA CÔMICO
Laura Borsa Cattani (*Universidade Federal de Pelotas – UFPel*)
e Munir Klamt Souza (*Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS*)
-
- 40 TPS - TEMPO POR SEGUNDO
Fernando Velázquez (*São Paulo*)
-
- 47 UN RITUAL DE SANACIÓN PARA LA RECONEXIÓN CON LA NATURALEZA
Laura Palavecino (*Universidad Nacional de Tres de Febrero – UNTREF*)
-
- 56 GALERIAS ON-OFF: DINÂMICAS DO SISTEMA DA ARTE CONTEMPORÂNEA
Andrea Capssa (*Universidade Federal de Santa Maria – UFSM*)
-
- 65 EQUILÍBRIOS “VIDOCORPOGRAFADOS”: MANIFESTOS DE EXISTÊNCIA E
CUIDADO DE SI
Carolina Dias de Almeida Berger (*Avante Art Studio*)
-
- 76 O LUGAR DA PROJEÇÃO
Lucas Bambozzi (*Fundação Armando Alvares Penteado – FAAP*)
-
- 86 BEM WEB ART: RETOMADA E DIFUSÃO DA ARTE NA INTERNET
Fabio FON (Fabio Oliveira Nunes – *São Paulo*)
-
- 95 CONFIGURACIONES ARTÍSTICAS ENTRE VIVIENTES
Ana Laura Cantera (*Universidad Nacional de Tres de Febrero – UNTREF*)
-
- 102 A PARTIR DO ANTES, E O AGORA?
Rebeca Lenize Stumm (*Universidade Federal de Santa Maria – UFSM*)
-
- 108 CORPO, TEMPO E ECOLOGIA: O/A ARTISTA E OS DESAFIOS DO PÓS-CORONA COM EDGAR MORIN
Antonio dos Santos Junior | Aracy Colvero | Fabiane Duarte | Rogério Schraiber |
Sadiana-Luz Frota | Sandro Bottene (*Universidade Federal de Santa Maria – UFSM*)
-
- 116 MINI-CURRÍCULO DOS AUTORES

APRESENTAÇÃO

Esta publicação está organizada em doze capítulos escritos por artistas e curadores, todos pesquisadores do Brasil, Argentina e Uruguai, para debater o tema **Propagação Digital do in loco ao online**, no 16º Simpósio de Arte Contemporânea, em 2021. O evento permanece online neste segundo ano de COVID-19, com transmissão do FAROL e segue disponível no canal LABART, no Youtube.

Entre os autores, estão artistas do FACTORS 8.0, pois tanto o Simpósio quanto o Festival Arte, Ciência e Tecnologia são contagiados pelos Desafios Pós-Corona, lançados por Edgar Morin (É Hora de Mudarmos de Via, As Lições do Coronavírus, 2020). Ele fundamenta o tema transdisciplinar dessa publicação, com ênfase nas estratégias de exposições e obras em que o espaço in loco absorve e provoca novas reverberações no espaço online.

No primeiro capítulo a pesquisadora Diana Weschler compartilha o ensaio curatorial **Ecos, experiencias del mundo entre lo analógico y lo virtual**, como diretora artística da BIENALSUR. Para ela é fundamental recriar, desde uma dimensão poética, formas de fluir do sujeito contemporâneo na experiência analógica e digital, nas diferentes dimensões do real em que transitamos.

O artista Juan Micelli apresenta o processo de sua obra **Filtrónica**, discutindo práticas e teorias, e as inquietações que elas podem provocar, como por exemplo: somos máquinas viventes? Quais vínculos existem entre um molde de gesso do rosto, uma topografia e um filtro?

No artigo **Da dilaceração ao riso**, os artistas Laura Cattani e Munir Klamt propõem debater as curiosas migrações da armadilha, que pode se configurar como um dispositivo real que passa para uma escultura funcional, que por sua vez passa para um filtro de realidade aumentada.

Fernando Velázquez apresenta o projeto artístico **TPS - Tempo Por Segundo** no qual busca revelar criticamente modos de aprender e compreender. Para ele, a visão de mundo resulta da articulação de informações estéticas, habilidades mentais e motoras tendo a velocidade como constituinte essencial.

Com o texto **Un ritual de sanación para la reconexión con la naturaleza**, a artista Laura Palavecino trata da obra *Alto en el cielo y bajo las estrelas*. Desenvolvida durante a pandemia como alternativa para o intercambio social através da virtualidade, a obra visa reconectar com a natureza, a arte e a tecnologia.

Andrea Cappa compartilha sua experiência de pesquisa e profissão no artigo **Galerias on-off: dinâmicas do sistema da Arte Contemporânea**. Segundo ela, a recente migração das galerias para o online não é exclusividade do cenário pandêmico, mas foi acelerada por ele, ampliada nas redes, *sites, e-commerces, marketplaces*.

A performer Carolina Berger revela sua vivência em **Equilíbrios “videocorpografados”**. Ela discorre sobre a obra Ethereum, consciente das manipulações algorítmicas nas redes digitais e das alterações cognitivas, para pesquisar e tornar o *Digital Self* presente.

No artigo **O lugar da projeção**, Lucas Bambozzi apresenta como a instalação De portas abertas gera a versão expandida da projeção Portas Abertas. Segundo ele, também para fazer ecoar questões latentes, entre a permeabilidade retratada na Ocupação 9 de Julho e o isolamento social adequado ao trato da pandemia.

O artista e ativista Fabio FON compartilha o projeto **BEM WEB ART: retomada e difusão da arte na internet**. Esta iniciativa surge durante o distanciamento social, segundo ele, da necessidade de resgatar esta produção para o contexto emergente e de um modo de atuar como resistência criativa.

Ana Laura Cantera discute algumas de suas práticas artísticas no artigo **Configuraciones artísticas entre vivientes**. Ela menciona a obra *Inhalaciones territoriales*, criada como uma trama entre fungos, gases ambientais, smog e humanos, gerando um conjunto de *affectaciones* deslocados no tempo.

Rebeca Stumm compartilha a videoinstalação **Terra Paisagem** adaptada ou, como ela diz, traduzida, de um acontecimento previsto para galeria. A obra segue do espaço in loco para o espaço online das redes sociais, buscando manter os vínculos entre lugar, público e natureza.

Os doutorandos do PPGART Antonio Junior, Aracy Colvero, Fabiane Duarte, Rogério Schraiber, Sadiana-Luz Martins Frota e Sandro Bottene encerram esta publicação com o capítulo **Corpo, tempo e ecologia: o/a artista e os desafios do pós-corona com Edgar Morin**. Eles discutem a questão Corpo, por exemplo, permeada pela condição existencial que se propaga ao modo online.

A pandemia segue no início de 2022 impactando vivências, gerando consequências e danos no campo da cultura em geral e das artes em particular. Artistas e curadores compartilham nesta coletânea suas experiências e ações de **Propagação Digital**, nestes dois anos de isolamento social, como modo de resistir.

Nara Cristina Santos

Universidade Federal de Santa Maria/UFSM

ECOS, EXPERIENCIAS DEL MUNDO ENTRE LO ANALÓGICO Y LO VIRTUAL. UN ENSAYO CURATORIAL

Diana Wechsler

Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)

Entre los ejes curatoriales de BIENALSUR 2021, modos de habitar aparece como la contracara de conciencia medioambiental, otra de las rutas de la cartografía expandida de esta edición. Estas rutas que se enlazan entre sí, articulan planteos de proyectos artísticos situados en espacios unas veces más cercanos, como las cinco sedes de la ciudad de Córdoba (ARG) o las cinco de la ciudad de Montevideo (URG), con otros más distantes, como los de Ryadh y Jeddah (SAU).

Una y otra perspectiva aparece inevitablemente atravesada por el contexto de producción de la actual edición de BIENALSUR que atraviesa tanto el trabajo de los artistas como, por ende, las líneas de desarrollo curatorial que se fueron planteando.

Brevemente recordemos que la situación de emergencia sanitaria global instalo, de distintas maneras nuestra mirada sobre las formas en que habitamos el planeta, el medio ambiente, el entorno natural, eso que se identifica entre los temas artísticos convencionales como *el paisaje* - urbano, rural, intervenido por la presencia humana o salvaje, si es que esto es aun imaginable- hoy en proceso de resignificación.

Nos hemos preguntado varias veces en los últimos años ¿Cómo llegamos hasta aquí? ¿De qué manera las sociedades operaron sobre el medio natural? ¿Cómo se fue resignificando el paisaje dentro de los procesos culturales que se fueron dando? Estas son algunas de las preguntas que se imponen hoy con intensidad y en las que las artes visuales ensayan algunas respuestas: las asumen, revisan, expanden y ofrecen perspectivas que en un tiempo contribuyeron a la delimitación de identidades diversas a partir de la configuración de paisajes, también diversos, operando dentro de imaginarios en construcción y que hoy proponen representaciones alternativas para seguir pensando presentes y futuros posibles.

Sabemos que desde hace varios siglos las sociedades humanas ejercen una fuerte acción de modificación del entorno natural signada por el extraccionismo de recursos que ha provocado un alto impacto sobre el planeta. En este sentido, y pensando con Donna J. Haraway las nociones de Antropoceno y Capitalismo (capitaloceno) aparecen indisolublemente ligadas al plantearse esta “nueva era” como aquella marcada por la presencia nociva de los dictados del capital por sobre otras necesidades.

En términos de Bruno Latour, este “nuevo régimen climático” en el que vivimos exhibe la “total desconexión que existe entre el rango, la naturaleza y la escala de los fenómenos y la batería de emociones, hábitos del pensar y sentimientos que se necesitarían para tratar con esa crisis”. Quizás en busca de una re-conexión, las artes forman parte de los espacios que intentan hacerse eco de estas cuestiones, llamar la atención y plantear alternativas en busca de intentar pensar, cuestionar o iluminar aspectos de nuestro estado de emergencia planetaria.

Hablar de *paisaje* dentro del ámbito de las artes remite, nostálgicamente (y desde una perspectiva kantiana) a un tipo de encuentro con la naturaleza en donde el sujeto queda extático ante la inmensidad, ante eso que conocemos como ‘lo sublime’. Sin embargo, frente a esa perspectiva histórica, la mirada de los artistas revela -no sin cierta melancolía- otro tipo de encuentro con la naturaleza, uno que alude más bien a su control y explotación, eso que está conduciendo a su degradación y su fin.

En este sentido este ensayo cuatorial llevado a cabo en distintas sedes de la cartografía BIENALSUR2021, entre las que elijo poner en foco las de Arabia Saudita para acotar esta presentación, plantea una puesta en común de numerosas parcialidades, de “detalles” de un universo mayor con la idea de que juntos sean capaces de invitar a repensar las formas en que nuestras vidas están ligadas a las de la naturaleza de la que formamos parte. Sin embargo, y la vivencia de los encierros durante la pandemia dejó sobreexpuesto que nos hemos habituado a disociar lo natural y lo cultural, a dislocar las experiencias que solían darse en sintonía de tiempo y espacio. Este ensayo busca acercar una serie de miradas críticas que contribuyan a asumir otras perspectivas sobre este presente distópico.

FLUIR ENTRE LO ANALÓGICO Y LO DIGITAL

Los ecos, la reverberación, son fenómenos acústicos elegidos aquí como metáfora poética de las formas en que nos movemos por el mundo en este tiempo presente: transitando con naturalidad entre situaciones analógicas y virtuales.

Sabemos que nuestra existencia fluye básicamente entre dos dimensiones: el tiempo y el espacio. Sin embargo, si la forma en que experimentábamos estas dimensiones solía ser presencial lo que nos permitía hablar de llevar a cabo acciones en “tiempo real” y en “simultáneo” en el mismo espacio, con el otro, hoy nuestra experiencia transita de lo presencial a lo virtual y viceversa. Este fluir conducen a una dislocación tiempo-espacio que orienta otras formas de configurar lo “real”: podemos compartir situaciones “en tiempo real” sin compartir espacios, o bien podemos llevar a cabo actividades “con otros” en las que no compartamos ni el tiempo ni el espacio.

Surge entonces la pregunta acerca de cómo se construye, a partir de este fluir, de estos ecos de unas formas de experiencia en otras, la noción de “realidad”, si acaso fuera posible definirla.

En este sentido, el ensayo curatorial que dio lugar a las exposiciones realizadas en Ryadh y Jeddah en Arabia Saudita, buscaron instalar en el espectador la reflexión sobre este modo de habitar en el presente. A través de una variada selección de artistas y obras se buscó recrear desde una dimensión poética estas formas de fluir del sujeto contemporáneo. Las obras elegidas se adaptan a los espacios, promoviendo una situación de inmersión en el espectador, invitándole a explorar espacios que no reconoce plenamente, a identificar imágenes, a sorprenderse y a pensar con ellas.

Si las dimensiones claves entre las que pensamos la experiencia cotidiana son espacio y tiempo, veamos de qué forma las obras de los artistas elegidos nos orientan en este recorrido y exhiben las condiciones del presente.

A grandes rasgos, podemos pensar la relativización del espacio y los lugares de los sujetos presentada en las obras de Carola Zech, Cecile Bart, Rafael Lozano-Hemmer, Joel Adrianomearisoa y Anais Lelieve, que tiene su contrapunto en las de Hugo Aveta y Darren Almond, que instalan la relativización del tiempo con ellos Muhannad Shona, Daniel Canogar plantean la tensión tiempo-espacio, presente y memoria. Se suman en esta línea de problemas en torno a la memoria, la historia, la inclusión de imaginarios pasados y presentes sobre el contexto natural y urbano las video-instalaciones de Angelika Markul, Gabriela Golder, Cris Larson, Matilde Marin, Shujim Lin, Tanja Deman, las fotos de Valerie Jouve y los objetos interactivos de Seve Favre que abre cuestiones críticas acerca de la condición del sujeto y en especial la cuestión de género y sus representaciones sociales que reaparecen en las obras de Dania Sulaiman Alsaleh. Finalmente el trabajo de Tony Ousler instala la reflexión sobre qué es lo humano.

La sorpresa y el extrañamiento son los motores de búsqueda de esta propuesta que se propuso instalar la incertidumbre en el espectador y desde ella su deseo de explorarla y pensarla creativamente.

El desafío de un relato curatorial está ligado no sólo a la selección de artistas y obras sino también a las formas en que se plantea en el espacio su puesta en relación, tratando de generar una propuesta dinámica en donde el público se sienta invitado a elegir distintos caminos, establecer sus propias relaciones entre las obras, en fin: imaginando que cada uno hace su recorrido y con él su relato singular.

Sí la apuesta en sala implica para el curador ese tipo de definiciones, cuando se pasa del espacio expositivo al de un libro se hace necesario volver a pensar la secuencia de las obras, sus relaciones, la manera en que se presentará ante el lector. Ensayemos a partir de estas líneas de presentación un recorrido posible que permita recrear en la lectura de estos breves textos referidos a las obras y sus imágenes, los ecos entre la experiencia física y la virtual, la analógica y la digital, en fin entre las diferentes dimensiones de lo real por las que transitamos. Este recorrido está organizado en pequeños capítulos que acentúan alguno de los aspectos que presentan las obras poniéndolas en relación.

La riqueza de cada una de estas obras es tal, que este ejercicio de puesta en diálogo es más bien una invitación a avanzar, con estas, sobre otras articulaciones posibles.

EN EL ESPACIO, ANTE EL TIEMPO

El proyecto *Nosotros los Otros* de Carola Zech (ARG) es una instalación interactiva, pensada para el espacio público. Su propósito es ofrecer de forma lúdica una experiencia que muestra las distintas maneras en que nos relacionamos con el espacio, nuestra presencia y acción lo modifica así como la de los demás. La obra propone una reflexión activa sobre el espacio, en palabras de la artista: “tanto en sus aspectos físicos como en sus vínculos con el contexto en el que se ubica y con las personas que se acercan a él para activarlo con su presencia y movimientos”.

Se trata de tres placas metálicas de colores muy atractivos que se ofrecen como planos exentos en el espacio, que comparten el lugar de tránsito del público. Al acercarse, el espectador advierte que puede activar algún tipo de movimiento: estos planos giran sobre un eje central y cambian de posición, lo que altera no sólo las relaciones espaciales sino también las maneras en que los colores de unos y otros planos inciden entre sí, a la vez que las formas en que el sujeto se refleja sobre estas superficies de metal iridiscente.

Este juego de movimientos y reflejos, de espacios que cambian y relaciones que se modifican con cada acción es el recurso elegido por la artista para instalar la reflexión sobre la responsabilidad que tenemos como comunidad.

En este sentido, concluye Carola: “La construcción de espacios nos ofrece el reto de la existencia de los otros, la dimensión de lo social y relacional. Plantea la pregunta fundamental: ¿cómo vamos a vivir juntos; a coexistir?” La cuestión queda abierta. Entre tanto, la activación de la obra a través de la acción de una performer cuyos movimientos fueron incluyendo a través de los reflejos a la comunidad de espectadores que la rodeaba aporto visiblemente la necesaria dimensión colectiva, sincrónica, “real” y “virtual” a la vez, a través de las presencias en las superficies espejadas.

Cuando nos movemos en el espacio concreto, real, lo hacemos transitándolo en busca de reconocer sus límites, identificar sus características singulares y lo recorremos además en un lapso de tiempo según el cual nuestra experiencia alinea sincrónicamente ambas dimensiones. Es justamente para reponer esta experiencia concreta espacio-temporal y para contribuir a enriquecerla estéticamente que se invita al espectador a transitar el espacio que se encuentra atravesado por la luminosidad colorida que presenta el trabajo delicado de Cecile Barth (FRA), quien con hilos de colores que cuelgan de unos bastidores dispuestos en altura, “cose” la atmósfera de las salas aportándoles una dimensión onírica por la que el público va a dejarse llevar.

En palabras de la artista: “el espectador ideal sería aquel que se toma su tiempo, que encuentra su ritmo. La percepción de la obra se modificará durante un viaje con pausas y reajustes...” El visitante se convierte en performer de la luz y el color que transforma la sala con la obra de la artista. A diferencia del navegar de internet (ese en el que nos convertimos cuando habitamos la virtualidad) en donde el espacio es hipotéticamente ilimitado ya que es posible trasladarnos en fracción de segundos de un sitio a otro por más distantes que éstos pudieran estar en realidad, la experiencia propuesta por Zech y Bart solo es posible en el encuentro de esas dos dimensiones básicas a las que aludimos al comiendo: espacio y tiempo.

Muhammad Shona (SAU) ensaya con su trabajo la posibilidad de volver a dar forma a la ausencia a través de un trabajo en el que el tiempo altera la materia, la erosiona, modifica sus condiciones y los espacios con ellas. Esta constatación que procede inicialmente de la observación arqueológica de la que emergen además numerosas conjeturas e interpretaciones históricas sobre el devenir de regiones, especies y culturas está en la base del planteo artístico y estético de Muhannad Shona, pero va más allá ya que se trata de un trabajo de arte.

“Cuando era más joven, recuerda el artista, oí la historia de un piloto que informó de la existencia de estructuras no identificadas que emergían de la arena durante una misión de entrenamiento sobre el barrio vacío de Arabia Saudí. Al día siguiente, el piloto volvió a sobrevolar esas coordenadas, pero las estructuras habían desaparecido, aparentemente consumidas por un mar de arena. Las arenas eligen qué revelar y qué ocultar.”

Este recuerdo devela aspectos de la poética de Shona que indaga en el dilema del tiempo procurando adentrarse en sus ciclos de revelación y ocultamiento. Se ha afirmado que su trabajo mira a la erosión del pasado para remodelar el futuro.

Centrado en este propósito crea dispositivos mecánicos que presentan ante nuestros ojos esos procesos de erosión y cambios de la materia de tal forma que la obra que verá el primer espectador que entre en la sala será diferente de la que podrá ver el último que la vea antes del cierre de la exposición.

También instala vestigios imaginarios de otros tiempos que no sólo modifican el paisaje sino que quedan expuestos al devenir del viento y el movimiento de la arena. En este caso como en el anterior, el cambio a lo largo del tiempo y la revelación de distintas condiciones de existencia de la obra forman parte constitutiva de sus trabajos tanto como la invitación a una reflexión creativa sobre estos procesos.

En contrapunto con este esfuerzo por dar materialidad al tiempo, Hugo Aveta (ARG) se plantea también la dificultad de concebir su tangibilidad pero a diferencia de Shona, elige la virtualidad para explorar una respuesta.

Pensemos, por un momento, en las distintas formas que se usan para referirse a él: el tiempo se pierde, está vacío, vuela, se detiene, es escaso, se tiene o no suficiente tiempo para algo.

La condición del tiempo se hizo cada vez más urgente y esquiva. Sin embargo, cuando comenzaron a ensayarse dispositivos capaces de ayudar a las sociedades a controlar o regular el tiempo, su evanescencia se materializó, por ejemplo, en la arena. Los relojes de arena cumplían eficazmente con la tarea de asociar el paso del tiempo con el paso físico -real- de la arena de la parte superior a la inferior del reloj. Su fluir mostraba de manera tangible lo aparentemente intangible: el tiempo.

Tomando como punto de partida esta imagen del pasado y asociándola con la experiencia actual de la conciencia de un tiempo múltiple, poroso, complejo, Aveta nos pone en este

video “ante el tiempo”, ya no lineal y prolíjo como lo mostrara el reloj de arena, sino plural, turbulento, simultáneo.

I revisando las representaciones del tiempo, Darren Almond (UK) ha centrado cuerpo de su trabajo en el tiempo y las variadas formas posibles de representación. En este ensayo curatorial, su trabajo ofrece dos modalidades alteradas de una de las formas recientes para indicar las horas como modo de expresión del tiempo: los relojes digitales.

Haciendo uso de verdaderos relojes digitales que monta superponiéndolos para construir su obra, presenta su *Tiempo perfecto*, ironía sobre una forma de medirlo que posiblemente nunca revela su complejidad. Junto a este trabajo *Más allá de la razón* refuerza la idea de la imposibilidad de aprehender el tiempo.

ANTE LA NATURALEZA Y LO INESPERADO

La acción cotidiana que realizamos casi sin darnos cuenta de levantar la cabeza y mirar al cielo se vio limitada en los largos meses de encierro durante la pandemia. Esto condujo a Gabriela Golder (ARG) a proponerse cada día hacer el ejercicio de encontrar desde su ventana un fragmento de cielo y registrar sus variaciones. Además, invitó a otros artistas dispersos por el mundo a que registraran los cielos que cada uno veía. En paralelo, inició un ejercicio de búsqueda y lectura de textos en los que naturalistas, filósofos y poetas ensayaron una reflexión sobre el cielo. También trabajó con teorías del color, de la pintura, del diseño en los que se hiciera referencia a la variedad de azules, celestes y otros matices vinculados con el repertorio de imágenes que fue reuniendo.

De toda esta experiencia surge esta obra - *52 tonos de azul* - en donde los cielos conviven en varias pantallas ubicadas de manera contigua que están recorridas, a su vez por pequeñas líneas de textos que una computadora -a la que se le cargó toda la información surgida de la investigación bibliográfica- elige como reacción al tipo de cielo que está proyectando.

Esta relación entre textos e imágenes, la activación de sentidos que los videos provocan en esta máquina que fue “formada” para “interpretar” aquellas imágenes, nos sitúan en el umbral del dilema que busca pensar esta exposición situada entre lo real y lo virtual.

Si los *52 tonos de azul* de Golder ofrecen un indicio de la variedad de lecturas e interpretaciones posibles y con ella la problemática acerca de las “reacciones” que a partir de la IA puede tener una máquina, sobre imágenes que en origen fueron las que dieron un hábito de esperanza, una fracción de aire, atmósfera, naturaleza en medio de los encierros pandémicos, los trabajos de

Tanja Deman (CRO) y Sujin-Lin (COR) que se suman a este relato introducen la afirmación de que: ningún paisaje es neutral, cada paisaje tiene múltiples capas de historia, interpretación e importancia.

También, que los paisajes que vemos han sido transformados una y otra vez y lo “natural” ha quedado ya bastante lejos, algo que las artistas subrayan a modo de alerta. Estas afirmaciones puedes asociarse a distintos trabajos presentes en este proyecto curatorial, desde el de Shona hasta el de Aveta, o el de Markul, sin embargo el punto de vista y el modo de tratamiento, ponen a los dos videos de Deman y Lin en dialogo estrecho dada la convergencia de puntos de vista y perspectivas que se advierte en los ensayos visuales producidos por estas dos artistas que transitan diferentes espacios culturales. Ambas abordan el cambio medioambiental desde una mirada sobre el horizonte marino revelando ante el espectador numerosas capas de la historia de cada uno de ellos.

Horizon el video de Deman, incorpora una posición contemplativa sobre el mar invocando con ella un llamado de atención sobre la crisis ecológica contemporánea. Situado en una isla aislada en el Adriático, este ensayo filmico repone distintos momentos de la transformación del paisaje poniendo el foco, entre otros aspectos en la polución.

La sutileza de su imagen entra en dialogo con *EacNo landscape*, la obra de Shujin-Lin, quien explora también las dimensiones del cambio en el entorno natural y con él, del paisaje en otro horizonte, desde otra isla, en este caso en Corea del Sur. La artista coreana repone a través de pinturas inspiradas en los relatos y la memoria de su padre, aspectos del paisaje que se han modificado. Ambas manifiestan un motivo común, la voluntad de situar en el ámbito del arte la conciencia medioambiental.

Dentro de este ejercicio de observación que aquí se propone a través de la mirada de este repertorio acotado pero diverso de artistas y obras, las fotografías de Valerie Jouve aportan también su cuota de sorpresa al presentar imágenes en las que la construcción humana se confunde con la natural y viceversa. Con ella el paisaje urbano aparece capturado en momentos singulares que permiten poner en duda las maneras en que habitualmente miramos y percibimos nuestro entorno. El contrapunto entre imagen fija e imagen en movimiento forma parte de las maneras en que experimentamos la representación del mundo. La imagen en movimiento -afirma Matilde Marín (ARG)- está ligada a la realidad, registra sus huellas de forma casi tangible, cercana a nosotros. Por eso propone con sus videos sumergir al público en una situación sonoro-visual que lo incite a reflexionar sobre el lugar de cada uno de nosotros a través de un paisaje.

Pero, por qué el paisaje, se pregunta Marín, “porque el paisaje, agrega, se convierte en una forma de pensar y ver las imágenes a una escala que excede al individuo, ya sea abriendose a la maravilla de los procesos naturales, a los encuentros de la vida humana y no humana, o a los viajes de un pueblo, su relación con la tierra y sus revelaciones”.

El contrapunto entre imagen fija de las preguntas que emergen de estos y otros trabajos presentados en esta muestra en los que la imagen en movimiento resuelve a veces situaciones que la fotografía deja en suspensión invitando al espectador a resolverlo.

Entre la fantasía y la realidad se diseña esta instalación en la que se integra un volumen que repone la presencia fantasmal del mito de *Yonaguni*, la ciudad sumergida en el mar del Japón que da título a la obra de Angelika Markul (POL) y da una presencia material contundente a esta video instalación que invade el espacio del espectador y el video que aparece recién cuando el público curioso decide explorar este extraño territorio que se presenta en la sala. La obra retoma la historia de una curiosa formación pétreas que yace en el fondo del mar junto a Japón y que por sus características de duda si se trata de una antigua civilización hundida o de un conjunto natural que se asemeja a la arquitectura.

En *Yonaguni*, Markul combina una instalación escultórica y un vídeo, a través de los que introduce al público en la belleza misteriosa del fondo marino. La cámara recorre las aguas y describe las superficies que encuentra a su paso para reforzar el enigma que da motivo a este proyecto: se trata de una civilización perdida? Es el continente perdido de Mu? Narra la artista que en 1986-7, bajo las aguas de la costa de la isla japonesa de *Yonaguni*, se descubrió un edificio de piedra de 250 m de longitud y 25 m de altura, que se asemeja a una pirámide escalonada. También en su investigación encontró que se descubrieron objetos más pequeños y que se imagina que el conjunto podría haber sido una pequeña ciudad, en la que la pirámide escalonada, llamada el Monumento, podría haber cumplido la función de una ciudadela. Su referente es el profesor Masaaki Kimura, físico de la Universidad de las Ryukyus que es quien interpretó los vestigios. Otro geólogo, Robert Schoch, profesor de la Universidad de Boston, tras realizar pruebas *in situ*, cuestionó la afirmación de que el objeto fuera producto de la mano del hombre, considerándolo obra de las fuerzas de la naturaleza.

Si bien la controversia aún no se ha resuelto en el mundo científico, resulta un estimulante punto de partida para la mirada de la artista que sitúa con esta obra la interrogación acerca de las formas en que las sociedades construyen sus relatos, la memoria histórica y reconfiguran sus presentes en relación a aquellos pasados imaginados y a la vez instala la duda entre la realización natural y la humana.

De distintas maneras, Hugo Aveta (ARG) y Cris Larson (USA) instalan en la sala de exposiciones situaciones de perplejidad que se imponen ante el espectador de forma inesperada. En el caso de Larson, su imaginación lo lleva a trasladar la arquitectura ligera de madera del sur de los estados unidos con toda su fragilidad en el norte, sometiéndola a ella y a sus habitantes a condiciones imposibles de sostener: una capa de hielo muy grueso cubre de piso a techo toda la construcción, así como también reviste absolutamente todos los objetos. Los personajes que habitan estos espacios los transitan de forma cansina no sin cierto hieratismo, dado quizás por las ropas que deben usar. Lo que aparentemente los mantiene activos (¿con vida?) es la necesidad de dar marcha a un artefacto de madera y hierro, una especie de pieza de antiguo molino que es lo único que no se ha congelado aún. Esta fantasía tiene un propósito, revisar las posiciones preconcebidas de qué hallar en el norte y qué en el sur, cómo configurar unas y otras realidades.

Por su parte, Aveta abre con su trabajo, *La fascinación de la falla*, otras preguntas que también remiten al gesto de desmoralizar y relocalizar elementos para generar una situación de extrañamiento desde la que sea posible alumbrar otras ideas. Qué significa crear un puente deprimido en su centro e instalarlo en un espacio de exposición, es una de las preguntas que motorizan su trabajo. A la que le suceden otras que son las que transfiere directamente al espectador: ¿qué representa un puente a punto de derrumbarse, que ha perdido su función y busca convertirse en un objeto de arte? Posiblemente su presencia presenta en el espacio el destino trágico de la falta de conexión entre dos puntos, metáfora de otras ausencias en nuestro mundo contemporáneo.

Uno y otro trabajo instalan un horizonte de incertezas. Ambos, hacen del hecho estético un momento intenso en el que revisar por contraste de materialidad y situaciones invocadas en las obras, la experiencia entre real y virtual que cada una propone.

El descarte de centenares de páginas impresas se convierte en volumen tangible, en sitio transitable, en lugar para explorar y habitar. Así surgen las ortografías de Anais Lelieve (FRA), de la imaginación que a través de un material inusual para construir espacios físicos -el papel impreso- toma forma, ocupa el espacio. Textos e imágenes se encuentran para pensar otra dimensión de los ecos. En este caso, y muy particularmente, entre lo imaginario y lo concreto.

Se instala la hipótesis de que, si los textos son capaces de evocar en nuestra mente lugares diversos, porqué no darles existencia física a partir de los materiales que usualmente -en tiempos analógicos- sostuvieron aquellas escrituras. De esta forma, enfrenta al espectador ante un espacio inesperado a explorar y descifrar desde la memoria de otros espacios, otras lecturas, otros tránsitos.

Otra invitación a la memoria natural, física y performática se hace presente en el trabajo de Joe Adrianomearisoa (MDG) quien sugiere “que sigamos el camino íntimo coreografiado con quienes siguen viviendo en cada uno de nosotros”. Una multitud de flores artificiales de distinta procedencia -réplicas de tulipanes, flores tropicales, potus, agapantos- se entrelazan para constituir un volumen potente suspendido en el espacio para modificarlo con su presencia: impone el extrañamiento y a la vez una curiosa energía a ser interpretada.

“*Être au pied du Mur*” (expresión francesa que significa enfrentarse a la propia responsabilidad) es una instalación de Sève Favre (CHE) de apariencia simple que, adherida a un muro de la sala ofrece algo así como una constelación integrada por pequeñas cajas blancas, negras y de color arena. La obra, sin embargo, se ofrece ante el público como un espacio para la interacción ya que será él quien defina a través de su accionar, quien redefine los límites de la obra. Podrán cambiar posiciones, combinar colores con las distintas cajas, inclusive, podrán ampliar la superficie hacia los lados o sobre el suelo. El objetivo es estimular la reflexión sobre nuestra participación en la construcción y/o destrucción de las relaciones sociales.

Cada caja guarda en sus pliegues, manchas, huellas, las marcas de la interacción, por eso, al término de la exposición la artista recuperará todas las piezas para construir a partir de ellas otra obra que será de alguna forma la memoria de esa acción sostenida por el público durante la exposición.

SOBRE LUCES Y SOMBRAS

“Esta intervención artística es un intento de revelar parte del significado y la metáfora inherentes a nuestra cognición primaria de la información visual, recorriendo el camino que va *de la luz a las ideas*”. Así define Lina Gazzaz (SAU) el motor de su proyecto Espejo de la energía universal, del cual esta instalación forma parte.

“El objetivo de este trabajo es revelar el significado metafórico, a través de la interpretación artística, de la conexión entre la mecánica cuántica (la dualidad del comportamiento de la luz en el Observador/Observado) y la cita coránica (La dualidad de la luz interior y la luz que nos rodea)”, señala la artista. Ella explora y busca capturar de distintas maneras la acción de la luz sobre los elementos en busca de activar ideas a partir de estos efectos de luz. Es por esta razón que elige involucrar también al espectador en la experimentación y el hallazgo de efectos diversos para lo cual instala una serie de formas recortadas (cuyo origen son los dibujos aleatorios de sombras sobre un muro) suspendidas en un espacio oscuro en el que el público deberá “revelar” las formas usando la iluminación de su teléfono celular. Cada uno

tendrá una experiencia diferente, pero todos contribuirán a esta propuesta de hacer de la luz, ideas.

Sirviéndose también de las maneras curiosas que la luz incide sobre los objetos y los efectos que ésta provoca, la serie de trabajos de Rafael Lozano Hemmer *Shadow objects. Bifurcation* es una de las obras que la integra.

En ella el artista presenta una pequeña rama en forma de Y, suspendida de un hilo que se mueve con el flujo de aire que hay habitualmente en una sala de exposiciones y con un pequeño motor. Sobre la rama un haz de luz que hace que proyecte su sombra en la pared. Allí, sin embargo, sólo puede verse el árbol completo de donde procede la rama. La paradoja de la parte por el todo queda plasmada en este trabajo como una pregunta latente. La rama y la sombra del árbol están siempre orientadas de la misma manera, sin embargo la rama es la presencia física en tanto del árbol sólo tenemos una presencia virtual: una vez más la tensión, una vez más los ecos entre ambos modos de experimentar lo “real”. Esta obra, está “inspirada en los escritores Octavio Paz y Adolfo Bioy Casares, entre otros, que insisten en que la ausencia y la presencia no son opuestas” concluye el artista.

SOBRE LA INFORMACIÓN

Sabemos que Internet ha creado una nueva realidad informativa. Del hábito - más o menos extendido socialmente - de una controlada situación en la que cada día se podían leer las noticias en el diario de la mañana o de la tarde, al flujo continuo e ininterrumpido de información y noticias que instaló internet no ha transcurrido mucho más de un siglo y medio. En él además la radio y la televisión se fueron sumando como alternativas para ampliar noticias, ofrecer imágenes, testimonios, en fin, distintas tonalidades y matices de contenidos.

Pero todas estas vías sucumbieron ante la potencia de internet que acabó con aquellos antiguos rituales de consumo de noticias. Las formas en que la información nos llega y cómo ésta nos condiciona forma parte de la propuesta de Daniel Canogar en esta serie de obras generativas con las que produce, a través de sofisticados formatos tecnológicos y de IA, ricas texturas visuales de imágenes en movimiento que presentan distintos flujos de contenidos a los que nos vemos expuestos a diario.

Entre las obras seleccionadas, Ripple intenta captar esta nueva realidad informativa y digital. La paleta de colores que fluyen en la proyección proceden de videos de la CNN. “Cada vez que este ubicuo canal audiovisual añade un video a su página web – uno cada diez minutos

aproximadamente - éste cae desde la parte superior de la pantalla, dejando tras si una estela ondeante que cubre las noticias anteriores; se consigue una obra formada por noticias internacionales que está en constante mutación y que nunca se repite" explica Canogar. *Ripple* utiliza la abstracción para retratar el dinámico tejido social creado por la nueva sociedad de la información electrónica.

Yield es el nombre de otra de las obras elegidas para esta muestra. Opera sobre otro tipo de información, la del mercado de productos primarios y su fluctuación en tiempo real. *Loom*, por su parte, muestra animaciones abstractas desarrolladas con datos de Google Trends, también en tiempo real. Las consultas se superponen y disuelven ante el espectador, las palabras aparecen y desaparecen fugazmente. Los colores van modulándose en relación con la persistencia de los temas y la intensidad y calidez está dada por la tendencia vitalizante de la consulta, por su grado de popularización. "Despojadas de titulares, imágenes gráficas y estadísticas, cada frase inspira una experiencia contemplativa, una oportunidad para que el espectador reflexione sobre lo que está fluyendo a través de la conciencia colectiva en un momento dado. *Loom* mezcla lo trascendental con lo banal, para presentar el espíritu de nuestro tiempo en movimiento generativo".

La cuarta obra que integra esta zona es *Ráfagas*. En ella el foco está puesto en cuatro documentos internacionales sobre el medio ambiente – Acuerdo de París, Protocolo de Kioto, Protocolo de Montreal y Cumbre de la Tierra de Rio de Janeiro. La problemática medioambiental es uno de los temas claves de la época. Esta obra, que a diferencia de las anteriores cuya clave está en los flujos y sus variaciones, tiene como dato fijo los cuatro documentos mencionados. Dado que se trata de textos que instalan la cuestión del cambio climático, Canogar elige como variable la información de vientos en tiempo real en las cuatro ciudades en las que se produjeron dichos documentos. Cada pantalla está conectada a internet, los vientos son los que distorsionan los textos haciendo de esta fragilidad de las palabras una metáfora del problema que plantean.

"Gran parte de lo que experimentamos actualmente se somete a diferentes formas de mimetismo. La información se crea, se recoge y se comparte en bucles continuos. A través de cada reiteración, la forma imitada lleva consigo nueva información en cada punto de difusión. A través de su movimiento continuo, comienza a formarse y reformarse y así nace este ciclo, y nosotros nacemos en el ciclo. Un mensaje, una vez compartido, se recibe y se repite.

Así introduce Ahaad Alamoudi (SAU) las premisas que dan origen a su videoinstalación centrada en las maneras en que la información se comparte y a la vez nos constituye como sujetos en sociedad. Una compleja dinámica de luces se activa en relación con sonidos de voces que entonan

canciones pop árabes. Cada voz se identifica con una unidad que se construye y reconstruye a medida que la luz se enciende y se apaga. Los mensajes quedan latentes y, en la medida que las luces se encienden los mensajes vuelven a difundirse.

SOBRE LA CONDICIÓN HUMANA

In The Fold “es una instalación textil interactiva que examina el mimetismo desde un punto de vista sociológico”. De esta manera Filva Nazer (SAU) define su obra. Su punto de partida son las investigaciones de Roger Caillois sobre el mimetismo en los insectos como estrategia de defensa, lo que la lleva a transferir este análisis a la sociedad. Crea un dispositivo de tela que se identifica rápidamente como un tipo de túnica que, por la forma que está suspendida en el espacio, se ofrece como una invitación a interactuar con ella. Nazer busca explorar el comportamiento de las personas en la sociedad, repensar el valor de la asimilación y la imitación, sus efectos sobre la individualidad, en fin, propone con esta obra interactiva repensar la condición humana.

La ciencia ficción ha imaginado recurrentemente la sustitución de lo humano por la máquina. La inteligencia artificial hace presente aquellas fantasías a la vez que alimenta temores y reinstala la pregunta acerca de si las creaciones humanas terminarán finalmente reemplazándonos. El trabajo de Tony Oursler (USA) se sitúa justamente en el lugar de dar forma -irónica, paródica- a aquello que imaginamos con cierto horror. Un volumen de vidrio alberga varias pequeñas pantallas. Cada una de ellas reproduce el funcionamiento de una parte de un rostro a componer como totalidad: dos ojos, una boca, sus movimientos y expresiones intentan reponer cierta apariencia de humanidad. Este ente creado por Oursler repone la memoria de la robótica, en la forma de una especie de espantapájaros electrónico, hace uso de la IA para animar los vestigios de humanidad que retiene la pieza.

Ousler busca configurar críticamente una cierta “humanidad” con su objeto electrónico en tanto Daniah Sulaymaniyah Alsaleh (SAU) se pregunta: ¿cómo representar la memoria colectiva y los efectos del paso del tiempo en ella? Esta pregunta está en la base del experimento visual de Daniah quien elige un repertorio vastísimo de imágenes para ensayar una respuesta. La artista identifica al cine egipcio producido entre los años '50 y '70 -cuando vivió su época dorada- como los responsables de construir representaciones socio-culturales que se imprimieron en la memoria de la sociedad con su carga de patrones de emoción, sensaciones, sentimientos, modos de comportamiento, etc. Es en ese corpus fílmico en donde la artista se apoya para recopilar las más de 20.000 imágenes que a través de un sistema de IA se ofrecen como “datos” a ordenar y releer.

A través de un laborioso método recopiló gran cantidad de películas en blanco y negro, extrajo centenares de fotogramas de los personajes icónicos de las películas, introdujo los conjuntos de datos en un programa y lo entrenó con los conjuntos de datos acumulados durante muchas horas.

Señala la artista que “el entrenamiento produjo lo que se denomina un “Paseo Latente”, en el que se puede ver cómo la IA produjo imágenes distorsionadas a partir del conjunto de datos, dando al observador una sensación de desgaste, desintegración y fragmentación de un recuerdo. El clip final de imágenes en movimiento es la asimilación de muchas películas reunidas y superpuestas en un solo espacio”. De esta forma, el desvanecimiento y la distorsión de las imágenes expone -representa- los efectos del tiempo en la memoria.

Es interesante destacar que esta compleja operación tiene visualmente dos resultados que son los que se ofrecen al público: un video que registra estos vestigios erosionados de imágenes como vestigios de la memoria, y una serie de pinturas, retratos fijos del estado de esas imágenes icónicas en el presente a los que la materialidad de la pintura busca restituir quizás cierta calidez, cierta humanidad.

El punto de partida de este recorrido ha sido la tensión espacio-tiempo y las variadas maneras en que estas dimensiones claves para nuestra experiencia cotidiana se ven desafiadas en la actualidad. Con cada uno de los artistas y lógicamente con cada una de las obras aparece un matiz o una inflexión que contribuye a expandir la complejidad de situaciones posibles derivadas de esta singular condición de habitar entre lo analógico y lo digital, entre lo físico y lo virtual constituyéndose unos y otros como términos posibles para una configuración de la experiencia contemporánea.

Diana Wechsler, Jeddah, noviembre 2021.

FILTRONICA

Juan Miceli

Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)

I INTRODUCCIÓN

Filtrónica forma parte de un proceso de investigación acerca del carácter mutante y viviente de las obras que producimos e indaga en la noción de obra, entendida como sistema generador de eventos que excede claramente lo objetual aunque lo abarca. Se centra en esa superficie de contacto entre el cuerpo y la tecnología mediada por la idea de expansión, exploración y control, indagando en la relación que existe entre identidad y código. Asimismo, explora lo que surge en ese encuentro como realidad-otra o como *verdad inventada*.

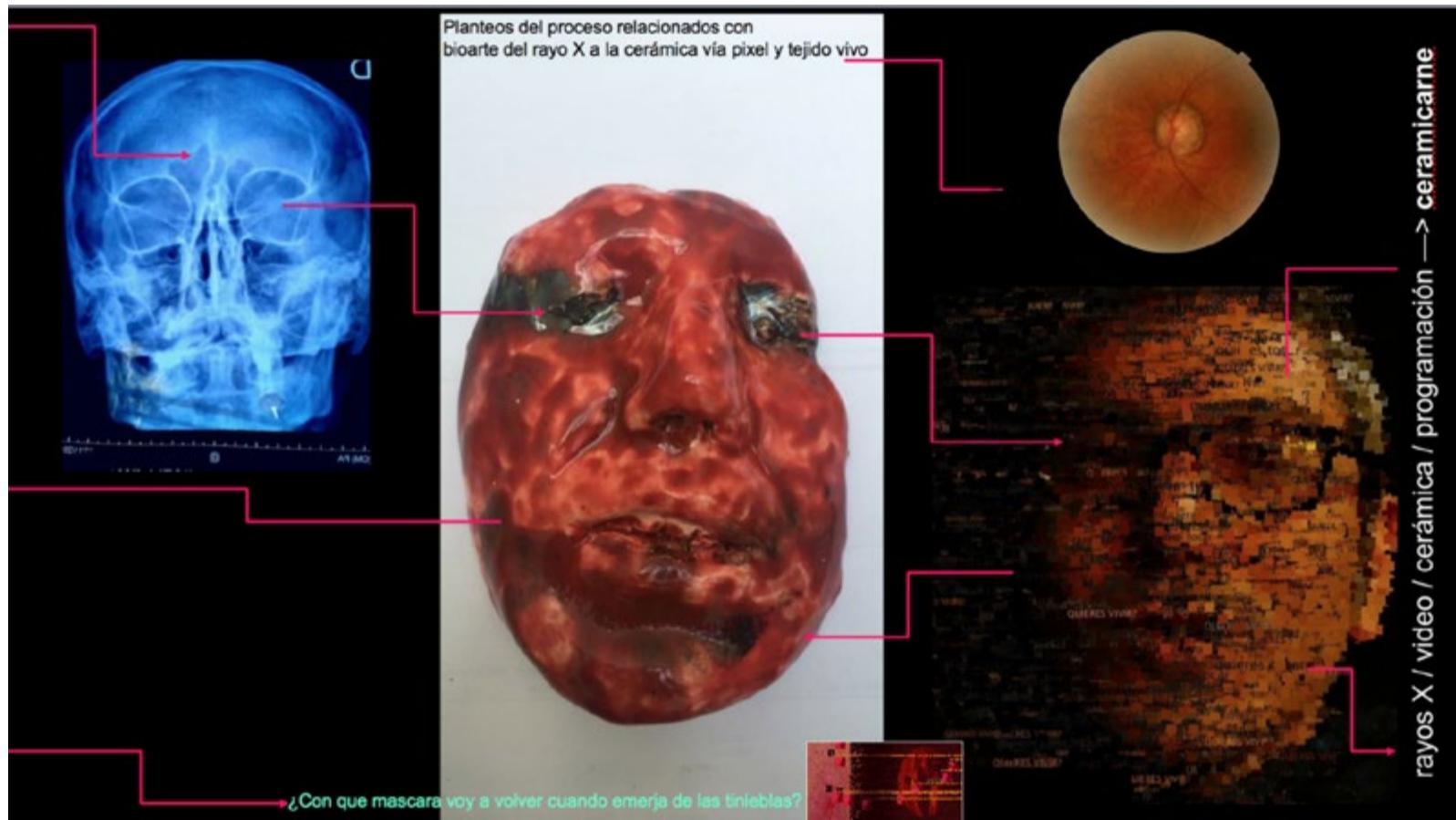
Anida en la noción de *negativo* y toma formas diversas: es video arte¹; borrador de tesis para la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTRReF); video instalación; una serie de filtros desarrollados para Instagram en Spark Hub², gifs de libre circulación online³. Su motor es reflexionar activamente acerca de identidades híbridas y profundizar específicamente en cómo nos modifican, y modelan el arte, la tecnología y sus respectivos formatos y soportes.

Para ello, se (con)centra en las relaciones que establecemos con diverso tipo de maquinas o, mejor aun, en la materialidad que se genera a partir de ese encuentro y que llamo arcilla digital. Utiliza, abreva y se funde (y funda) en la programación de videos interactivos y generativos, los rayos X y la cerámica, no solo como herramientas, sino como estéticas con peso político propio. Parte de preguntarme cuántas identidades podemos tener en relación a la cantidad de dispositivos a los que estemos conectadxs.

¹ Varias versiones disponibles en <https://www.youtube.com/user/juanmiceli/videos>.

² Filtros en <https://www.instagram.com/juan.miceli/> (sección filtros).

³ Gifs: <https://giphy.com/mitze3/>.



Juan Miceli, "Generativo Real", Fondo Nacional de las Artes, 2018.
inicio del proceso de investigación / tensión negativo cerámico / processing
Fuente <https://www.youtube.com/watch?v=wcwNsckDmd8&t=116s>

Cuando aludo a éstos, lo hago en sentido amplio: desde un sistema educativo hasta una plataforma de citas, pasando por un respirador artificial. Concibo ese vínculo que generamos con ellos como instancia biopolítica que construye cuerpos, géneros y perfiles. Filtronica se propone desclasificar ese modelado violentando su empresa y planteando el deseo como instrucción de este recorrido.

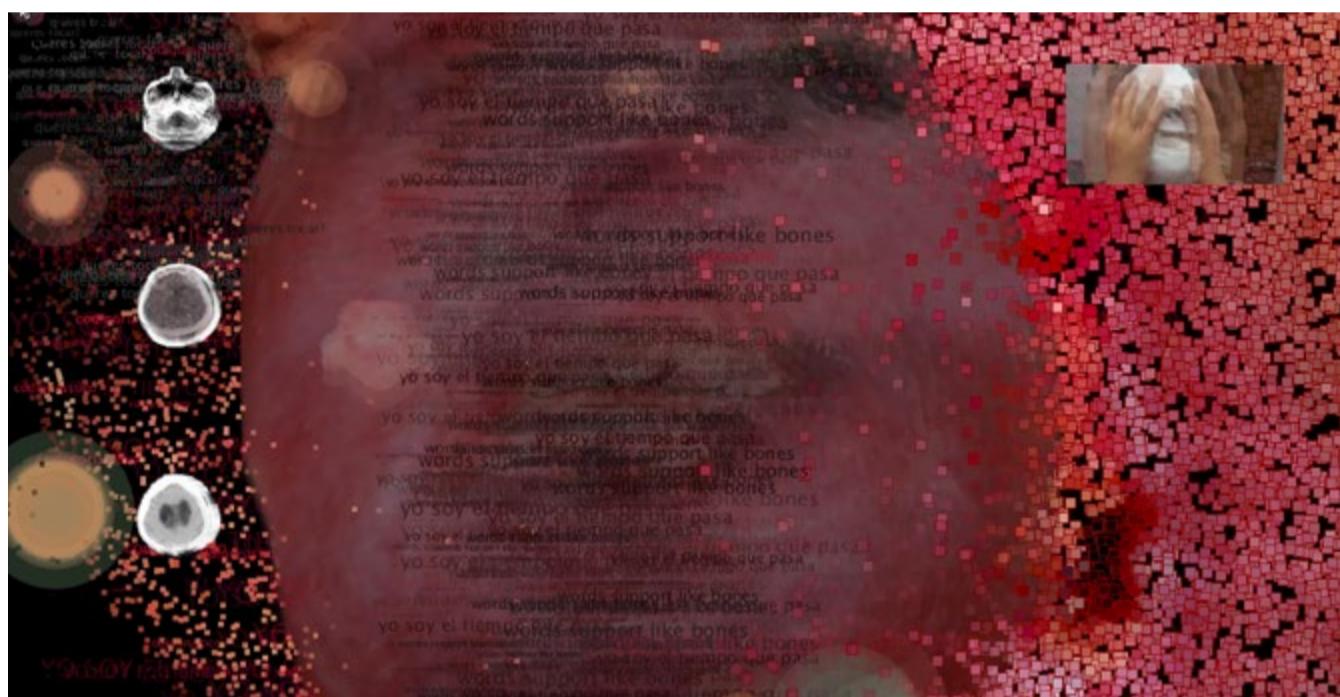
II GENEALOGIA

Genealógicamente, este proceso de trabajo se origina en Lacoma (Código Rústico), proceso de investigación desarrollado en 2020 en la Maestría de Artes Electrónicas (UNTrE) y que anida en una serie de hechos puntuales que ocurrieron en 2013. Aquel año, tuve una relación intensa y profunda con una serie de máquinas que me modificaron radicalmente. Me censaron, me alimentaron, respiraron por mí durante las tres semanas que estuve en un coma inducido por un cuadro de Hantavirus. Las llamaré "la máquina".

Las huellas que quedan de esa relación son una variedad de experiencias e imágenes en formatos diversos que surgieron de la digitalización de mi cuerpo continuo para el análisis de sus datos discretos. Estos estudios (a los que llamo "tecnofósiles" en tanto huellas del cuerpo que persisten en el tiempo) son un negativo de mi carne en formato digital, una memoria del

tiempo en el que convivimos. Los tomo como una serie de datos que conforman una arcilla digital a partir de la cual germinarán obras diversas. Percibo ese tiempo posterior al Lacoma como una instancia de des y re programación: recuperar el reflejo de tragarse, el caminar y la motricidad fina implicaron ejercicios que volvieron a *instalar dichas instrucciones*.

Planteo esa relación como una *verdad inventada* en los términos en que lo plantean -de modos diferentes- Rodolfo Kusch y Lewis Mumford. Como tal, la modelo utilizando processing, para generar una serie de retratos fluidos, inseparables de los dispositivos utilizados para registrar ese tiempo. Esa es la pasta base de la que surge Filtrónica.



Juan Miceli, "Lacoma (Código Rustico)", 2020.

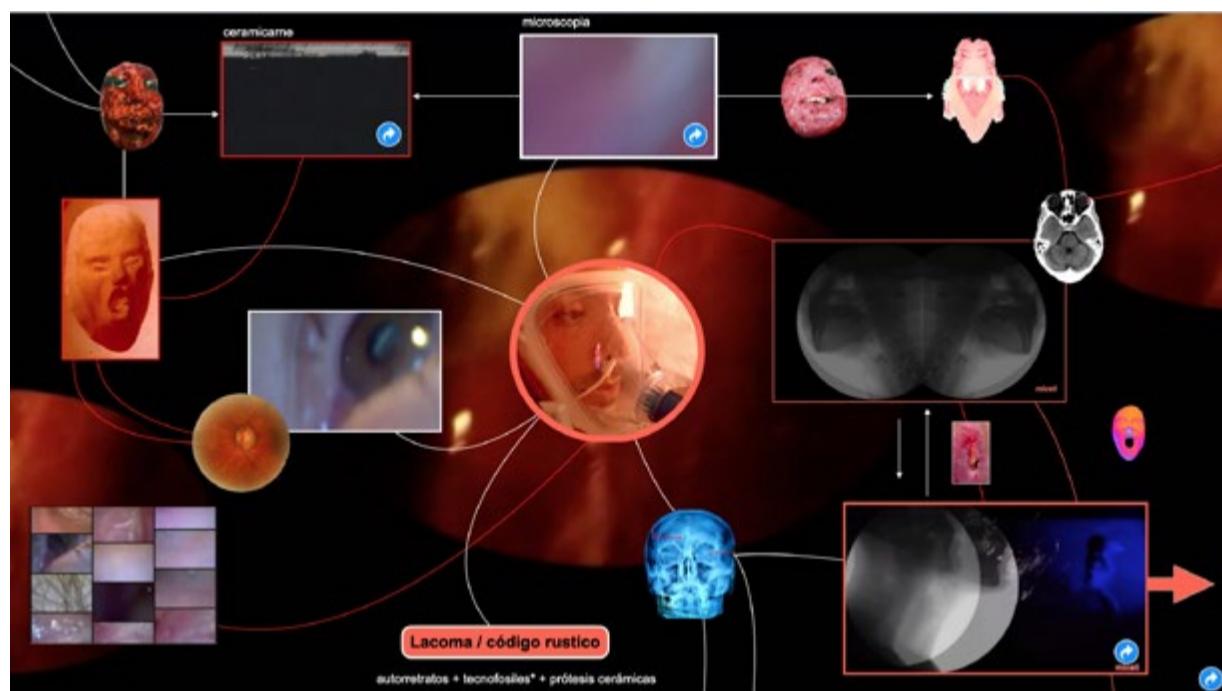
Boceto interactivo y generativo desarrollado en processing3 a partir de tomografías y procesos cerámicos
proceso <https://youtu.be/vA-sDHjmzFQ>

Los primeros bocetos hechos en Processing -que son la prehistoria de esta obra- tenían cargados gran cantidad de sensores de mi cuerpo en su carpeta DATA: tomografías, moldes de mi cara y heridas, imágenes de épocas diversas, modelados 3D, registro en foto y video de procesos cerámicos, videodegluciones, microscopias, etc. La intención inicial era proponer una instrucción afectiva que reúne (o intenta reunir) todas esas partes.

Lacoma proponía rearmar una verdad inventada como pura construcción de sentido y afecto a partir de dicho material y mediante lo que llamo *código rústico*. Este nombre se deriva de una sugerencia de Leo Nuñez y de mi interés por pensar la instrucción del código como algo atravesado por nuestro deseo, no necesariamente elegante ni automático.

Para ello retomo los conceptos que Rodolfo Kusch contrapone como ejes que definen lo

latinoamericano: lo pulcro (asociado al código de programación) y lo hediento o tenebroso (nuestro deseo). Aparece así un tema recurrente en mi producción: el de lo latinoamericano como identidad mezclada, mutante, como colectivo de diferencias y en la que planteo la idea de mestizaje entre nuestros cuerpos y el suelo que habitamos.



Juan Miceli, "Lacoma (Código Rustico)", 2020.
proceso e imagens de censos en carpeta DATA

Por otro lado, al proponer videos interactivos y generativos, en las primeras versiones de esta obra, la imagen solo aparecía con las acciones de la gente que decide participar: sonidos, tacto y presencia activan (o no) lo audiovisual.

Quizás esto tenga que ver con pensar que sin esa red afectiva no había retorno (de Lacoma) posible. Activar los bocetos a través del intercambio con quien mira y acciona es un modo de plantear ese regreso como mezcla de arte y tecnología.



Juan Miceli, "La Víctima Invencible (Esta mascara no te va a gustar)", 2014.
Cruces negativos entre mascara ceramica / maquina de respirar
fuente https://issuu.com/juan_miceli/docs/de_nuestras_bocas_solo_sale_la_verd

En ese sentido, si bien los sensores utilizados son propios, asimismo podrían ser de todos y todas. Hay matrices (audiovisuales y de pensamiento) muy instaladas que sostienen que somos iguales por dentro y que, en líneas generales, lo que nos diferencia es nuestra cobertura.

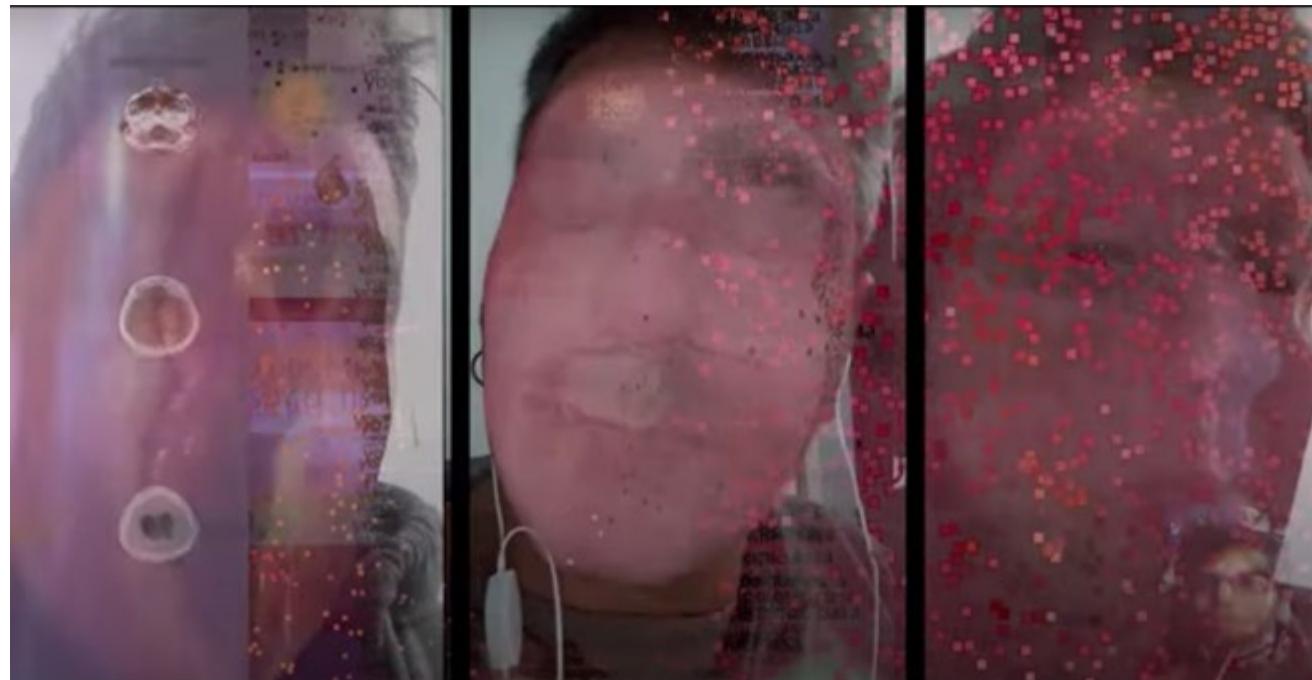
Hago la salvedad de que es la máquina quien nos dice cómo somos por dentro. Filtronica es un modo de poner en acción y obra mi modo viral del hacer y de sostener que nuestra máscara (o esa superficie de contacto entre cuerpo y técnica) es nuestro verdadero rostro.

Lo que proponía a través de estos bocetos era generar un retrato usando mi interior afuera (wear your inside out)⁴. La interacción definía parámetros múltiples y proponía a estos códigos rústicos como interfaces que permiten modificar lo que veo a partir de acciones mínimas. Hay una gran cantidad de textos que se ocultan, muestran y despliegan respondiendo a las interacciones y que operan en esta línea entre forma y sentido (que yo considero una dualidad, no una oposición).

Una de esas líneas encarna (inseparable de sus acordes) mi obsesión referida a datos continuos y discretos y resume la idea de integración entre aspectos supuestamente opuestos: “agua soy que tiene cuerpo”. En mi imaginación, esta obra remite al tiempo medido a partir de un cuerpo que está y deja de estar.

Atravesada por la compulsión a fragmentar este proceso a través del cruce con plataformas diversas (filtros para Instagram, video para YouTube, gif para Giphy que los hace circular a su vez por otras como wsp, fbk, etc) Lacoma deviene Filtronica: la obra -como la identidad- no es una, pero es simultáneamente uno y cero.

⁴ frase tomada de la canción Mercy Street de Peter Gabriel basada en la poesía de Anne Sexton



Juan Miceli, "Filtronica Triplet", 2020.

Edición triple pantalla Voltaje Salón de Arte y Tecnología, Bogota, Co.

enlace <https://www.youtube.com/watch?v=QZKz11LGpqc&t=1s>

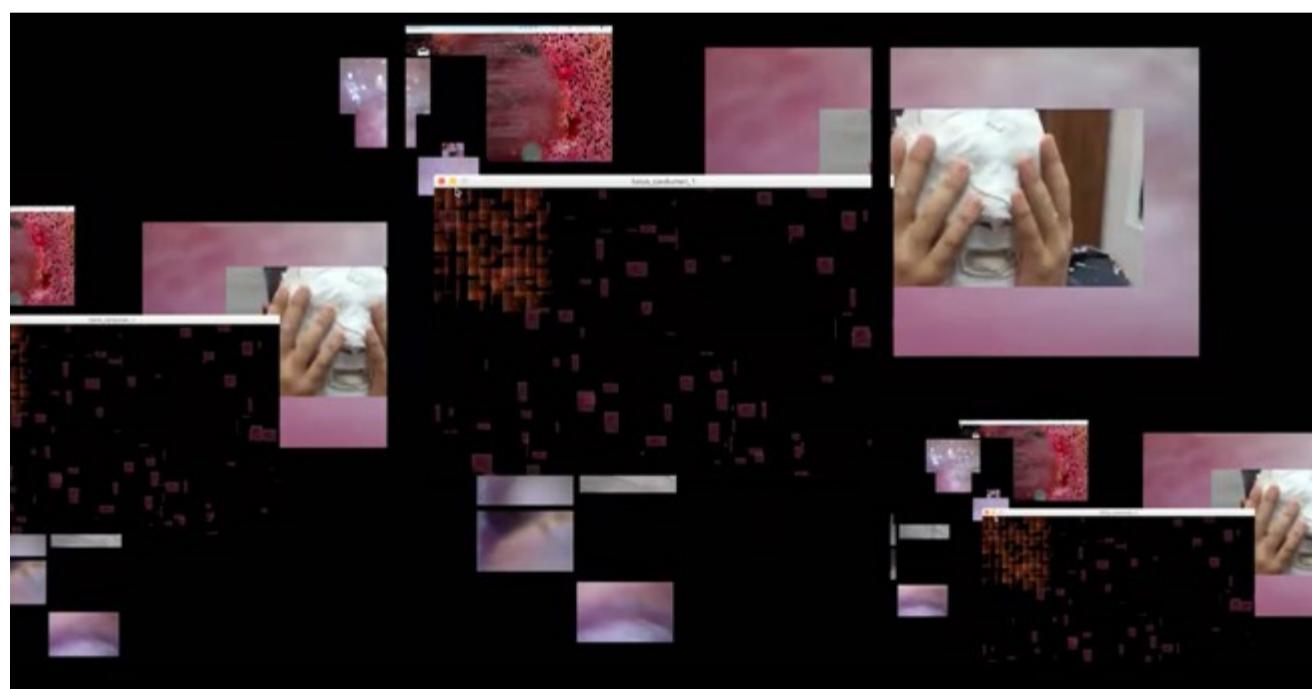
<https://www.youtube.com/watch?v=QZKz11LGpqc&t=1s>

Fuente: https://issuu.com/juan_miceli/docs/de_nuestras_bocas_solo_sale_la_verd

IV

Si al accionar esta serie de datos como arcilla digital, puedo construir una verdad inventada tan valida como la hegemónica, comienzo a pensar la practica artistica como un posible sistema de desclasificacion de matrices de control.

En esa linea, Filtronica es un modo de pensar activamente la tecnología como algo incrustado (embebido) en nuestro cuerpo y de insistir que no hay identidad ajena a los contextos tecnológicos situados y que estos son, por supuesto, políticos.



Juan Miceli, "Filtronica Triplet", 2020.

Mezcla de registro de obtención de molde del rostro, videos con microscopio USB y programación de video a partir del material obtenido

Es tambien un modo de generar una serie de *preguntas inútiles* en formato audiovisual acerca de nuestras practicas y sus alcances. Para el contexto de Factors 8.0, la obra atraviesa una nueva edición (o re codificación?) en relación a la propuesta de reflexionar acerca de la propagación digital en pandemia.

De este modo, insisto en poner en cuestión el valor que se asigna hegemónicamente a ciertas cuestiones. Me resisto a considerar el *volverse digital* como un valor positivo per se, cuando en realidad no escapa a la simultaneidad de valores opuestos que dependen de los contextos específicos. A través de este corpus de obras, me pregunto cuál seria el valor positivo de volverse digital en una zona en la que no hay acceso a internet, por dar un ejemplo bastante obvio.



Juan Miceli, "Procesos 2011/20", 2020.
el cambio de perspectiva como motor de la mi practica
fuentes: https://issuu.com/juan_miceli/docs/oo_particula_elemental_feb_2018
<https://vimeo.com/118768089/>

Desde esa posición, propongo la pregunta inútil como modo de generar alternativas desde la practica artistica. Comparto algunas de las preguntas que estuvieron en el origen de este proceso y que lo motorizaron:

- ¿que ocurre si planteo el deseo como instrucción del código?
- ¿un molde siempre genera lo mismo?
- ¿que mascara voy a usar cuando emerja de las tinieblas?

¿como separar la obra del cuerpo?
¿es la resurrección como un modo del arte?
¿somos maquinas vivientes?
¿que vínculos hay entre un molde de yeso del rostro, una topografía y un filtro?
¿una serie de obras podría abarcar toda la amplitud del concepto modelar?
¿esta “la maquina” realmente afuera?
¿cuál es nuestro motor?



Juan Miceli, "Mi tierra invencible", 2015.
Primer video realizado a partir de estudio de videodeglucion
fuente: <https://youtu.be/MBdiQd97F94>

Me interesa mas evidenciar esta serie (inconclusa) de preguntas que encontrar las respectivas respuestas, si que éstas existen como tales. Este es el modo que encuentro de mostrar algunos aspectos de lo procesual que me parecen clave. Es mi modo de acercarme a lo que me motoriza y enciende: pensar la practica audiovisual como interfaz y motor simultáneamente.

Más allá de cuestiones *de interés*, lo concreto es que no puedo dejar de hacerlo. Sé que no soy así todo el tiempo, pero la mayor parte de las veces propongo accionar sobre la practica artistica como algo vinculado con algunos aspectos de lo mágico-performativo.

Filtronica se inclina por no asignar valores fijos a todo, sino por mezclarse con el tiempo de la arcilla -una de mis matrices en relación a la practica artística- y sus cualidades amorfas como identidad latinoamericana, siempre cambiante, siempre proponiendo que el hacer es *estar siendo*.

REFERENCIAS

- CARMAN, Christian C., La tablet de Arquímedes: tecnología de punta A.C., Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2018.
- KUSCH, Rodolfo. America Profunda. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial Biblos, 1999.
- LOPEZ, Maria Pia. Mutantes: Trazos sobre los cuerpos. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1997.
- MANOVICH, Lev. El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La imagen en la era digital. Ciudad Autónoma Buenos Aires: Paidós, 2006.
- MUMFORD, Lewis. Técnica y Civilización. Madrid: Alianza Editorial, 1971.
- STEYERL, Hito. Los Condenados de la Pantalla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2012.
- GARCÍA, Ana Claudia Instalaciones: El espacio resemantizado. En: La Ferla, Jorge y Reynal, Sofia. Territorios Audiovisuales. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Libraria Ediciones, 2012, 227-251.
- LA FERLA, Jorge. Arte, diseño, medios. Escenas de instrucción. En: La Ferla, Jorge y Szlifman, Mariel. Intermedia: Ensayos sobre una praxis académica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires (en prensa) 2021.
- YEREGUI, Mariela. Postvideo: Las artes mediáticas de la Argentina en la era digital. En: La Ferla, Jorge (2008) Historia Crítica del video argentino. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: MALBA - Espacio Fundación Telefónica. 2008, 213,231.

DA DILACERAÇÃO AO RISO: A TRILHA DE UMA ARMADILHA, DO OBJETO A SEU FANTASMA CÔMICO

Laura Borsa Cattani

Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – Universidade de Brasília (UnB)

Munir Klamt Souza

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

CUIDADO COM A ARMADILHA

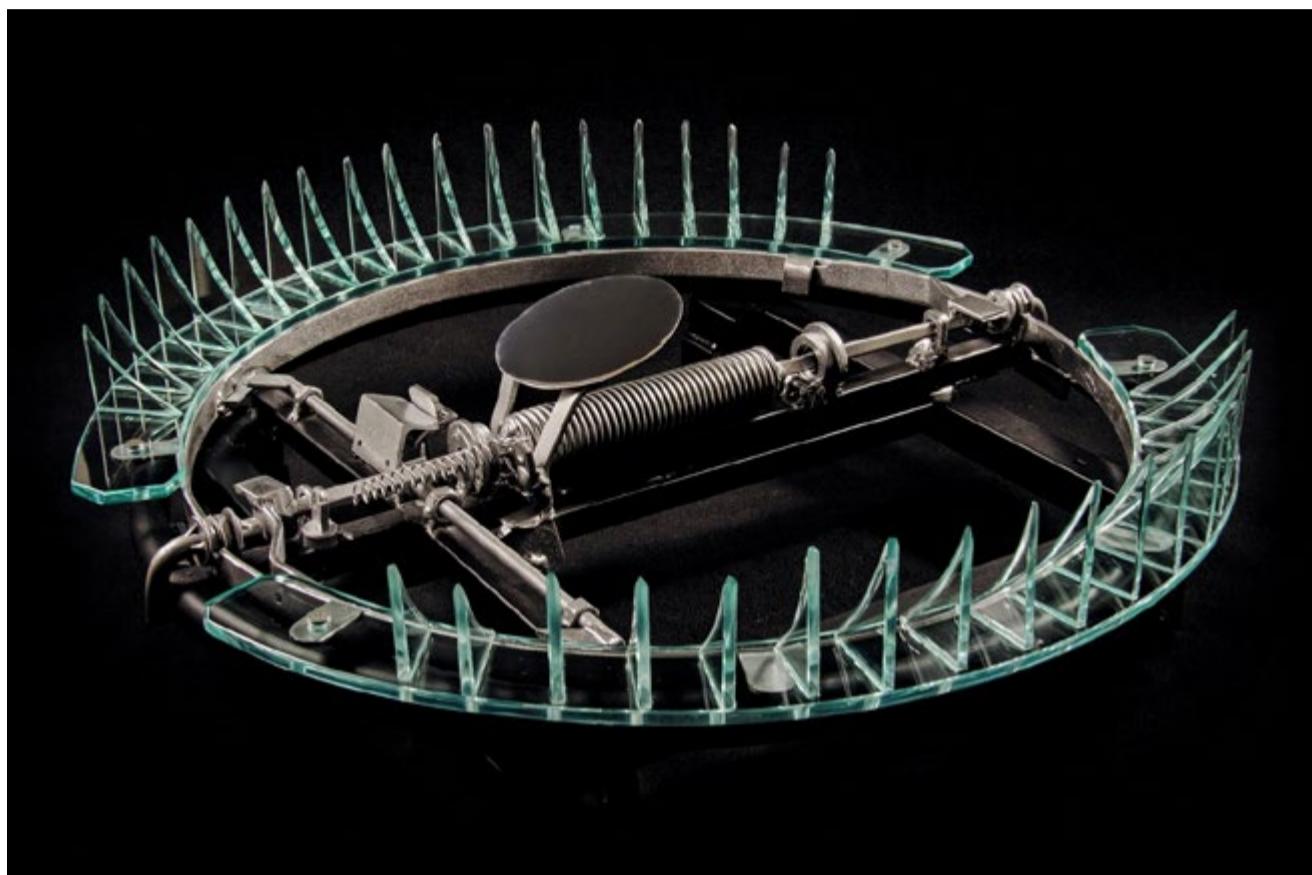
O termo armadilha é usado para designar qualquer artefato ou estratégia utilizada para capturar ou ferir um ser vivo, sendo que sua função específica determina suas características particulares. Um mecanismo de captura deve ser rápido, forte e suficientemente estável para impedir a fuga do animal e deve ser, preferencialmente, quase imperceptível. Armadilhas, idealmente,

São extremamente econômicas – quase nada em sua mecânica é redundante ou supérflua. Minimalista em seus termos, de magreza ilusória, puro tônus muscular em que a força e a potência estão equacionadas entre a tensão e atenção. Porque uma armadilha armada é pura espera, em um foco fascinante e sem dispersão. Em outra face é o ataque inclemente, o martírio prolongado e a morte (SOUZA, 2016, p. 226).

Este texto se dedica às curiosas migrações de uma armadilha, que passa de um dispositivo real para uma escultura funcional, e desta para um filtro de Realidade Aumentada – e como, em cada uma destas metamorfoses, sua identidade se transforma. A Ió, alterego do duo de artistas Laura Cattani e Munir Klamt, regularmente toma como ponto de partida para suas obras conceitos, equipamentos e procedimentos de outras áreas, conduzindo-os e adaptando-os para o campo da arte. Neste deslocamento, a própria identidade destes é transformada. A obra Demônio Pessoal tem como base a forma de uma grande armadilha circular com dentes de vidro que, se for acionada, se aniquila, lacerando o que atingir. Esta escultura, para além de sua dimensão estética, tem um componente sinestésico, pois evoca a sensação física de ser vítima de sua ação – ao mesmo tempo em que provoca certo efeito de *schadenfreude*⁵,

⁵ Expressão que denota o prazer com o infortúnio alheio.

notadamente no espaço expositivo, quando o público observa com temor, mas também expectativa, enquanto outras pessoas se aproximam perigosamente dela.



Ío, “Demônio Pessoal”. 2015.

Fotografia: Anderson Astor

Fonte: Catálogo da exposição Aporia

Um fascínio com a estrutura exígua e eficaz (e, ao mesmo tempo, cruel) das armadilhas, levou os artistas a elaborar uma coleção de imagens de modelos diversos, que foram sendo combinados até gerar essa obra, que se aproxima da forma de uma armadilha para ursos: uma base de dois arcos metálicos ligados por uma mola, acoplada a um mecanismo de acionamento. Sobre eles, uma base em vidro, com peças triangulares de mesmo material, com uma de suas laterais curva e afiada, lembrando facas ou dentes afiados. O acionador é uma peça circular em aço inox, situada no centro da peça, que reflete a imagem de quem se aproximar, instigando ao toque.

Fica evidente, além do perigo que a peça representa para quem tocá-la, o risco para a própria estrutura. Uma vez acionada, suas arcadas e dentes de vidro se esfacelarão com o impacto, fazendo dela um aparato de autodestruição. A Ío entende Demônio Pessoal como uma escultura performativa, porque é, em sua indefinida espera, um objeto estético que pode ser fruído ao mesmo tempo em que traz a potência latente de seu ato de aniquilação – sua função e sua dimensão narrativa permeiam sua percepção.

TEMPUS FUGIT, ENFADONHO E TRÁGICO

Demônio Pessoal passou por consideráveis transformações ao ser incluída no projeto Galeria em Casa *Tempus Fugit*, constituído por obras escultóricas recriadas em 3D e adaptadas a filtros de Realidade Aumentada para a plataforma Instagram⁶. O que chamamos de filtros, nesse contexto, são efeitos de câmera que atuam em dispositivos como smartphones, alterando a percepção do mundo real por meio da tecnologia de Realidade Aumentada. Neste projeto, seu uso tornou possível realizar fotos ou vídeos com obras de Túlio Pinto (Cumplicidade #14 e Land Line), Bruno Borne (Relógio Especular) e Ío (Demônio Pessoal II e V, que comentaremos a seguir) que simulam no contexto digital a experiência que o espectador teria frente à obra tridimensional no mundo real.

Tempus Fugit foi uma das partes do projeto Tempo Como Verbo, criado por Laura Cattani e Munir Klamt no contexto da pandemia de Covid-19, e executado com recursos da Lei Aldir Blanc (lei nº 14.017/2020), no primeiro semestre de 2021. Os artistas e curadores consideram que

Talvez porque fosse o momento oportuno para ter como tema algo que nos cause um contínuo e sempre renovado espanto (metáfora do estado pandêmico inicial) ou talvez devido a estranha forma, quase pastosa, que o tempo escorreu durante o isolamento social, o busílis curatorial deste projeto foi o tempo, notadamente no contexto da arte contemporânea, se espraiando nas múltiplas atividades do projeto (CATTANI; KLAMT, 2021).

Neste contexto de um tempo cheio de contradições – simultaneamente trágico, ansiogênico e enfadonho – *Tempus Fugit* convida cada interagente a instalar as obras em seu local de confinamento ou entorno residencial, quase como um colecionismo virtual. É possível rotacionar, posicionar no espaço real a seu bel prazer, ou mesmo fazer um vídeo circunvagando-as, como se estivesse diante de uma coisa do mundo. Havia a intenção de que os filtros de *Tempus Fugit* fossem o mais realista possível em relação às obras referenciais⁷, de forma a cooptar o interagente na adesão a esta virtualidade.

⁶ A versão em 3D das obras foi elaborada por Bruno Borne e transformada em filtro de Realidade Aumentada por Victor Gyurkovitz.

⁷ É importante considerar que esta intenção esbarra em uma série de empecilhos técnicos do próprio meio, notadamente a restrição de tamanho do arquivo, que impede grande detalhamento das formas.

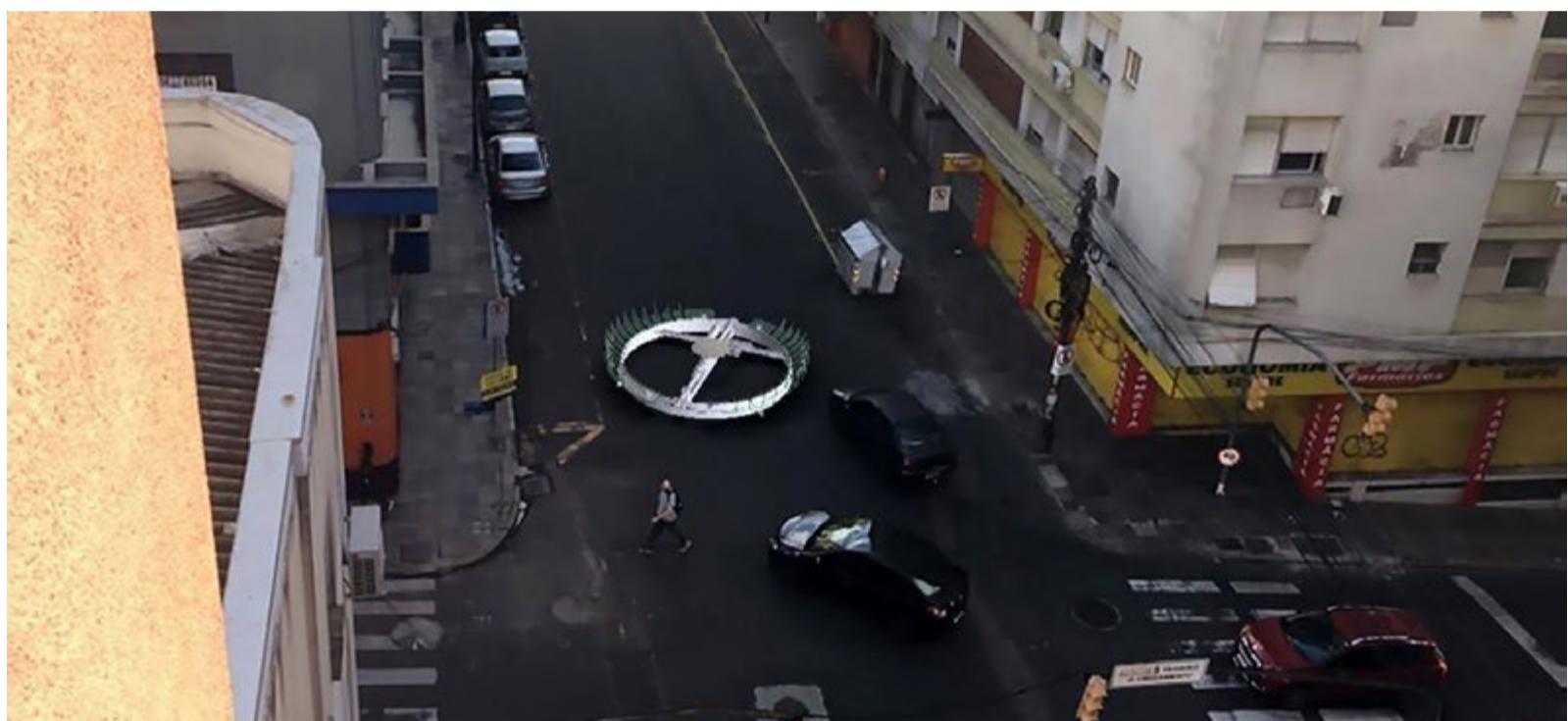


Ío, exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada Tempus Fugit, com a obra “Demônio Pessoal II”. 2021. Digital, dimensões variáveis.
Fotografia: Laura Cattani

Quando bem executada, essa operação permite alcançar a suspensão da descrença, ainda que momentânea. E isso não se aplica apenas à reação das pessoas que veem as imagens e as tomam por obras reais ocupando determinado espaço, mas à própria relação do espectador ao usar o filtro, que em diversas ocasiões reage frente à imagem como se esta estivesse efetivamente diante de si. Isto é evidenciado em um relato feito aos autores pelo colaborador responsável pela adaptação dos filtros à plataforma Instagram, Victor Gyurkovitz, que, ao gravar um vídeo no qual se deslocava em torno de Demônio Pessoal II, instintivamente desviou da obra com o receio de chocar-se contra ela. Percebemos assim que, mediada pela perspectiva do filtro, a percepção não consegue discernir intuitivamente o mundo cotidiano desta outra dimensão, virtual.

Este foi o primeiro projeto com realidade aumentada desenvolvido pelos autores, de forma que parte de seu aprendizado se deu ao longo de sua execução e exibição: não apenas questões referentes à modelagem e inserção na plataforma, mas às próprias experiências no mundo real e percepções causadas pelos filtros, exemplificadas no parágrafo acima, foram se presentificando à medida que estes eram desenvolvidos e testados. Uma série de readequações conceituais e simbólicas se impuseram no contato com esta Realidade Aumentada, amplificadas quando os usuários passaram a aplicar os filtros e publicar os resultados em suas redes sociais.

Notadamente, no que se refere à possibilidade de alterar sua escala, estas esculturas podem, em sua promessa e amplitude virtual, aparecerem minúsculas circunscritas na palma da mão ou ocupando um campo de futebol. Ao experimentar com essas mudanças de escala das obras, ou ao posicioná-las em lugares inusitados, os usuários expuseram um outro viés dos filtros: a comicidade. Este viés se tornou mais proeminente nas esculturas virtuais Demônio Pessoal II e V, nas quais a migração semântica de objeto dilacerante para um inofensivo efeito virtual se explicita.



Ío, exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada Tempus Fugit, com a obra “Demônio Pessoal II”. 2021. Digital, dimensões variáveis.
Fotografia: Cristielle Souza

Há uma associação (quase espontânea para determinada geração) com desenhos animados como Papa-Léguas e Coiote⁸, nos quais o coiote prepara diversas armadilhas para capturar o papa-léguas, sempre falhando. No desenho animado, estas armadilhas são brutais e ameaçadoras, mas nunca matam nem deixam sequelas permanentes. Então, de forma análoga, quando a escultura Demônio Pessoal é convertida em um filtro de Realidade Aumentada, sua inofensividade incentiva os interagentes a criarem situações inusitadas ou sketches cômicos, com certa surrealidade. A obra se torna um outro, um reflexo falho, um fantasma fanfarrão de si.

⁸ *Wile E. Coyote and the Road Runner*, criado por Chuck Jones e Michael Maltese em 1949, mas transmitido no Brasil até meados dos anos 2010 e ainda disponível no Youtube.

Para artistas que operam com projetos experimentais (ou de Invenção, apropriando um termo de Augusto de Campos), sempre sujeitos às contingências matéricas, é importante uma abertura às possíveis mudanças de rumos, pois frequentemente a factualidade esboroa as intenções ou projetos originais. Assim, enquanto Demônio Pessoal II partiu da reprodução de uma obra real, Demônio Pessoal V, o último dos filtros a ser implementado (e nativo apenas no formato digital) foi criado em resposta a essas interações inesperadas por parte do público, optando por referências visuais fantasiosas, superlativando suas presas e citando referencialmente a estética *steampunk*, propositalmente inserindo-a em um imaginário distópico de quadrinhos e games.



Ío, exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada Tempus Fugit, com a obra “Demônio Pessoal V”. 2021. Digital, dimensões variáveis.
Fotografia: Laura Cattani

Foram estas constatações em relação à dimensão cômica contida no uso virtual da obra que induziram, também, a criação do vídeo Experimentações com Demônio Pessoal em Realidade Aumentada. Surgido a partir de um convite curatorial do LABART para compor a BIENAL SUR, o vídeo toma forma inspirado nas especificidades das interações dos usuários com os filtros de Demônio Pessoal II em *Tempus Fugit*. Considerando que “uma obra como Demônio Pessoal, ao ser transposta para o ambiente virtual, passa por uma curiosa transformação que vai muito além de sua desmaterialização, mudando sua própria natureza.” (CATTANI; KLAMT, 2021). E a nova natureza desta armadilha, em seu percurso de dispositivo até o filtro, é de um simulacro. É sua impotência, e nossa consciência deste fato, que a torna caricata, como uma

sombra ou um brinquedo. O vídeo ocorre em um universo sem consequências, como nos supracitados desenhos animados ou nas brincadeiras infantis, nas quais o mundo é simulado. Experimentações com Demônio Pessoal em Realidade Aumentada é agenciada como uma paródia não apenas da obra escultórica Demônio Pessoal, mas dos elementos que esta opera: dor, sangue, estilhaços, são aqui afastados.

No final da década de 90, Munir Klamt foi copartícipe de um grupo musical que unia rock, jovem guarda e música dodecafônica: Aristóteles de Ananias Jr. As apresentações uniam figurinos esdrúxulos, performances teratônicas (inspiradas em monstros de seriados japoneses) e vídeos. Um estilo que, *a posteriori*, se popularizou com o programa Hermes e Renato na MTV-Brasil. Esta linha estética adormecida é homenageada no vídeo Experimentações com Demônio Pessoal em Realidade Aumentada. Da mesma forma que a destruição de Tóquio nos embates de Spectreman⁹ não causam vítimas, no uso dos filtros da armadilha só resta a imagem desse simulacro, quase como um emblema.

Giorgio Agamben trata da paródia em seu livro Profanações, permitindo uma primeira aproximação, já contemporânea e dicionarizada: “Imitação do verso de outrem, na qual o que em outro é sério passa a ser ridículo” (AGAMBEM, 2007, p. 37) e acrescenta, já sintetizando: “a dependência de um modelo preexistente, que sério é transformado em cômico, e a conservação de elementos formais em que são inseridos conteúdos novos e incongruentes” (AGAMBEM, 2007, p. 38). Demônio Pessoal V toma uma armadilha ameaçadora e torna-a ridícula e, neste processo, certo medo visceral que sentimos ao nos aproximar deste dispositivo armado assume seu antípoda, o riso paródico. Não há, no filtro, nenhuma ameaça, e sim o convite ao jogo ou a insinuação dos trotes. Ao se tornar um vídeo, Experimentações com Demônio Pessoal em Realidade Aumentada se apropria de forma intencional da linguagem de filmes de horror B – notórios por sua inaptidão técnica e simplificações da realidade – onde o medo é substituído por uma pantomima que, neste processo, transsubstancia a agora caricata armadilha (e a própria obra) em uma ameaça vazia. Mas talvez seja importante considerar que a paródia é uma forma de se relacionar indiretamente com situações e coisas que nos são potencialmente traumáticas e Experimentações com Demônio Pessoal em Realidade Aumentada se torna uma

⁹ Seriado japonês de ficção científica criado por Souji Ushio nos anos 70 (exibido no Brasil nos anos 80) de realização técnica bastante precária, cujas cenas de destruição utilizando maquetes tornaram-se memoráveis pela qualidade risível.

maneira de retornar à origem da criação de Demônio Pessoal: o fascínio de uma armadilha, aqui como paródia, transformada em deboche como um gesto de autodefesa.



Ío, exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada Tempus Fugit, com a obra “Demônio Pessoal II”. 2021. Digital, dimensões variáveis.
Fotografia: Giovana Souza.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007.
- SOUZA, Munir Klamt. Metamedidas. 2016. 284 p. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Curso de Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://www.capes.gov.br/images/stories/download/pct/2017/Mencoes-Honrosas/Artes-Munir-Klamt-Souza.PDF>.
- CATTANI, Laura; KLAMT, Munir. O tempo como realidade aumentada, virtual e metafórica - discussões na neblina. In: (RE)EXISTÊNCIAS Anais do 30º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, setembro/outubro de 2021 [no prelo].

TPS - TEMPO POR SEGUNDO

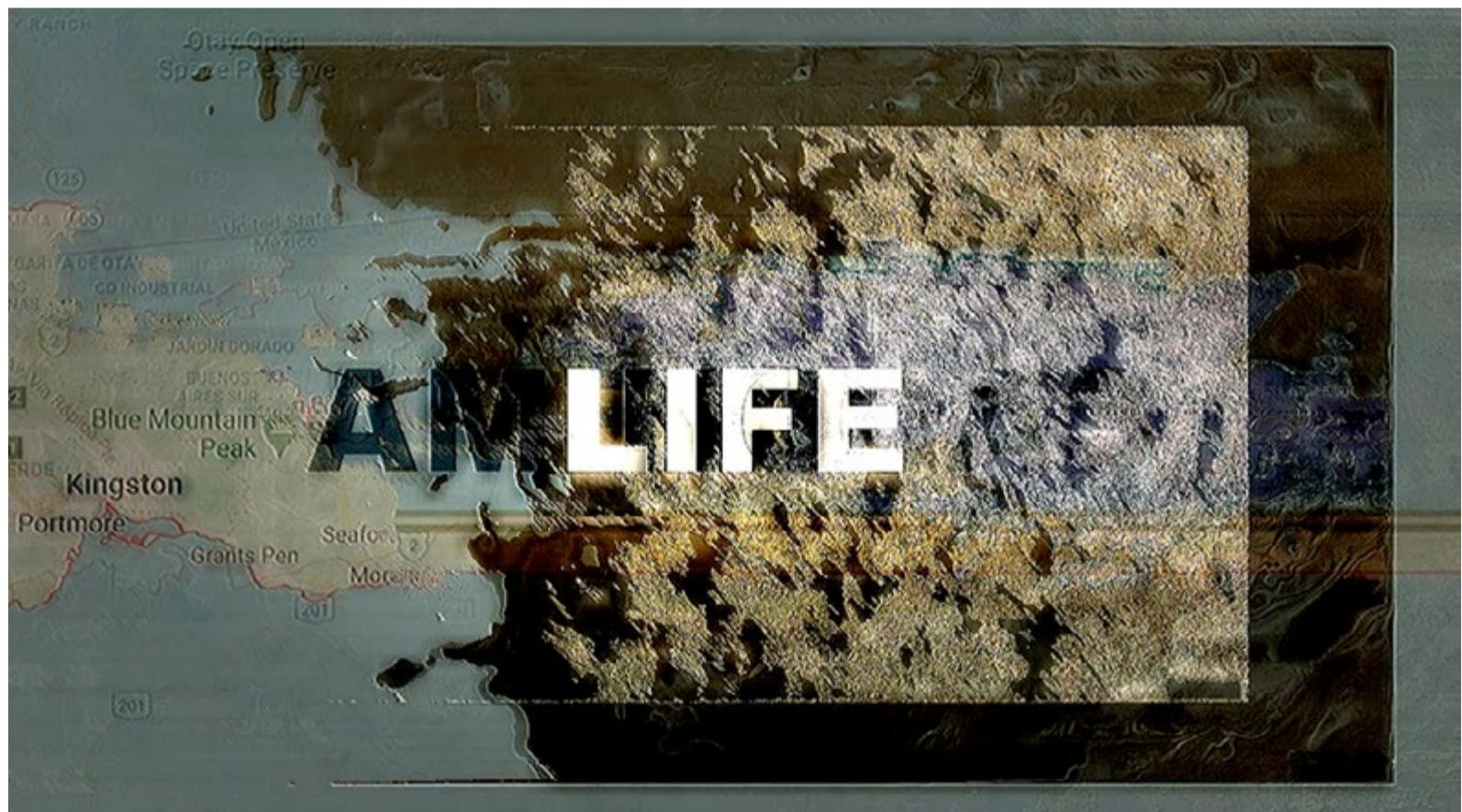
Fernando Velázquez
(São Paulo)

Pensando bem, perceber o mundo como um todo, como um conjunto coerente, diferente de nós mesmos e de nossos semelhantes, é uma ideia muito esquisita.
Philippe Descola

Talvez, mas só talvez, e apenas com intenso compromisso e trabalho colaborativo com outros terranos, será possível fazer florescer arranjos multiespécies ricas, que incluem as pessoas. Estou chamando tudo isso de Cthuluceno – passado, presente e o que está por vir.

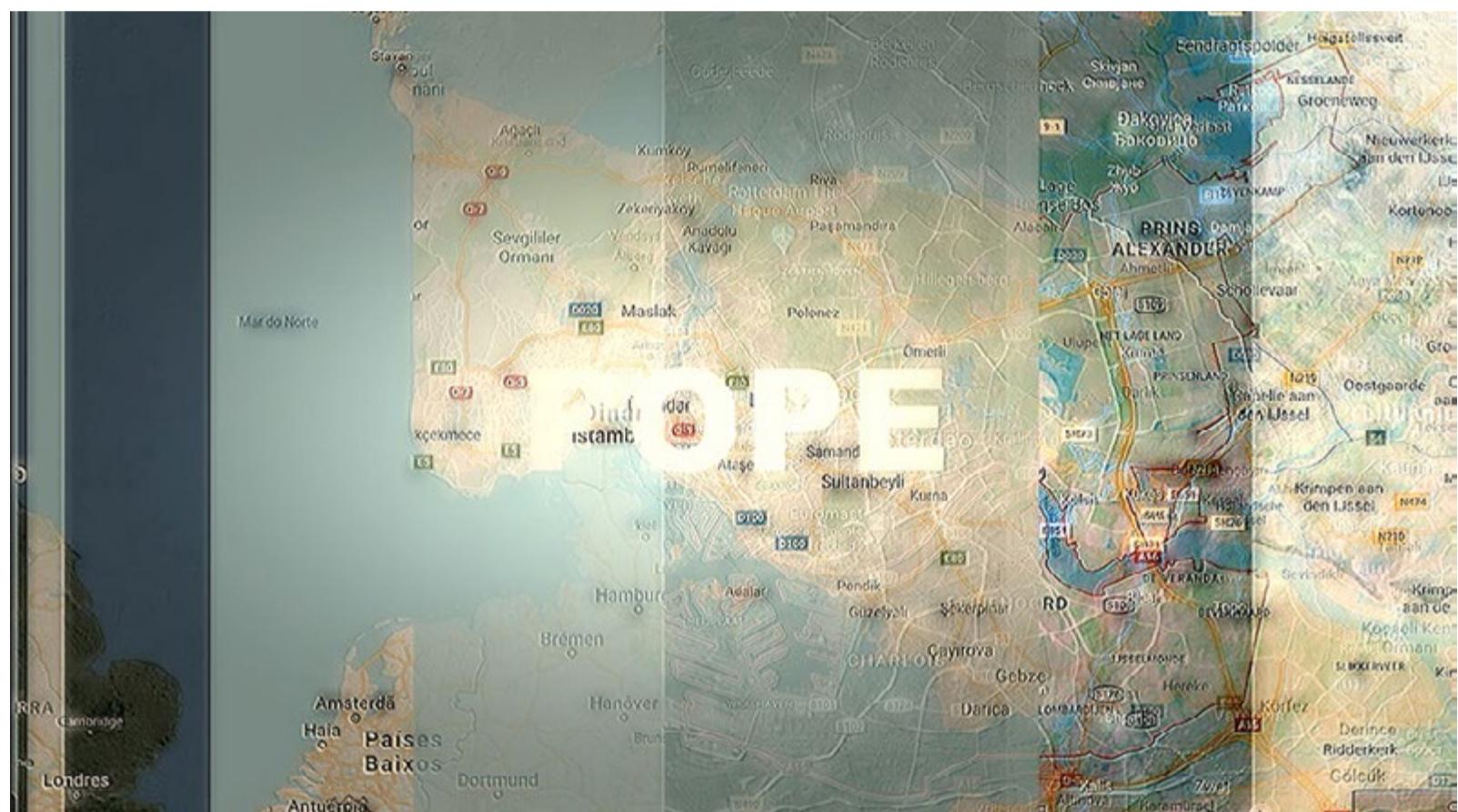
Donna Haraway

PRELÚDIO



TPS - tempo por segundo. Frame de vídeo, video 01.

Temos aproximadamente 90 bilhões de neurônios espalhados pelo corpo conectados a velocidades entre 10cm e 1m por segundo. Contar as conexões feitas num único segundo levaria 3 milhões de anos¹⁰. No fluxo de impulsos nervosos a nossa biologia específica habilita a consciência, atributo que nos permite distinguir fenômenos internos (mentais), de fenômenos externos. No diálogo interno operamos consciente e inconscientemente nosso arranjo particular de átomos e moléculas para perceber, apreender e compreender a nós mesmos, e o mundo arredor.



TPS - tempo por segundo. Frame de vídeo, video 02.

Foi só recentemente que os estudos da fisiologia do cérebro trouxeram à tona a existência dos neurônios, a sua estrutura, sua organização em redes e a velocidade das trocas bioquímicas. Mais recente ainda é o conhecimento sobre a especificidade das diversas redes que percorrem o corpo inteiro, estômago e coração incluídos. A propósito, gosto de pensar que, em breve, expressões populares como “pego pelo estômago” e “coração partido” tenham base científica.

¹⁰ https://www.youtube.com/watch?v=xReIJKOEbl&ab_channel=TheRoyalInstitution, 6:15'

Também descobrimos a parcialidade do nosso sistema sensorial, que seletivamente afere uma porção ínfima do mundo exterior, sabemos que há muito mais lá fora do que conseguimos perceber, e principalmente que o cérebro opera por reconhecimento de padrões procurando antecipar o que está por vir.



TPS - tempo por segundo. Frame de vídeo, video 03.

Aquilo que chamamos de visão de mundo - a forma como administramos a relação interior/exterior - é o resultado de processos que articulam e combinam informações estéticas (sensíveis) e habilidades mentais e motoras tendo a velocidade como constituinte essencial.

INTERLÚDIO

TPS - tempo por segundo¹¹ é um projeto que busca revelar modos de aprender e compreender, considerando a velocidade e suas armadilhas como vetor.

¹¹ <https://fernandovelazquez.art/TPS>

O projeto consiste numa série de 6 vídeos generativos, sem som, que articulam imagens extraídas aleatoriamente do *google maps*. Há um vídeo dedicado a cada continente e um vídeo dedicado aos oceanos, idealizando um *Mapamundi* discreto. As Palavras chave lugar, tempo, américas, memória, cidade, ásia, natureza, vida, áfrica, fronteiras, outros, passado, europa, esperança, verdade, oceania, papa, vírus, ancestralidade, religiões, rituais, cura, dor, comida, água e oceanos, intercaladas com o advérbio “não”, são impressas sobre as imagens, sugerindo contrapontos narrativos.

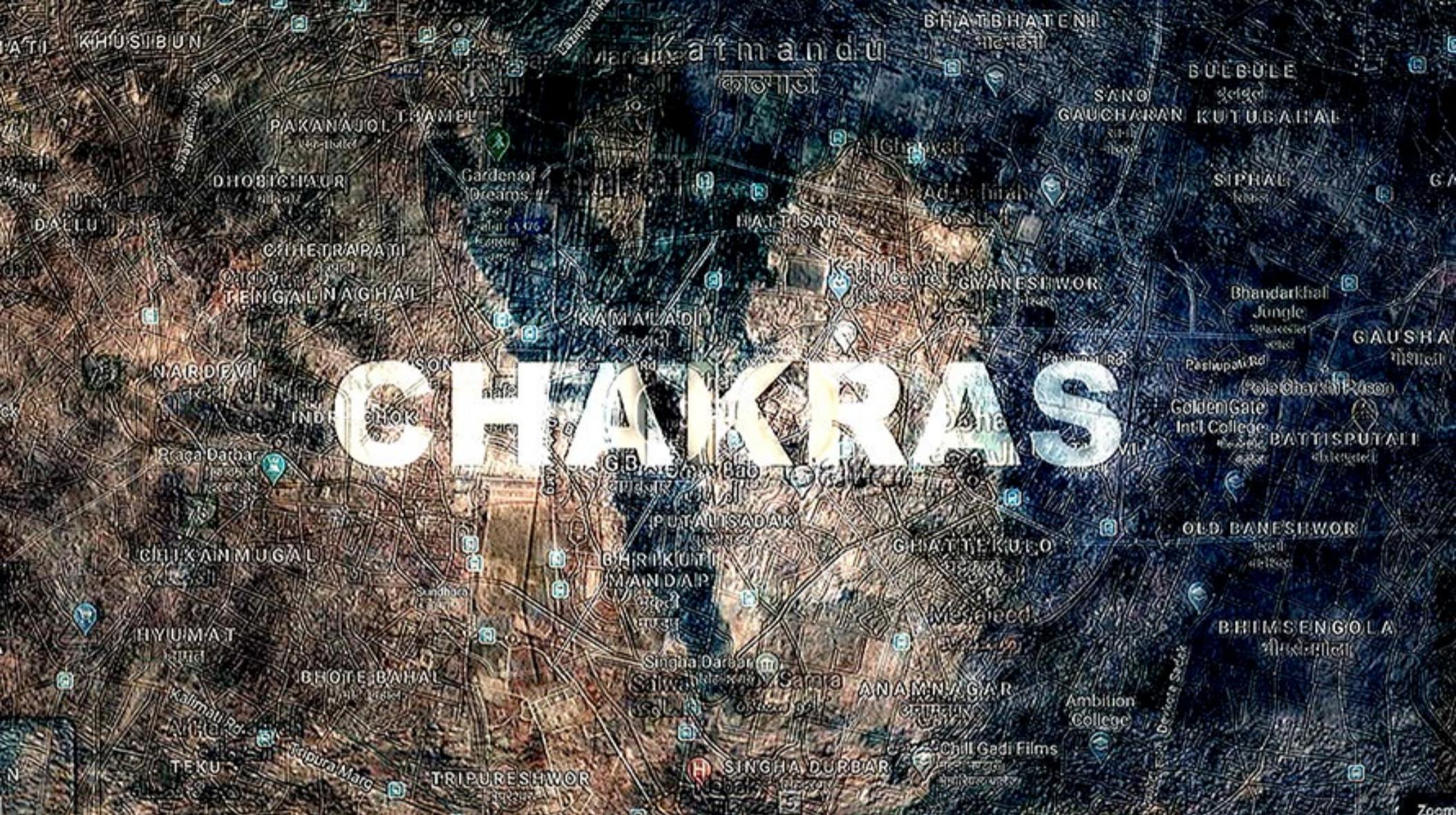


TPS - tempo por segundo. Frame de vídeo, video 04.

A velocidade das sequências transfere informações desconexas gerando um iato entre forma e conteúdo disparando memórias e promovendo associações livres que ativam nosso repertório particular. A iconografia resultante remete ao mesmo tempo à materialidade das redes neurais e aos fluxos de informação que nelas acontecem.

CODA

A velocidade é fator fundante no universo, não por acaso é um dos componentes presentes na famosa equação de Einstein. As faculdades mentais, o pensamento, o raciocínio, a linguagem, a capacidade de refletir e gerar pensamento crítico, se configuram no paradoxo. São frutos de mecanismos que operam a altíssimas velocidades, mas que nos possibilitam modular o tempo, permitindo-nos negociar a desordem do mundo.



TPS - tempo por segundo. Frame de vídeo, video 05.

Philippe Descola (2016) propõe que a emergência da alteridade, condensada no cogito cartesiano “penso, logo existo”, abriu o caminho para a distinção Natureza/Cultura na europa do século XVII, gestando a ciência e a técnica como a conhecemos hoje:

Para que se possa falar de natureza, é preciso que o homem tome distância do meio ambiente no qual está mergulhado, é preciso que se sinta exterior e superior ao mundo que o cerca.

...

Resultou daí um extraordinário desenvolvimento das ciências e das técnicas, mas também a exploração desenfreada de uma natureza composta, a partir de então, de objetos sem ligação com os humanos: plantas, animais, terras, águas e rochas convertidos em meros recursos que podemos usar e dos quais podemos tirar proveito (ibid, 2016, p. 23).

O extraordinário desenvolvimento das técnicas alimentou a crença de que o progresso técnico-econômico alicerçado na tecnologia, nos emanciparia da escassez de tempo. Esta filosofia consolidou, ao longo dos séculos, a visão antropocêntrica que ainda dita os rumos do agir humano no planeta, circunstância que nos iludiu a respeito da natureza psicológica do tempo e, sobretudo, da escassez dos recursos naturais. Fomos nos separando gradativamente da relação com as outras espécies e organismos e do “não vivo”, ao ponto de estarmos atravessando um expressiva crise civilizatória, ambiental, política e econômica.



TPS - tempo por segundo. Frame de vídeo, video 05.

No regime spaçotemporal da contemporaneidade, o Antroppoceno, a velocidade que habita em nós, amplificada pela singularidade quântica, dilata as membranas da subjetividade e da abstração, e, camuflada em narrativas tecnosolucionistas, se transforma em cegueira estrutural afastando-nos ainda mais da nossa real condição enquanto espécie. Patologias como ansiedade, estresse, solidão e dependência tecnológica entre muitas outras, escancaram a defasagem entre a teoria e prática.

TPS - tempo por segundo nos convida a imaginar outros domínios para a velocidade, reconhecer a nossa biologia, enfrentar os vieses cognitivos e ressonar na communalidade¹².

¹² <http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/antropoceno-capitaloceno-plantationoceno-chthuluceno-fazendo-parentes/>

REFERÊNCIAS

Livros

- DESCOLA, Philipe. Outras Naturezas, outras culturas. São Paulo: Editora 34, 2016
- Artigos de periódicos na internet
- HARAWAY, Donna. Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes, in “Vulnerabilidade”, Ano 3, No 5, 2016, ISSN 2359-4705. Disponível em: <http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/antropoceno-capitaloceno-plantationoceno-chthuluceno-fazendo-parentes/>

Imagens, vídeo e áudio

- A neurociência da consciência. Anil Seth. The Royal Institution, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xRelJKOEbl&ab_channel=TheRoyalInstitution

UN RITUAL DE SANACIÓN PARA LA RECONEXIÓN CON LA NATURALEZA

Laura Palavecino

Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)

Alto en el cielo y bajo las estrellas o High in the Sky and Beneath the Stars fusiona una performance, una instalación virtual digital y un espacio online inmersivo. El presente artículo da cuenta sobre el proceso de desarrollo y el marco conceptual de esta obra.

Alto en el cielo y bajo las estrellas o High in the Sky and Beneath the Stars surgió con la intención de compartir un paisaje posthumano como interfaz para consolidar vínculos entre voces y visiones diversas, narraciones científicas, mitológicas y la maravilla. Se trata de un recorrido participativo a través de una sala de la plataforma Mozilla Hubs.



Alto en el cielo y bajo las estrellas. Detalle de captura de pantalla

Antes de continuar, me parece importante mencionar, que siempre que sea necesario se utilizará la expresión *Naturaleza y Humanidad* con mayúsculas, siguiendo lo propuesto por

Timothy Morton en *Humanidad. Solidaridad con los no-humanos* (2019), en el que el autor propone pensar estos conceptos con mayúsculas para revelar su carácter de constructos artificiales y cuestionar el binarismo oposicional naturaleza-cultura.

Alto en el cielo y bajo las estrellas surgió en el contexto de la pandemia en la primera mitad del 2020 como una alternativa de obra artística que permitiera el intercambio social mediante la virtualidad. La propuesta tiene el objetivo de reconectarnos con la naturaleza mediante la poesía, el arte y la tecnología. Se trata de un paisaje navegable inspirado en la propiedad formal del juego en tanto *círculo mágico*, desde un posicionamiento no antropocéntrico y tratando de descubrir nuevas virtualidades para el uso de las tecnologías, de modo lúdico. La propuesta también retoma nociones relativas al juego crítico y consideraciones en torno a las vivencias narrativas. La noción de *círculo mágico* propuesta por el historiador holandés Johan Huizinga en el emblemático *Homo Ludens* (2007 [1938]) se refiere a la célebre comparación formal del juego con los espacios sagrados, para la cual el autor toma como ejes determinantes la similitud que ambos tienen con respecto a la exigencia de apartamiento y los límites espacio-temporales.

El *círculo mágico* del juego implica una continuidad formal entre el juego y los lugares de culto o con finalidad sacra. Huizinga señala el carácter profundamente lúdico de la vida cultural, en tanto se refiera a una esfera que está por fuera del atendimiento de las necesidades primarias, vinculada con la belleza, lo espiritual, la libertad, la posibilidad de ser de otra forma y cuyos orígenes se relacionan con los del mito y el culto (Huizinga, 2007 [1938]). Gracias a su capacidad de abstracción, el juego representa algo diferente de lo que parece que está representando o presentando. El juego adquiere así una forma poética que sirve tanto para expresar emoción ante los procesos de la vida y de la naturaleza, como también “para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico” (Huizinga, 2007 [1938], p.32).

Alto en el cielo y bajo las estrellas nace a la luz de la consideración del juego como un círculo mágico, en el que la presentación del cielo, los animales, las plantas, y la participación de las personas se lleva a cabo a la manera de *un ritual de sanación para la reconexión con la Naturaleza*. Asimismo, *High in the Sky...* retoma las consideraciones de Miguel Sicart (2014) sobre el uso lúdico, *playable* o *juggable* de la tecnología. En este sentido, el proyecto conjuga el contexto físico con el virtual, las tecnologías y la participación de las personas con el propósito de evocar sentimientos y emociones que los videojuegos tradicionales, que se enfocan en el entretenimiento y la competencia, no habilitan. El proyecto se puede considerar como una experiencia que remite a una mediación de la técnica que antepone su propiedad de medio para la expresión personal, en oposición a un aspecto corporativo y funcional de las

tecnologías, mediante la poesía, la contemplación y la reminiscencia a cultos antiguos de adoración a la Naturaleza.

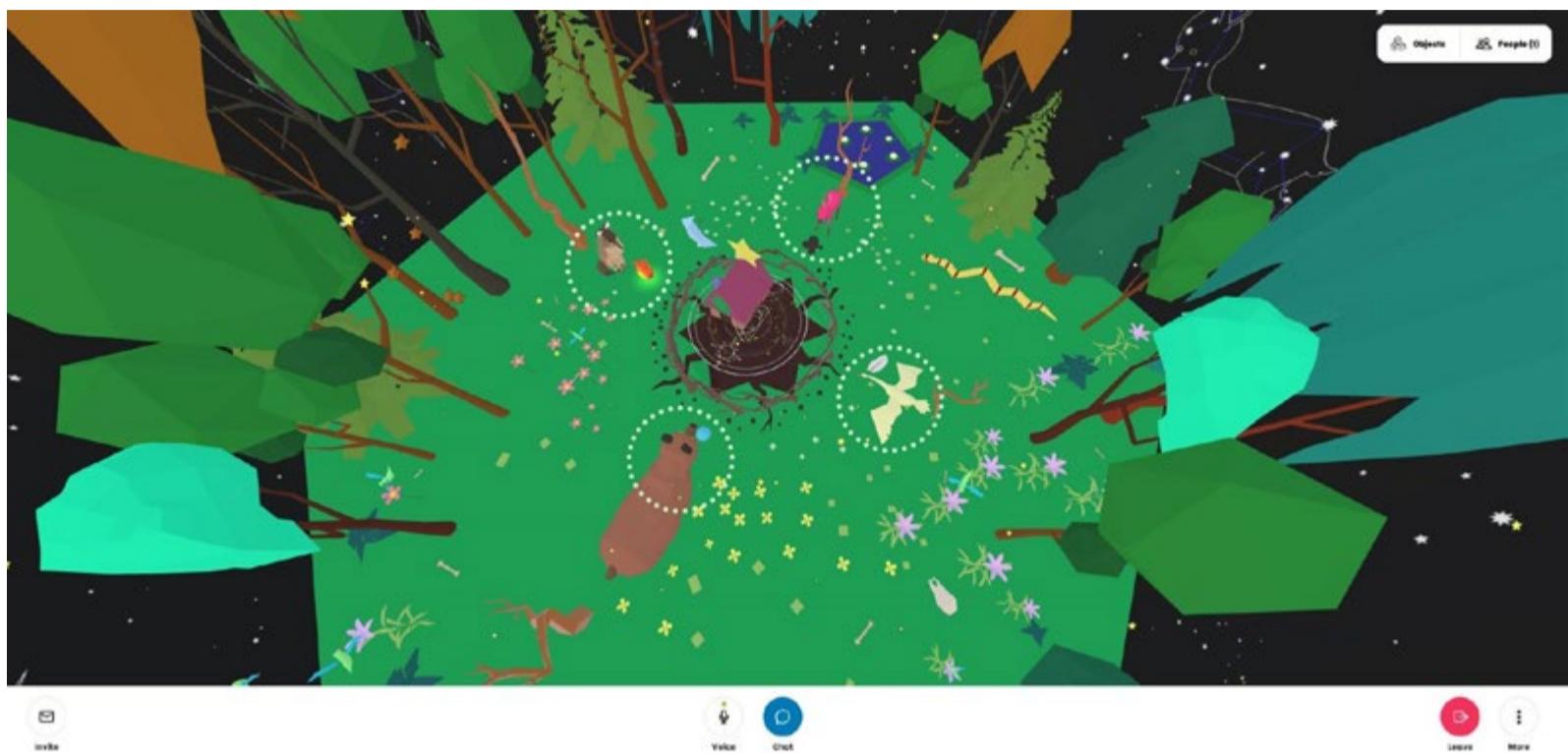
Alto en el cielo y bajo las estrellas también recupera la noción de *juego crítico* de Mary Flanagan (2009). La propuesta implica un acto de jugar que acontece en situaciones con indicaciones y procedimientos especiales, con el propósito de ser vehículo para la expresión de la creatividad personal, el pensamiento conceptual y la exploración de temáticas de impacto social relacionadas con la noción de *Naturaleza*.

Además, *Alto en el cielo y bajo las estrellas* intenta propiciar vivencias narrativas en los participantes de la experiencia, mediante la inmersión en una situación que se articula a través de componentes narrativos: un escenario, un argumento temático y personajes (Ryan, 2001). A través de esta dimensión narrativa se fusionan una performance de artista con un espacio inmersivo explorable en primera persona que permite cierto grado de interactividad. El escenario fue concebido como parte de una pieza de arte inmersivo. Los visitantes son usuarios transportados a este entorno mediante la interfaz del navegador de Internet y/o periféricos de realidad virtual¹³. Este escenario busca generar compromiso emocional y físico para atraer la curiosidad de los participantes a través de un entorno digital compuesto por objetos 3D, gráficos, gifs animados, efectos visuales, música y sonidos.

ALTO EN EL CIELO Y BAJO LAS ESTRELLAS / HIGH IN THE SKY AND BEneath THE STARS: UNA PERFORMANCE DE ARTISTA QUE FUSIONA JUEGO, POESÍA Y EXPLORACIÓN

La performance de artista se trata de una guía a través de la sala pasando por cuatro puntos claves cuyos emplazamientos devienen en coordenadas cardinales orientadoras en el tiempo y el espacio. Estos cuatro emplazamientos asimilan las figuras de cuatro personajes animales a las de los cuatro elementos que eran considerados en la Antigüedad los componentes básicos de la materia: agua, tierra, fuego y aire.

¹³ En el caso de tener posesión de alguno de los modelos compatibles con la plataforma de Mozilla HUBs



Los círculos punteados indican los cuatro puntos cardinales aludidos en la poesía. Captura de pantalla.

La guía acontece mediante el recitado de una poesía que alude a creencias totémicas y un acercamiento emocional intenso con respecto a los osos, lobos, pájaros y ciervos cuyas historias trascendentales se han proyectado desde la prehistoria en el firmamento en las figuras de los personajes de las constelaciones. La poesía funciona como una ficción especulativa que liga ritos funerarios, acontecimientos trágicos de supervivencia, parentescos interespecies y la fuerza de los fenómenos atmosféricos.

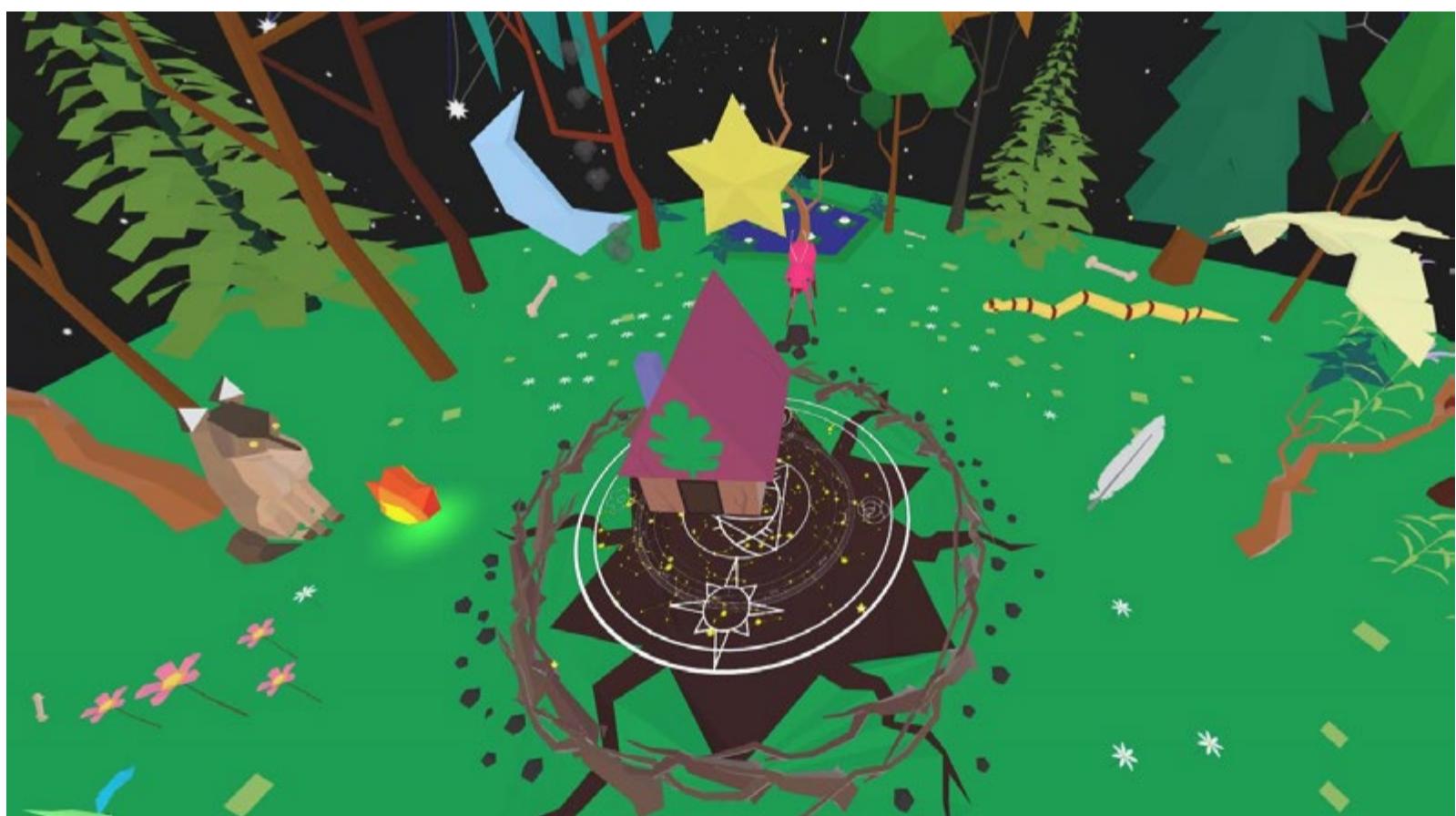


Los cuatro personajes: el oso, el ciervo, el lobo y el cisne.

Durante la performance los participantes son invitados a desplazarse por la sala siguiendo el recorrido propuesto por la poesía, que implica no solo reflexionar sobre el argumento de la misma sino también contemplar en distintos momentos hacia diferentes direcciones para ser conscientes de la vitalidad del escenario. El escenario no fue concebido como un decorado

sino como un territorio lleno de plantas, flores, pájaros, insectos, estrellas y figuras estelares que expresan su ímpetu mediante colores vibrantes, movimientos, sonidos y cantos rituales. Se trata de un recinto en el que se construye un mundo cuyo centro está determinado por la gran grieta que impone la separación moderna entre Humanidad y Naturaleza o Cultura y Naturaleza. Esta grieta es un vacío, la materialización en forma de agujero de las promesas en torno al progreso tecnológico, la racionalización excesiva y un aspecto instrumental exacerbado de la tecnología, principalmente a partir de la Modernidad. Sobre la grieta se ubica la representación del *círculo mágico*.

En los términos del proyecto, este círculo mágico tiene una connotación paradójica, porque alude a la tensión entre dos visiones con las que se puede observar la idea de la Naturaleza en el juego. Por un lado, este círculo mágico alude al acto creativo que implica el juego, mediante su capacidad de abstracción formal para representar elementos y relaciones entre fenómenos. Esta faceta sirve para expresar la emoción ante los procesos de la vida y de la Naturaleza, y para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico –siguiendo a Johan Huizinga–. Pero por otro lado este círculo mágico, expresa una génesis de la civilización que implica una demarcación y una separación con respecto al resto de las formas de existencia. En este sentido, con *Alto en el cielo y bajo las estrellas*, intento configurar un espacio de sanación entre estas dos tensiones, mediante dinámicas que promueven la reflexión sobre nuestra relación con la Naturaleza, a través de la relación entre arte, poesía y juego.



El círculo mágico: al mismo tiempo grieta, distanciamiento y medio para expresar emoción ante los procesos de la vida y de la Naturaleza.

Retomando la propuesta de recorrido durante la performance de artista, llegando al final se invoca una palabra clave: el *AMOR*. Esta palabra aparece escrita luego de un momento específico que convoca la detención del movimiento de los presentes. *AMOR* surge en el medio de la pantalla como si fuese una fórmula o un encantamiento, que podría ser de ayuda para conciliar lazos de acercamiento entre las personas y la Naturaleza.

Luego de unos instantes de silencio, el acto concluye con una invitación al diálogo y al recorrido personal. Se habilita la acción de *volar* para que las personas puedan subir hasta el techo de la sala e incluso traspasar sus límites¹⁴. Invito a los presentes a utilizar los micrófonos o la ventana del chat para compartir las ideas, percepciones y reflexiones que hayamos tenido durante la experiencia.

LINEAMIENTOS DE UI/UX DE LA PROPUESTA RECONSIDERADOS A PARTIR DE UNA DIMENSIÓN ARTÍSTICA

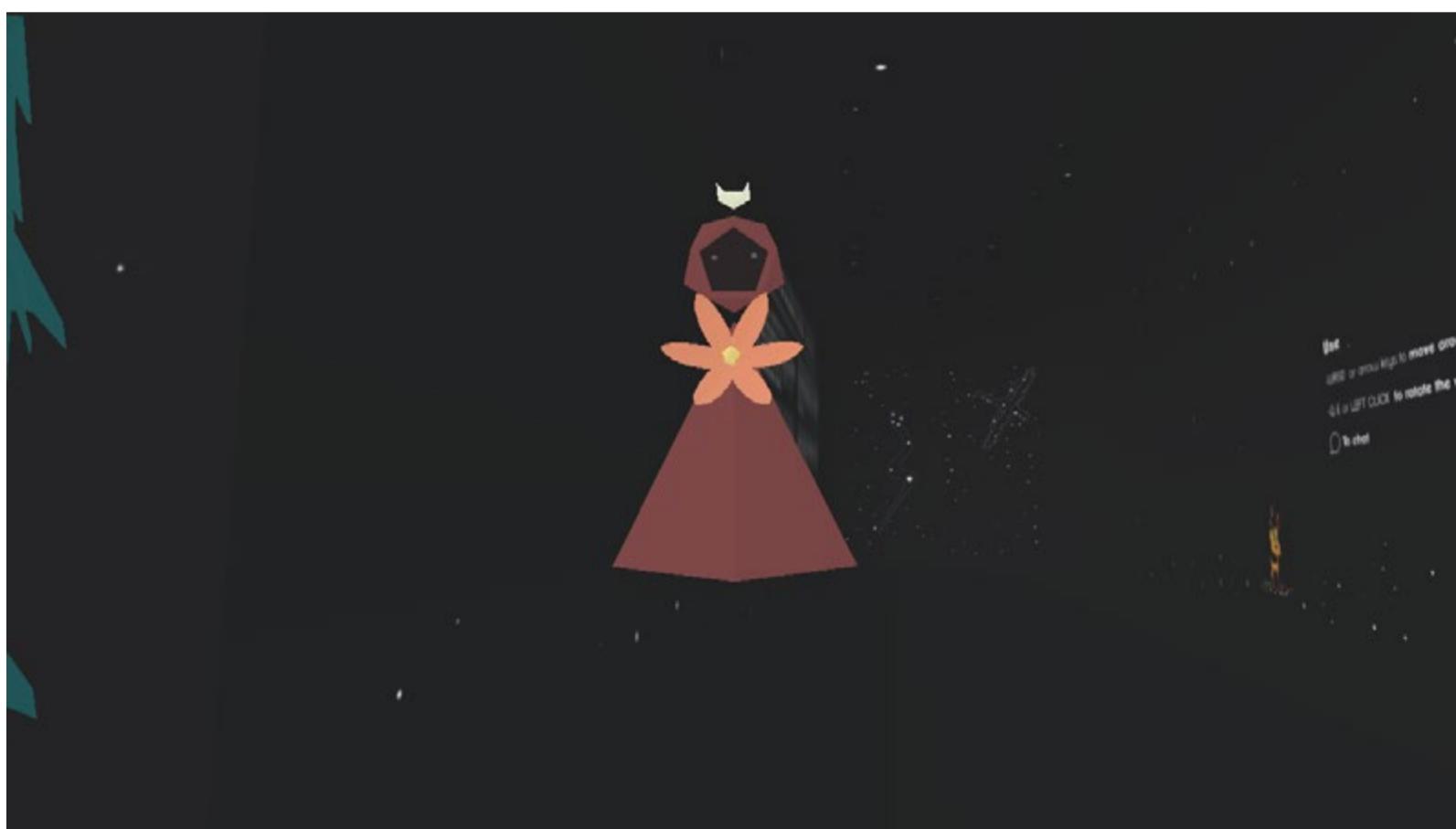
En primer lugar se tuvieron en cuenta las características y funcionalidades de la plataforma Mozilla HUBs, para adecuarlas a la idea de una instalación artística que evoque el efecto de estar recorriendo un bosque y cierta sensación de maravilla. En lugar de representar la sala de un museo o una galería –como es más habitual– para exhibir videos o imágenes de la investigación que dió lugar a esta propuesta, lo que hice fue aprovechar la estructura navegable en primera persona para favorecer la conexión con el cielo, los mecanismos de elección, procesos de interpretación, la participación, el intercambio y la autoexpresión artística propia, siempre teniendo en cuenta la accesibilidad y la inclusión para un rango de público amplio.

La estructura navegable está fundamentada en la exploración de un espacio tridimensional con un alto grado de accesibilidad a través de distintas tecnologías. La instalación puede ser visitada mediante cascos de realidad virtual o a través de los más habituales navegadores web de cualquier sistema operativo para PC e incluso dispositivos móviles. Por otro lado, para disfrutar de esta experiencia no es necesario tener un equipo de alta generación tecnológica o una placa de video muy poderosa: se trata de una compaginación de imágenes 3D y gifs

¹⁴ Mediante un comando especial de teclado.

animados que no exigen un alto rendimiento de la placa de video, por lo que la navegación es fluida y los gráficos cargan rápido –si bien es conveniente tener una conexión estable a internet–.

La experiencia tiene algunas etapas predeterminadas. Al ingresar a la sala los participantes eligen su avatar a partir de las opciones por defecto o pueden subir uno propio. En mi caso personal, realicé uno propio que tiene una apariencia simple y discreta, pero que simboliza cierto misterio, misticismo y la conexión con la naturaleza. Se trata de un personaje levemente antropomorfo con rostro negro que viste un túnica marrón con capucha, lleva consigo una gran flor entre el cuello y el pecho y una Luna sobre su cabeza.

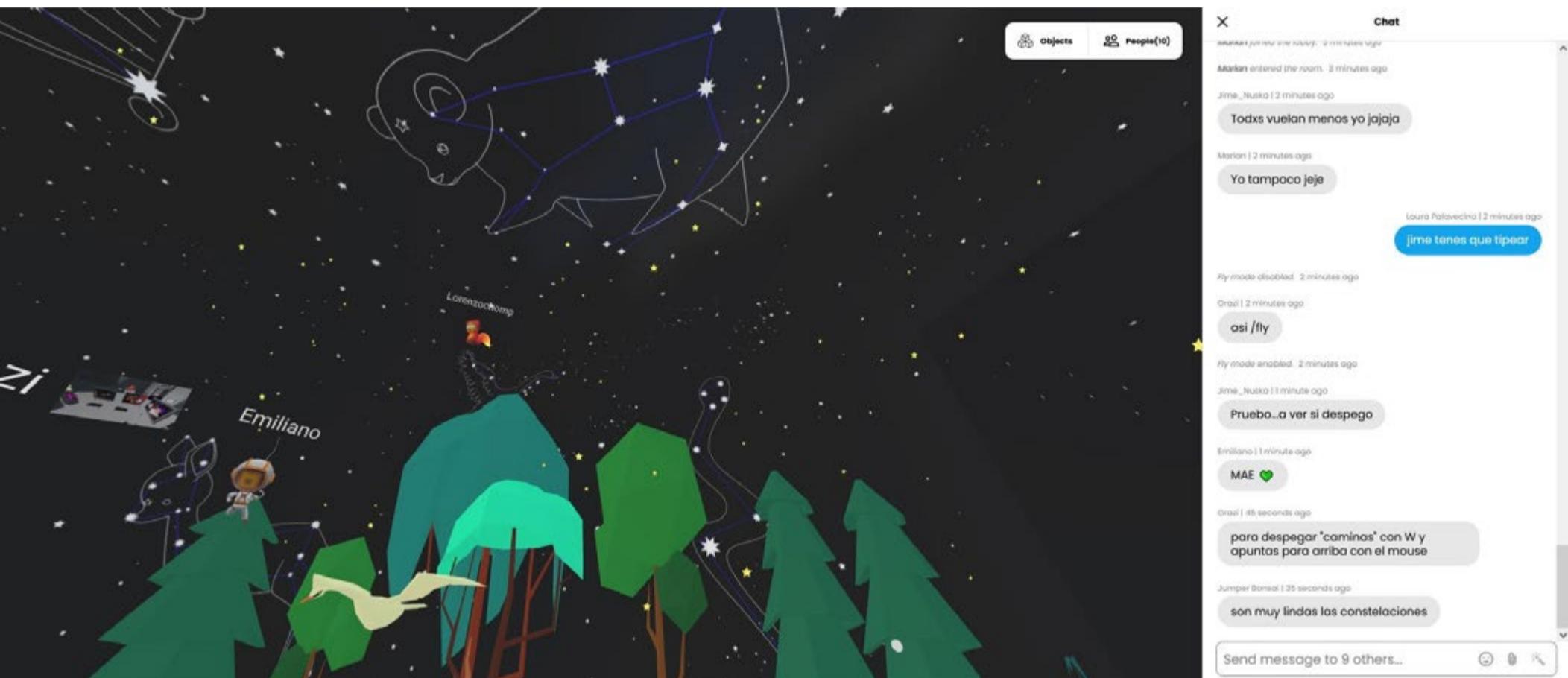


El avatar propio en la la antesala que precede el espacio principal. Captura de pantalla.

Posteriormente, en el recorrido, los participantes son reunidos en una antesala, un recinto contiguo al espacio principal. Este recinto está conectado al escenario principal mediante un pasillo largo y oscuro, en el que se explica brevemente la idea de la obra y hay una presentación personal. Inmediatamente antes de llegar a la sala principal se encuentran indicaciones sobre la usabilidad del espacio. Se especifican los mandos direccionales del teclado con los que hay que interactuar para poder navegar en la web y para dialogar con los demás participantes mediante el chat y el micrófono.

Finalmente, se encuentra el espacio principal. Durante la performance de artista los participantes recorren la sala a partir de la guía de la escucha de la poesía, como fué previamente mencionado.

Si el recorrido se efectúa de manera independiente, el visitante puede desplazarse libremente por el entorno a su propio ritmo. Puede permanecer el tiempo que quiera e incluso juntarse con otras personas para dialogar no solo sobre la obra, sino para leer poesía, llevar a cabo conferencias sobre la visión de la naturaleza en el arte o meditar.



Final de performance, diálogo con participantes. Captura de interfaz, incluyendo ventana de chat.

De esta manera, *Alto en el cielo y bajo las estrellas* se constituye como un espacio en el que se consolida una visión personal artística sobre el cielo, la inspiración en imágenes antiguas y las nuevas tecnologías. El nexo entre el uso del espacio por parte de los participantes, la poesía y el juego sagrado se convierte en un puente para revincularnos con la Naturaleza.

Alto en el cielo y bajo las estrellas / High in the Sky and Beneath the Stars puede ser visitada en el siguiente link: <https://hubs.mozilla.com/Ldeypdw/high-in-the-sky-and-beneath-the-stars/>

REFERENCIAS

- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Madrid: Alianza, 2007 [1938].
- MORTON, Timothy. *Cosas en común: Una introducción*. En *Humanidad: Solidaridad con los no-humanos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2019, páginas 13–71.
- MURRAY, Janet. *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1999 [1997].
- RUIZ COLLANTES, Xavier. *Juegos y videojuegos: Formas de vivencias narrativas*. En Scolari, C. (Ed.), *HomoVideoludens 2.0: de Pacman a la Gamificación*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- RYAN, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2004 [2001].
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- FLANAGAN, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- SICART, Miguel. *Play Matters*. Cambridge: MIT Press, 2014.

GALERIAS ON-OFF: DINÂMICAS DO SISTEMA DA ARTE CONTEMPORÂNEA

Andrea Capssa

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

ON-OFF

Na contemporaneidade, classificar as galerias de arte como físicas ou virtuais já não basta para identificar o meio de atuação das mesmas, principalmente em tempos de pandemia, uma vez que elas estão em fluxo, conectadas em modo ON ou OFF. As galerias e artistas atuam em paralelo, concomitantemente, ON através de *sites*, redes sociais e aplicativos e OFF, a partir de seus próprios endereços físicos, em feiras de arte em modo híbrido e museus, ou ao realizar ações expositivas itinerantes.

A atuação OFF durante o período pandêmico tem sido um grande desafio para os agentes do mercado de arte, principalmente para as galerias que se encontram impossibilitadas de realizar exposições e participar de feiras físicas.

Os ambientes físicos, em âmbito global, no ano de 2020 e 2021, contam, em sua maioria, com agendamentos e uma série de regras impostas para assegurar as condições de trabalho e de visitação, reduzindo o risco de contaminação pelo Coronavírus. A tendência é investir em ambientes online, usufruir das redes sociais para dar visibilidade às obras, aos artistas e realizações de eventos em modo ON. Há uma grande necessidade de atualização dos *sites*, plataformas e do fortalecimento do *e-commerce*. Verifica-se que o mercado de arte, antes bastante opaco (FIALHO, 2017), hoje busca dar maior transparência à comercialização, a começar pela divulgação de valores das obras em *sites* e *marketplaces*, algo que até o início da pandemia de Covid-19 não era uma realidade. Em 2020 observa-se um movimento de transformação do sistema para se adequar às novas dinâmicas em decorrência do cenário pandêmico.

As mudanças, entretanto, vêm acontecendo há bastante tempo, lentamente. A pandemia apenas acelerou as dinâmicas necessárias em um espaço curto de tempo. Cada vez mais

especializadas e voltadas para o mercado, as galerias tornaram-se múltiplas: proporcionam conhecimento, facilitam o acesso e a disseminação da arte, realizam cursos e *workshops*, propõem novas alternativas de atuação em rede ao usufruir das tecnologias possíveis. Possibilitam o estímulo ao consumo e, em uma economia de mercado, vê-se o uso da arte para reforçar, sobretudo, a imagem das empresas (GREFFE, 2013).

Neste sentido, observa-se também que as (re)configurações impostas pelo sistema exige que as ações propostas e executadas pela galeria estejam em consonância com os seus objetivos, tais como: atrair o público para visitar as exposições, participar dos eventos e dos cursos promovidos na internet, estabelecer relações mais aproximadas com os colecionadores, bem como inserir obras de seus artistas representados em acervos de instituições públicas e privadas. Para que as ações em curso alcancem seus objetivos e o público, conta-se com o papel fundamental do curador, uma vez que a curadoria assume, no sistema contemporâneo da arte, diversos papéis, sempre em busca da aproximação entre o público e a obra. Situação que também se repete nas dinâmicas online em tempos de pandemia, em que a curadoria busca reinventar-se, explorar novas possibilidades online, por meio das redes sociais, *sites* e plataformas que surgem exclusivamente para a realização de exposições virtuais, curadorias e para dar maior visibilidade às obras. A exemplo da Artsteps¹⁵, plataforma que está em fase de desenvolvimento e é exclusiva para a realização de exposições virtuais 3D que podem ser visualizadas no computador, smartphone, *tablets* ou óculos de realidade virtual.

A recente migração das galerias para o online não é exclusividade do cenário pandêmico, evidentemente, este é um processo natural, porém em aceleração devido a esse cenário. A fim de gerar interesse do público, atrair novos compradores e colecionadores de arte, as galerias vêm direcionando suas ações para o mercado online. A internet é um dos meios mais importantes para a realização das dinâmicas da galeria ON-OFF, com atuação nas redes, *sites*, *e-commerce*, *marketplace*. Nas plataformas, as galerias disponibilizam arte, disseminam conteúdo, contribuem, sobretudo, para a formação do público. Considerando que essas ações passam a surgir, ainda timidamente, há pouco mais de cinco anos (SILVEIRA, 2016), as inserções

¹⁵ Disponível em: <<https://www.artsteps.com/>>. Acesso em: 14 jul. 2020.

das galerias na web são imprescindíveis para dar continuidade às suas atividades no século XXI, as quais foram potencializadas pela crise do Coronavírus.

Alguns dos primeiros passos no direcionamento para a atuação ON-OFF são a digitalização de seus acervos e o investimento em melhorias nos *sites* das galerias. O desenvolvimento de *e-commerce* próprio, ou a busca por *marketplace* de arte também são uma constante, bem como a manutenção de perfis nas redes sociais com atualizações programadas, a produção de conteúdo para comunicação e *marketing* digital.

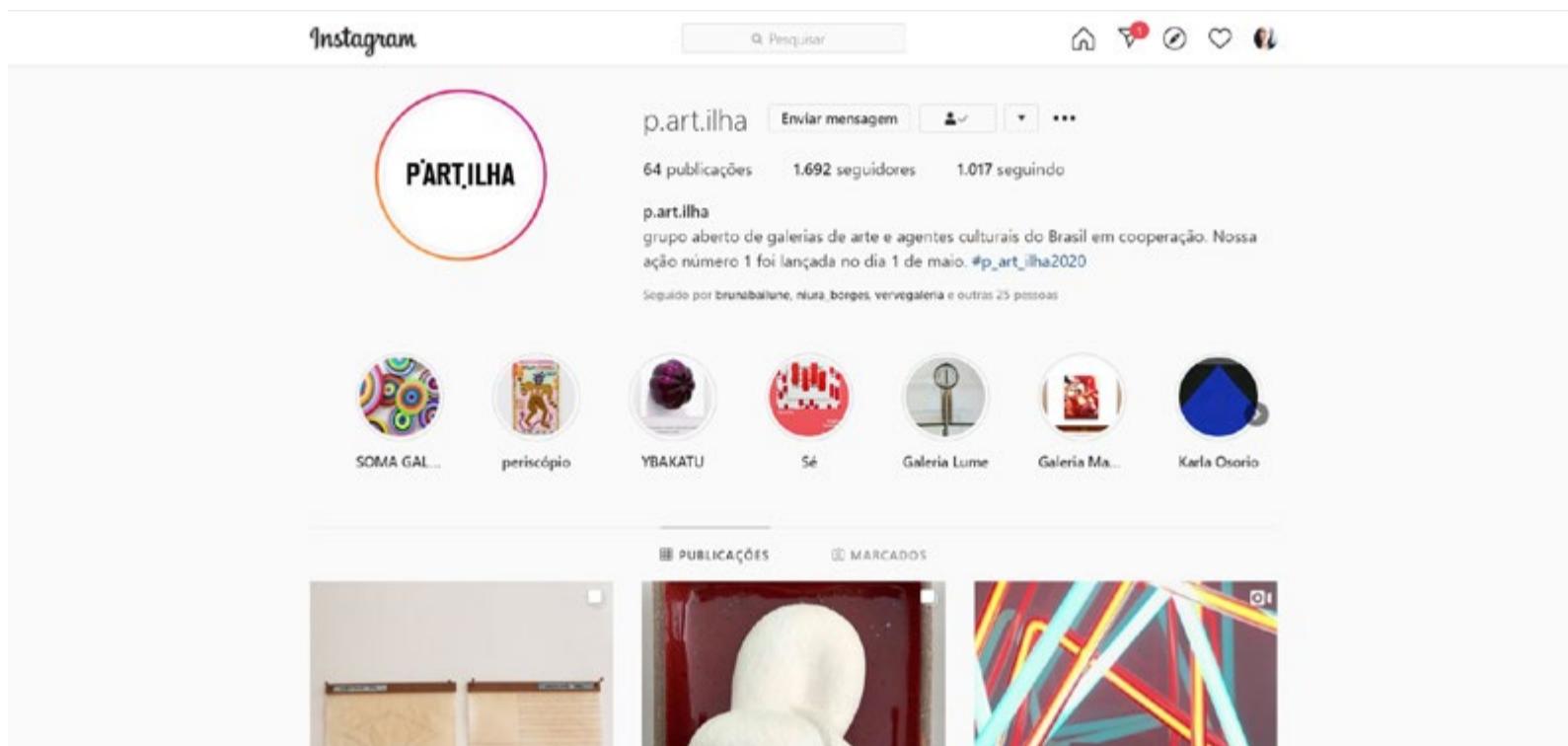
As transformações também acontecem em decorrência da pandemia de Covid-19, do ponto de vista do modo de atuação das galerias. Em 2020 as dinâmicas são repensadas pelas galerias de arte. Galerias de arte que não deram início às inserções de seus conteúdos e obras em ambientes virtuais (como por exemplo, *sites* com acervos digitalizados e redes sociais) sofrem a impossibilidade de realizar suas atividades nos ambientes físicos. Essa exigência afeta drasticamente o setor artístico que vive das relações mais aproximadas com o público.

Galerias e museus, com experiência na web, em um primeiro momento, readéquam as exposições em seus ambientes físicos e direcionando-as para os seus ambientes virtuais. Em um segundo momento, projetam e realizam as exposições online ou híbridas (ON-OFF). Vê-se ações em parcerias e compartilhamentos diversos no Instagram, com *lives* (vídeos gravados ao vivo e transmitidos na web) para discutir o cenário, divulgar produções artísticas e se relacionar com os seus públicos.

AÇÕES COLABORATIVAS COMPARTILHADAS

Surgem os coletivos de galerias, a exemplo do P.art.ilha, idealizado pelo diretor da OMA Galeria, Thomaz Pacheco, que reuniu diversas galerias com o propósito de articular ações coletivas, somando esforços e dando visibilidade ao grupo. P.art.ilha é lançada na rede social Instagram com o nome de usuário @p.art.ilha no dia 1 de maio de 2020 reunindo galerias de médio e pequeno porte com o propósito de contribuir com os artistas, com as galerias neste período de crise global para manter suas obras em circulação e estimular o mercado online da arte.

P.art.ilha busca atrair, por meio das redes, o investidor em arte e, principalmente, incentivar o surgimento de novos colecionadores de arte. A estratégia mercadológica está voltada para o incentivo ao colecionismo, uma vez que ao adquirir uma obra selecionada pelas galerias participantes, o comprador recebe um crédito de igual valor para aquisição de outra obra de arte da mesma galeria.



Instagram @p.art.ilha

Print de tela: acervo da autora

Fonte:<<https://www.instagram.com/p.art.ilha>>. Acesso em: 14 mai. 2020

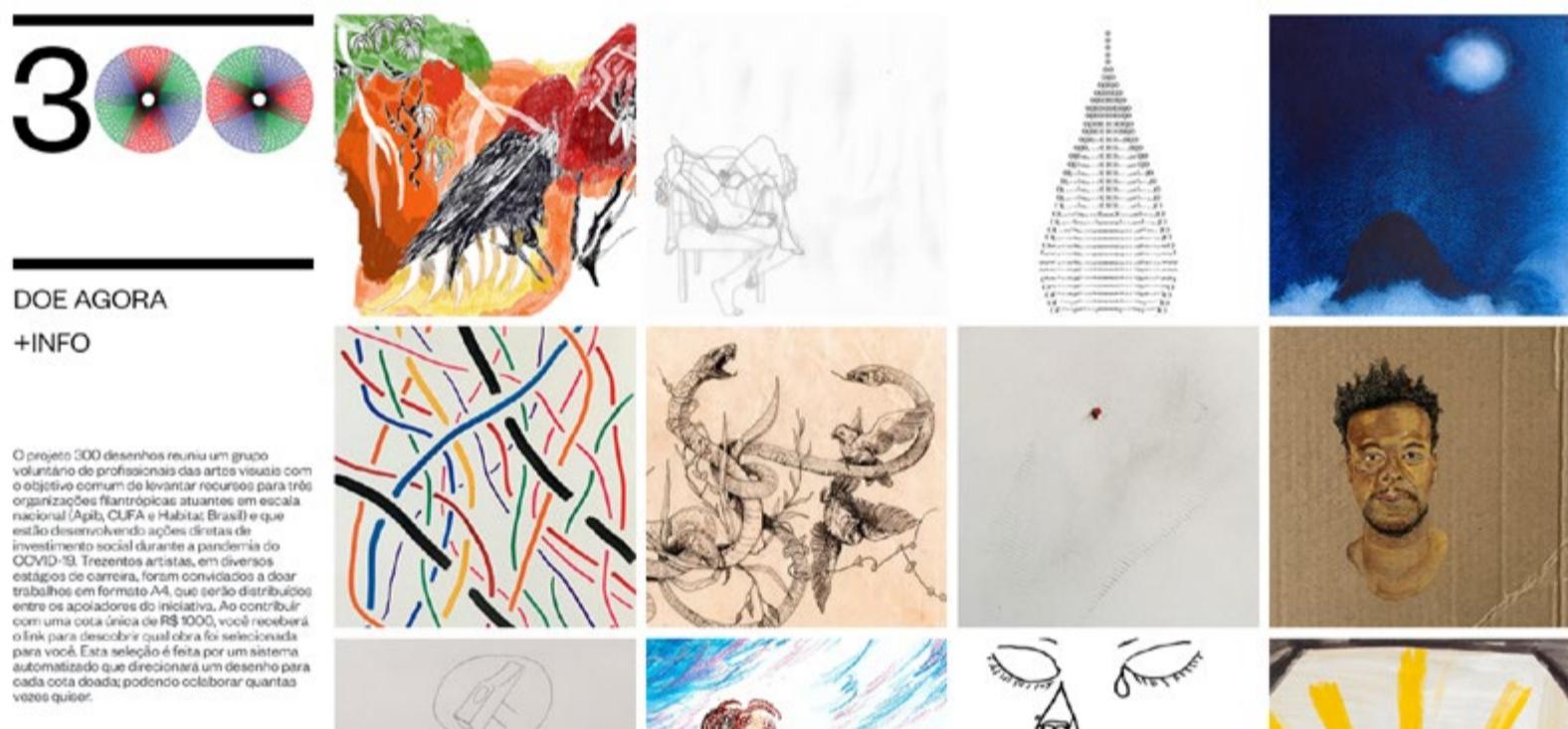
Todo o conteúdo produzido para o P.art.ilha é disseminado pelas galerias participantes em suas redes sociais e sites, mencionando as demais galerias participantes. Essa dinâmica favorece o fortalecimento da parceria por meio da ação coletiva. O valor arrecadado com as vendas é dividido entre as galerias e os artistas. Uma parte desse valor é destinada a entidades sociais afetadas pela pandemia e variam a cada ação realizada pelo grupo. As vendas são realizadas diretamente com as galerias, por meio de seus ambientes virtuais, e-mail, telefone, as entregas e fretes ficam a cargo da galeria vendedora.

No dia 2 de abril de 2021, em *live* no Instagram @p.art.ilha¹⁶, os diretores Bruna Bailune da Aura Arte Contemporânea, Thomaz Pacheco da OMA Galeria e Niura Ribeiro da Galeria de Arte Mamute conversaram sobre o cenário pandêmico no qual se originou o coletivo de galerias e também sobre o desenvolvimento das ações, estratégias para o fortalecimento do mercado de arte.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CNLmq0Unoc7/>> Acesso em: 2 abr. 2021.

Surgem também iniciativas no mercado online de arte voltadas para dar maior visibilidade aos artistas com propostas de novos modos de comercialização, divulgação e circulação de arte no sistema, tais como Quarantine e 300 desenhos.

Em uma proposta coletiva solidária, 300 artistas convidados doaram obras para serem vendidas pelo mesmo valor de R\$1 mil, às escuras. O comprador pode adquirir uma obra da artista contemporânea de carreira consolidada Adriana Varejão pelo mesmo valor de uma obra de artista emergente que também doou uma peça para a ação.



Site 300 desenhos.

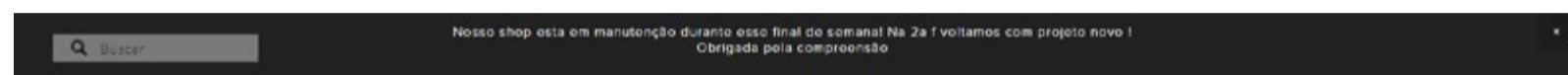
Print de tela: acervo da autora

Fonte: <<https://www.30odesenhos.art/>>. Acesso em: 13 mai. 2020

As obras são padronizadas em formato e técnica, papel A4 e desenho respectivamente e estão disponíveis no site¹⁷. Não é possível escolher a obra, ela é sorteada por um sistema aleatório após o pagamento efetuado. Os valores arrecadados serão direcionados para fins de filantropia ao apoiar a APIB – Articulação dos Povos Indígenas do Brasil, CUFA – Central Única das Favelas – e Habitat Brasil.

¹⁷ Fonte: <<https://www.30odesenhos.art/>>. Acesso em: 13 mai. 2020.

Quarantine surge como uma espécie de cooperativa de artistas brasileiros idealizada por Julia Morelli, Cristiana Tejo, Lais Myrrha e Marilá Dardot com o propósito de incentivar a produção, promover a circulação e fomentar as vendas no mercado online de arte¹⁸.



PROJETOS ARTE SONORA SOBRE



QUARANTINE ARTISTAS NEWS SHOP

QUARANTINE

O projeto Quarantine surge da atenta reflexão sobre os grandes desafios que o mundo enfrenta devido à pandemia de Covid-19 e mais especificamente do seu impacto no campo das artes visuais. [Português](#) [Inglês](#)

Fonte: Site Quarantine

Print de tela: acervo da autora

Fonte: <<https://www.55sp.art/quarantine>>. Acesso em: 14 mai. 2020

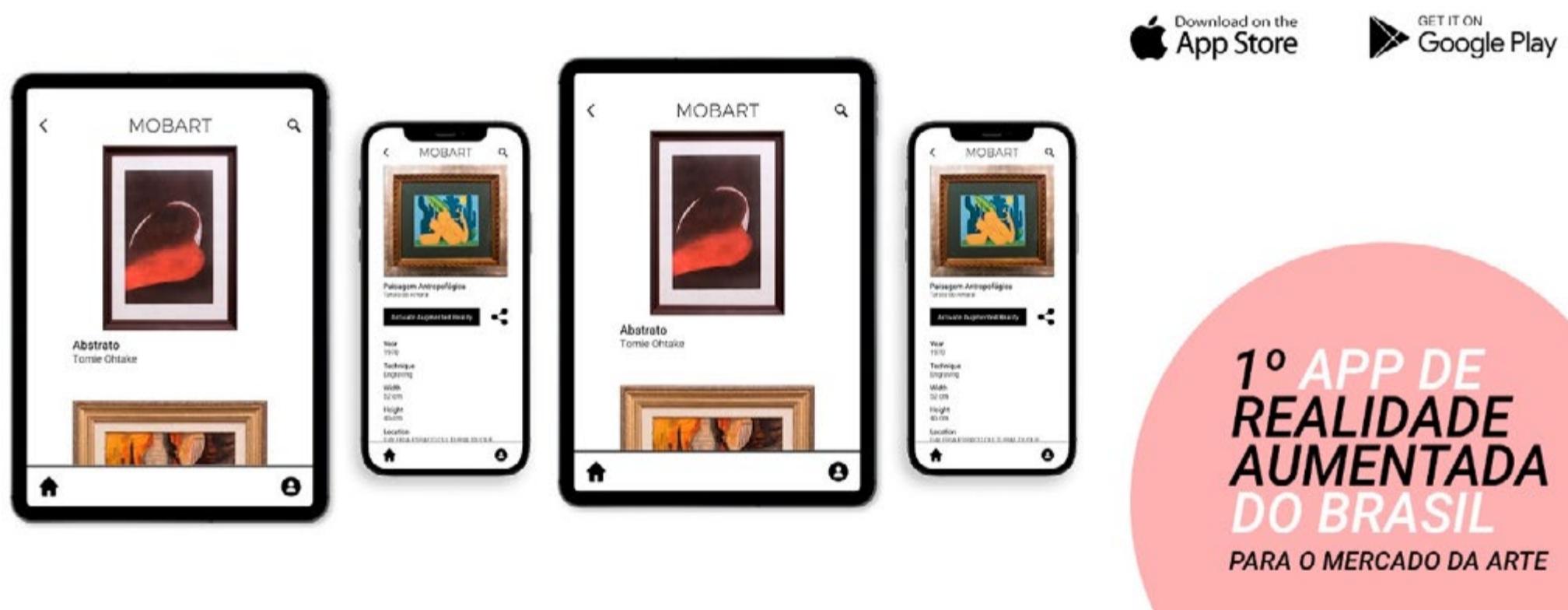
As obras são produzidas pensando no contexto da pandemia, desenhos, gravuras digitais, arte sonora, vídeo, fotografia, texto, linguagens que possibilitam encaminhar a versão digital para o comprador, o qual é responsável por baixar, imprimir ou executar a obra adquirida. Na Quarantine as obras têm a mesma especificação de R\$ 5 mil cada e o valor vendido é dividido entre todos os participantes, destinando uma parcela para doação ao fundo de apoio às pessoas trans (transexuais e transgêneros) afetadas pelo Covid-19.

INOVAÇÃO

Entretanto, existem ainda algumas questões que atrapalham o dinamismo do mercado de arte online, tais como a gestão, a atualização de acervos em tempo real e a experiência, dos

¹⁸ Fonte: <<https://vejasp.abril.com.br/blog/arte-ao-redor/obra-surpresa-projeto-quarantine/>>. Acesso em: 14 mai. 2020.

agentes e do público, com a arte através dos *sites*, redes sociais, aplicativos, plataformas e *marketplaces*. Diante desse cenário, surgem inovações por meio de startups, voltadas para o sistema da arte, que favorecem a atuação remota dos agentes do mercado, artistas, galeristas, marchands e curadores. Iniciativas no campo da arte e tecnologia são essenciais para superar o desafio deste setor. Nesse contexto, surge a ideia de uma plataforma facilitadora para dinamizar o mercado de arte, a Mobart. Lançada em 5 de novembro de 2021, a plataforma busca contribuir para o mercado com o desenvolvimento e implementação de um projeto inovador utilizando a tecnologia da realidade aumentada e do *blockchain* para visualização de obras de arte, NFT's, gestão e comercialização.



Mobart - Aplicativo disponível na AppStore e PlayStore
Acervo da autora

CONSIDERAÇÕES

Ações colaborativas compartilhadas e inovadoras como essas aqui relatadas são iniciativas que mobilizam o sistema da arte, sobretudo diante da crise de Covid-19. A busca por novas dinâmicas está voltada para a manutenção das atividades no mercado de arte. A pandemia acelerou o processo de digitalização do mercado com ações que realmente estimulem a participação do público, o envolvimento de quem está, literalmente, do outro lado da tela.

Mais que publicar registros de obras na web, as ações precisam comunicar, gerar interesse, envolver o público interessado em arte, especialmente o e-colecionador, termo pensado para designar o colecionador que adquire obras de arte na web, por meio de leilões online e dos contatos *mobile* das galerias (WhatsApp, e-mail e outros). Acredita-se que o e-colecionador é

um importante agente para o mercado de arte online, ele atua por meio das redes, galerias, leilões e feiras virtuais onde adquire obras para as suas coleções físicas e/ou virtuais, podendo também considerar coleções ON-OFF.

As relações entre as galerias estão mais fortalecidas durante a pandemia, o que demonstra um amadurecimento do sistema que entende o momento delicado e grave pelo qual o mundo está passando. Transformações já estão ocorrendo, inclusive no mercado, um setor que pode vir a se tornar mais transparente em tempos de crise.

REFERÊNCIAS

Livros

- BULHÕES, Maria Amélia. Arte Contemporânea no Brasil. Belo Horizonte: C/Arte, 2019. FIALHO, Ana Letícia. O mercado de arte contemporânea no Brasil. Pesquisa Setorial Latitude. 3^a Edição, 2014.
- GREFFE, Xavier. Arte e Mercado. São Paulo. Iluminuras: Itaú Cultural, 2013.

Teses/Dissertações/Monografias

- SILVEIRA, Andrea Aparecida Capssa de Lima da. Considerações sobre as galerias virtuais e suas relações com o mercado de arte. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5244>>. Acesso em: 13 mar. 2020.

Artigos

- FETTER, Bruna. Das reconfigurações contemporâneas do(s) sistema(s) da arte. MODOS revista de história da arte – volume 2 | número 3 | setembro - dezembro de 2018 | ISSN: 2526 -2963.

Artigos de periódicos na internet

- CAPSSA, Andrea. O mercado da arte e a pandemia: galerias ON-OFF e dinâmicas compartilhadas. Disponível em: <<https://arteref.com/opiniao/o-mercado-da-arte-e-a-pandemia-galerias-on-off/>>. Acesso em 23 ago. 2021.
- FEITOSA, Fernanda. SP-Arte em tempos de crise. Reportagem de Alessandro Giannini em 9 mai. 15. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/sp-arte-feira-em-tempos-de-crise-15819214>>. Acesso em 07 jun. 2019.
- FIALHO, Ana Letícia. O peso do mercado secundário no processo de formação de valores artísticos no sistema das artes. Fórum Permanente. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/event_pres/exposicoes/sp-arte-2010/relatos/sothebys>. Acesso em 4 mai. 2020.
- FIALHO, Ana Letícia; FEITOSA, Fernanda; PINO, Carol. SP-Arte 2019 Talks: Para onde vamos? Inovações no mercado da arte. Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/midias/2019/para-onde-vamos-inovacoes-no-mercado-de-arte/>>. Acesso em 03 mai. 2020.
- FIALHO, Ana Letícia. O mercado, os artistas, os colecionadores e as instituições. ouvirOuvir, Uberlândia v. 13, n. 2, p. 378-390, jul./dez. 2017.

EQUILÍRIOS “VIDEOCORPOGRAFADOS”: MANIFESTOS DE EXISTÊNCIA E CUIDADO DE SI

Carolina Dias de Almeida Berger

Avante Art Studio

Imagino que seu interesse para ler este artigo surge de alguma proximidade poética, estética ou até mesmo de uma necessidade corpóreo-mental em relação ao equilíbrio. Para a leitura ter efeito em seu corpo senciente e em sua intelecção, vamos primeiro produzir uma ressonância letrada entre o que tenho a dizer e sua curiosidade. Meu modo de aproximação ao seu fluxo mental é primeiro concentrar atenção em como seu corpo interpreta o equilíbrio. Falo de equilíbrio como encontro do eixo corporal.

Existe, em nosso corpo, um ponto de equilíbrio, ou o ponto de gravidade, a partir do qual todos os fragmentos de nossa massa corporal são distribuídos ao redor. Este ponto, localizado (em média) a uns quatro dedos abaixo do umbigo, se desloca de acordo com seus movimentos, que alteram os pesos de partes de seu órgão-corpo de acordo com a gravidade, ou seja, com os eixos de seu movimento.

Até aqui te conduzo, então, a assimilar que o equilíbrio corporal é dinâmico e há uma contínua reorientação dos segmentos de sua composição.

Já o equilíbrio no pensamento passa por você saber ou ter interesse em entender quando surge a concepção filosófica que é levada à vida na prática que aqui abordo: o *Cuidado de Si* (FOUCAULT, 1990).

O *Cuidado de Si* implica uma nova experiência de si mesmo. Ou seja, o pensamento é formado na ação sobre o próprio corpo, na integridade de um modo de vida ou pensamento filosófico levado à prática. O *Cuidado de Si* surge da noção grega de *Inquietude de Si mesmo* (*Epimeleia Heautou*) e se trata de ocupar-se de Si mesmo. É uma concepção comum aos Sofistas e que se funda também como preceito para o *Conhecer a Si mesmo* platônico.

É um movimento dialético entre ocupar-se do corpo e preocupar-se com a alma. É um cuidado a partir da ação alinhada à filosofia de reflexão em relação às próprias verdades e não da alma como substância da existência.

Trata-se, portanto, de um conceito prático, ou uma extensa atividade, uma rede de obrigações e técnicas levadas a cabo ao trazer preceitos da filosofia de *Cuidado de Si* para a vida. Foucault¹⁹ analisa as técnicas de *Cuidado de Si* e seus modos de produção em diferentes momentos históricos - da antiguidade grega ao cristianismo primitivo, para entender como estas técnicas afetam a formação da subjetividade.

Tomar notas sobre si mesmo, reler estas notas e posteriormente escrever cartas são métodos de reativação das verdades que fundam o sujeito e serão pensadas por Foucault como *Tecnologias do Eu*. São procedimentos moldados pela cultura, que conformam exercícios mediante os quais o sujeito constitui-se em objeto de conhecimento para si mesmo, ao efetuar um certo número de operações em seu corpo.

Há alguns anos, a partir do estudo do audiovisual autorreferencial²⁰, penso o vídeo como uma *Tecnologia do Eu* que muito influencia nossos hábitos corporais e culturais. Começo a olhar para o vídeo como uma transformação destas técnicas no início dos anos 2000, quando as leituras da série *História da Sexualidade*, de Foucault, irrompem em mim uma consciência libertária da subjetividade em relação aos usos criativos das mídias digitais. Ainda não tínhamos *smartphones*, mas sim câmeras fotográficas portáteis com as quais reconheço, a partir dos processos de minhas poéticas autorreferenciais, um paradoxo que ainda lapido a cada nova experiência criativa de corpo e tecnologia.

Trata-se do paradoxo da presença que aflora com a exposição da autoimagem nas redes digitais. Este paradoxo relaciona-se com aspectos de nossa cognição afetados pelo uso pessoal de câmeras em *gadgets* individuais conectados às redes digitais. Trata-se da alteração massiva do elementar na presença: o alinhamento entre pensamento e ação.

¹⁹ Foucault, Michel. *Tecnologías del yo y otros estudios*. Barcelona: Paidós, 1990.

²⁰ BERGER, Carolina Dias de Almeida. *El documental autorreferencial contemporáneo: un espacio discursivo de múltiples hibridaciones*. Dissertação (Mestrado) – Maestría en Cine Documental. Universidad del Cine: Buenos Aires, 2009.

Vale deixar claro que a definição fundamental de presença radica neste alinhamento. Estar presente é centrar-se no aqui-agora, unificado nas ações dentro circunstância em que se está, onde não há intervalo entre pensar e agir. E é justamente o que menos sentimos e fazemos atualmente. Esta via cognitiva essencial está com interrupções constantes e fluxos ininterruptos de dispersão, o que gera o Paradoxo da Presença.

O aspecto central do paradoxo da presença é, portanto, uma excessiva representação e concentração visual da corporalidade nas redes sem a atenção concentrada nas ações e na expressão de cada indivíduo.

Ao mesmo tempo que temos aparatos pessoais com potencial para uma autorreflexão, as utilizamos sem consciência digital, produzindo informações padronizadas. O que poderia potencializar o *Cuidado de Si* com vias de autonomia e expressividade, como acontece na autorreferencialidade do documentário tornou-se um plano de dissonâncias cognitivas e danos psíquicos à subjetividade.

Os potenciais expressivos da subjetividade para a produção digital perdem-se em um *overload* de informações e narrativas que na realidade são virtualidades padronizadas pelas potências econômicas e políticas. Neste mundo de virtualidades cada vez mais tangíveis nas redes de pensamento (em grande parte crenças), nos tornamos subjetividades instáveis, desconexas da corporalidade e da consciência de nossas ações.

O *paradoxo da presença* pode ser retrocedido às mesmas origens filosóficas do *Cuidado de Si* e do conceito de *Tecnologia do Eu*: a caverna de Platão segue atual, e o *Cuidado de Si* que poderia ser um antídoto a sua atualização em redes digitais segue um antídoto urgente. Talvez seja o momento de começar a alertar: como estamos todos conectados sem uma conexão com o presente, nos tornamos mais e mais vulneráveis a redes de poder construídas manipulando a informação e seus impactos sobre nossa cognição. À medida que estamos condicionados à conectividade em nossas ações e processos neurofisiológicos, a virtualidade vem se tornando mais influente que a nossa capacidade de observar e refletir sobre a própria realidade e o fluxo de fenômenos reais. Onde a virtualidade nos condiciona e nos afasta do *Cuidado de Si*, há o paradoxo da presença.

Neste acúmulo de pensamentos, a subjetividade aflora com o restauro da presença e embasa a experiência que logo relato. Sigo lapidando esta intuição a partir das sabedorias oferecidas por Platão e Foucault através da prática contínua das *Tecnologias do Eu* em experiências de

Cuidado de Si. Se o paradoxo da presença brotou em minha pesquisa de artista do corpo e do movimento que produz imagens e observa o comportamento humano ao vivo, em tempo real e nas redes digitais, considero um ato de existência conceber e estimular alquimias subjetivas como antídoto. E meu antídoto é a ação criativa, a presença expressiva do Digital Self.

ETHEREUM: UMA POÉTICA-ANTÍDOTO AO PARADOXO DA PRESENÇA

Consciente das manipulações algorítmicas²¹ nas redes digitais, e das alterações cognitivas, eu começo a criar trabalhos para pesquisar e tornar meu *Digital Self* presente. A partir da observação da corporalidade em pesquisas de *embodiment*²² com mídias e novas tecnologias em experiências de presença, começo a vislumbrar reflexões urgentes e técnicas dos campos da dança e da performance para restaurar²³ gestos, movimentos e a sensibilidade implicada nas experiências de presença.

A série *Ethereum*²⁴ compõe um estudo voltado à fundação de novas experiências cognitivas registradas em vídeo e fotografia para resgatar, recriar, fundir e encontrar novos gestos de contemplação do espaço através da dança performativa ou da dança-performance. É um fluxo contínuo de experiências de uma dança errante entre espaços que transformam o corpo - de paisagens de naturezas inóspitas a não-lugares em espaços urbanos. Parto de uma circunstância estética que vasculho a partir do lugar escolhido para estudar aspectos do movimento e compor uma imagem de fusão entre corpo e espaço.

A fusão acontece entre elementos formais como a arquitetura do espaço, elementos da natureza, enquadramento, paleta de cores e percepção deste ecossistema poético como disparador dos movimentos expressivos.

²¹ Dois autores embasam uma trajetória de longa reflexão e constante pesquisa sobre o tema. O pioneiro da realidade virtual e do metaverso Jaron Lanier e o neurocientista Miguel Nicolelis. *Vide referências*.

²² Traduzo como corporificar, mas deixo mantendo a palavra em inglês pois é um conceito utilizado em pesquisas que envolvem aspectos cognitivos da presença cênica e do movimento com novas tecnologias como *wearables* utilizados em realidade estendida.

²³ Utilizo a ideia de restauro da presença inspirada na concepção de restauração do comportamento que é analisada por Richard Schechner (2006) em relação aos comportamentos restaurados nos ritos.

²⁴ Sim, o nome da série quer englobar o paradoxo em sua concepção e faz referência tanto ao elemento éter que se relaciona com o espaço, com um antídoto médico à dor, quanto à plataforma descentralizada de contratos descentralizados que utiliza a tecnologia *blockchain*, e cuja moeda digital nativa é o Ether. Quando abordo ether como espaço, eu estou fazendo referência os elementos da natureza interpretados em diferentes sistemas de pensamento filosófico oriental que tem o éter com a junção de todos os elementos (terra, água, fogo e ar) e, por isso, equivalente a espaço.

Trata-se de produção de poéticas de improviso a partir de uma concepção da dança onde senciência e imanência dialogam em desenhos moventes que o espaço produz no corpo. A dimensão performativa vem de como o corpo compõe o espaço em estudos sobre o risco, o equilíbrio e a forma de espaços vastos como telas para expressar investigações de autoconsciência.

Nesta série, um dos temas é o equilíbrio corpo-mente colocado em “cena” como um “princípio ativo” de manifestos de *Cuidado de Si*. O vínculo entre conceitos e modos de produção de existência nas obras funciona como uma técnica de restauração evocativa da presença.

ETHEREUM ENTRE: NOTAÇÕES SOBRE O EQUILÍBRIO

Ethereum Entre é uma peça vídeo-corporal. É um estudo híbrido sobre a base e o equilíbrio como consciência corporal ao mesmo tempo que é uma composição visual sobre os estados de presença nas condições de isolamento. O trabalho foi realizado durante a quarentena, em julho de 2020. Produzi as imagens sozinha, em um vão de concreto, entre árvores e uma passagem de esgoto, entre minha casa e o sobrado vizinho. Esta espécie de corredor é íngreme e o som reverbera.

Ethereum Entre - Imagem 01



Trata-se de uma performance solo sobre as relações entre risco e equilíbrio, com atenção concentrada e senciência aguçadas pela aspereza do espaço e ressonância sonora deste túnel do tempo entre o agora da realização e um futuro sobre o qual lançava previsões. Equilíbrio e suspensão entram em ressonância na obra que é uma adaptação necessária de um dispositivo-circunstância presente em todas as obras da série *Ethereum*.

Em comum, estas obras são realizadas de forma solitária, em espaços vastos, nos quais reconheço um campo estético. O espaço é a moldura de amplidão para o corpo em busca de equilíbrio entre sua intensidade selvagem e sua suavidade poética.



Ethereum Entre - Imagem 02

Como meu trabalho é voltado às sensações que ficam enraizadas no corpo a partir de intensas experiências de presença, aconselho ver o vídeo *Ethereum Entre*²⁵ e também outros trabalhos como *Escultura Etérea*²⁶, para melhor adentrar em um universo criativo que exige disciplina e método. Ambos são exemplares de dois princípios que investigo em vídeo corpografias de

²⁵ *Ethereum Entre* https://youtu.be/_alQT4Txv8A?t=389 A oitava edição do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia acontece de 23 a 27 de agosto de 2021 nas redes sociais do LABART e aqui em nosso canal no YouTube. O FACTORS 8.0 tem como tema Propagação Digital: do in loco ao online.

²⁶ *Escultura Etérea*. Disponível em <https://youtu.be/ezGXCv2XdVk?t=177>

existência e de Cuidado de Si. O equilíbrio do corpo é tão metafórico quanto à suspensão como tempo espraiado e dotado de transcendência.

Os dois primeiros atos da obra simbolizam obstáculos e que surgem na busca de equilíbrio em situações de extrema mudança. O Ato primeiro tem como “códigos” de abertura o que será traçado pelo corpo enrijecido por estar fixo: _____. |) |. I. (_I. O ato II é um exercício do corpo como um pêndulo, onde o desequilíbrio equivale ao desenho i_i que o chinelo japonês com solado de madeira “geta”, pois este retira partes da base. Eixo sagital do corpo fica em um movimento pendular, que torna o equilíbrio precário.



Ethereum Entre - Imagem 03

O Terceiro ato, simbolizado por ~, é a dança a partir da notação traçada em movimentos anteriores. O corpo já está mais flexível e com movimentos curvilíneos. A busca é mais por ritmo que por base. Os sapatos com diferentes desenhos e materiais simulam situações nas quais nossa base, raiz de nossa estrutura e equilíbrio, é modificada ou retirada. O material

desta base reflete minha situação entre seguir na total insegurança e com dificuldades de sobrevivência, em SP, e me mudar para minha cidade natal para poder ter mais estrutura e segurança para sobreviver durante a Pandemia de COVID-19. Os meus atos de busca refletem o que todos tivemos dificuldade em manter: o equilíbrio, em uma situação limítrofe para o corpo-mente que é o isolamento, durante uma pandemia global.

Na performance ainda sigo as técnicas de estudo de equilíbrio em espaço onde destacam-se as linhas horizontais, neste caso, em ascensão. E mantenho²⁷ também a técnica de performar-pintando, uma espécie de *live painting* que compõe um rito-tela em um espaço raro e não habitado. A ideia é criar geometrias do movimento em estudo, com expressões minimalistas de cada fase da busca de equilíbrio. Para isso usei carvão para traçar as linhas de movimento na parede externa - espaço-tela que é também parede da minha própria casa.

Coloco em cena uma das ideias centrais da pesquisa: a relação entre expressão e corporalidade, pois corporifico um tema - o equilíbrio e com ferramentas de pintura (carvão) coloco em imagens os traços que o corpo em movimento/transição consegue executar.

A pena representa firmeza e leveza em uma mesma intenção. O eixo central de onde sai a plumagem é firme e flexível, e traduz o desenho da coluna. Além disso, as penas formam uma linha transversal imaginária para desenhar gestos de expansão através de oposições que também são modos de produzir equilíbrio corporal.

CONCLUSÃO

A dança-performance de busca de equilíbrio e desenho de sua notação em vídeo *Ethereum Entre* demonstra uma porção de vasta série de obras pensadas para compor um estudo do restauro de presença. São obras com premissas fundadas na pesquisa *DigitalSelfPresenceLab: laboratório de poéticas de corpo e tecnologia* que seguirei enquanto puder deslocar-me com dança e câmeras. São experimentos labororiais voltados à

²⁷ Uso esta técnica em performances intermídia. Entre os trabalhos *Ethereum II Movimento* - em residência artística para O'Sítio Floripa - em 2018 e *Ethereum Origem I ato e II Ato* (2021), produzidas na Moblanc Galeria e Acervo, e exibidas online.

criação de técnicas de dança-performance possíveis de serem aplicados em aulas de restauro da presença para uma pluralidade de corporeidades e subjetividades. A partir destes trabalhos consolido uma via de criação de técnicas que eu possa compartilhar com o público em diferentes “dispositivos” de restauro da presença²⁸.

Estes dispositivos são flexíveis, adaptáveis a diferentes modos de produção de presença, da realidade virtual às aulas presenciais, e formam um fluxo contínuo de pesquisa sobre *Embodiment* com novas tecnologias. Entre os atos deste fluxo, os manifestos expandem-se. Como na obra Diários do corpo manifesto, fruto de uma condução de restauro da presença para composição de um vídeo híbrido, entre videodança e diário-manifesto sobre “corpografias do comum” entre mulheres de diferentes partes do país.

A produção da obra foi a metodologia que adotei para criar, a partir de formatos de vídeo autobiográficos, o resgate do que queremos ser como corporalidade coletiva que reconhece a pluralidade expressiva das subjetividades. Na sinopse da obra fica claro o amadurecimento da proposta, graças à entrega de cada participante com suas estéticas e vivências:

“Videocorpografar” é a ação que dá corpo ao manifesto composto por diários em imagens em movimento conduzidos através de técnicas de criação afloradas na zona híbrida entre dança, performance e audiovisual. Cada participante assumiu uma posição de auto-observação através do movimento expressivo. O resultado é uma sinfonia de “experiências do agora” vivenciadas por mulheres entregues à observação de seus movimentos corporais e criativos, e que manifestam o corpo que colocam nas palavras e na imagem.

A investigação torna-se coletiva através dos princípios de estudo da presença em experiências pessoais que demonstram como o vídeo sim pode ser uma *Tecnologia do Eu*, uma consciência ampla de si mesmo e da relação de seu movimento com a autorreflexão em uma pluralidade.

²⁸ Como metodologia aplicada em curso ministrado para o *Projeto Por Elas*, do Centro de Referência da Dança, da Cidade de São Paulo em Disponível em <https://youtu.be/nBXtzWqsBf4?t=964>, transmitido ao vivo em 14 de jun. de 2021. Acesso em 27/10/2021.

A inspiração central é, na verdade, um profundo desassossego sobre a condição humana contemporânea. Falo de mentes dispersas de sua presença, de pensamentos bifurcados, dissonantes e colapsados em meio a uma constante avalanche de informações e imagens desconectadas da realidade tangível ao corpo. Trata-se de buscar antídotos através da sabedoria-intuição do corpo para os vícios e excessos digitais que provocam dispersões e dissonâncias muito perigosas à sobrevivência da espécie humana.

Ativar e manifestar antídotos de restauro da presença através do audiovisual acessa e torna expressivo o que está entranhado nas memórias corporais através do movimento livre e exploratório da imanência e da senciência dos fluxos da realidade. E a presença acontece, para além da mensagem, como libertária essência da existência. Nós existimos!²⁹

²⁹ Deixo um clipe de uma experiência expressiva para embalar a dança após sua leitura. *We exist*, do Arcade Fire. Disponível no link https://youtu.be/hRXc_-c_9Xc Acesso em: muitos momentos de vontade de dançar.

REFERÊNCIAS

- Foucault, Michel. *Tecnologías del yo y otros estudios*. Barcelona: Paidós, 1990.
- Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad. Vol. I: La voluntad del Saber*. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.
- Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad. Vol. I: El uso de los placeres*. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.
- Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad. Vol. I: La inquietud de sí*. Argentina: Siglo XXI Editores, 2006.
- BERGER, Carolina Dias de Almeida. *El documental autorreferencial contemporâneo: un espacio discursivo de múltiples hibridaciones*. Dissertação (Mestrado) – Maestría en Cine Documental. Universidad del Cine: Buenos Aires, 2009.
- LANIER, Jaron. *You're not a gadget: a manifesto*. Alfred A Knopf. New York, 2010.
- NICOLELIS, Miguel. *O verdadeiro criador de tudo: Como o cérebro humano esculpiu o universo como nós o conhecemos*. Crítica Editora: São Paulo, 2020.
- SCHERCHNER, Richard. *Performance Studies: an introduction*. Routledge: UK, 2006.

O LUGAR DA PROJEÇÃO

Lucas Bambozzi

Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP)

LUGAR, MÍDIA, ARTE

Há muitos modos de se entender a noção de lugar. As distintas formas como o lugar se ‘comunica’, e a perspectiva de associar essas possibilidades em relação à arte, arquitetura, sociologia ou filosofia, convidam a buscar atribuições específicas e distintas para a ideia de lugar e de espaço. E é nas grandes cidades, onde a emergência de um espaço social público e conectado produz articulações mais explícitas, que surgem cruzamentos mais intrincados de conceitos em torno desses termos.

A cidade se tornou, um tanto desastrosamente, um agregador de espaços informacionais, formados por fluxos de comunicação de todo tipo. É nesse contexto em que o lugar se torna instável, carregado de informação e de aspectos imateriais.

Compreender a aptidão do lugar e suas tensões passou a ser uma prática que une arquitetura, comunicação e eventualmente arte. Venho buscando formas de expressão nas confluências e atritos entre essas áreas.

Desde que as instalações passaram a ganhar os espaços expositivos, envolvendo também elementos da videoarte, o embate com o espaço passou também a refletir questões que envolvem a imaterialidade do vídeo e a fisicalidade das superfícies, sugerindo novos cruzamentos de suportes e linguagens. Multiplicaram-se experiências de projeções em superfícies disformes, como tules, lycra, cortinas, materiais semitransparentes de texturas diversas ou mesmo muito instáveis e pouco opacas como fumaça, vapor d’água, poeira e partículas ionizadas. As telas de projeção adquiriram novas proporções, não mais constrictas às proporções retangulares típicas. Seja através de máscaras físicas, aplicadas aos projetores, ou através de técnicas de mapeamento da fonte de vídeo, as proporções podem ser o resultado de intenções ligadas ao

próprio trabalho, podendo ser mais específicas e adaptáveis ao suporte – e por consequência ao espaço. Essas são apenas algumas das possibilidades que passaram a fazer parte do campo de expansão da videoinstalação.

Com o barateamento dos projetores, ficou mais viável também preencher maiores espaços, proporcionando não apenas instalações mais imersivas, como projeções em telas estendidas ou panorâmicas. O vídeo passou a ser exibido também em paredes, que formam grandes superfícies de imagem, se distanciando da estrutura das apertadas salas de projeção que eram destinadas ao vídeo ao longo dos anos 1990.

As projeções em empenas cegas se enquadram nesse tipo de experiência, que se valem da porção informacional introjetada em superfícies arquitetônicas e fachadas de edifício.

DE PORTAS ABERTAS

De portas abertas é uma obra criada dentro das amplas “liberdades” que o campo expandido da instalação sugere. Trata-se de uma projeção sobre uma porta fechada por tijolos existente no interior da Galeria Reocupa, na Ocupação 9 de Julho, gerida pelo MSTC – Movimento dos Sem Teto do Centro. A instalação foi criada em 2019 por ocasião da exposição **O que não é floresta é prisão política**,³⁰ um projeto coletivo que deu continuidade a ações colaborativas entre o MSTC e artistas de várias áreas³¹.

As imagens mostram moradores da ocupação abrindo as portas de seus apartamentos, dando boas vindas ao público/espectador. É um trabalho do tipo *site-specific*, em que a porta projetada se encaixa visualmente na porta coberta de tijolos, sugerindo a ideia de que os moradores retratados no vídeo possam estar abrindo as portas apesar da parede bloqueada por tijolos. A ideia básica foi criar um sentido que se soma a partir de camadas de informação entre elementos físicos e imateriais típicos de uma projeção sobre uma superfície não usual³².

³⁰ A exposição **O que não é floresta é prisão política** abriu em setembro de 2019 e reuniu mais de 150 artistas participantes, incluindo moradores da Ocupação e mais de 40 convidados, que participaram de atividades como as ativações mensais. Chegamos a ter 220 obras montadas e em pouco tempo a Galeria Reocupa se tornou um espaço bastante conhecido na cidade e no país.

³¹ Várias das ações que se desenvolveram na Ocupação 9 de Julho a partir de 2017, como a Cozinha da Ocupação e a Galeria Reocupa, têm como agrupamento comum o Aparelhamento, que surgiu em 2016 como forma de apoio às ocupações na Funarte SP. Venho participando dessas ações, em sintonia com as propostas de construção coletiva e apoio a novas redes de ação entre arte e ativismo político.

³² A técnica utilizada retoma os princípios e intenções de uma série iniciada em 1998, chamada **Conversa Particular**, em que as superfícies que recebem as imagens complementam o sentido do que é projetado, pois tem significados próprios, que se associam às imagens que as envolvem.

Há outros elementos que podem ser mencionados aqui. A porta delimita o espaço atribuído à ocupação em relação às construções vizinhas, de uso ainda indefinido, a partir do hall de entrada do edifício, localizado no andar térreo do acesso pela Avenida 9 de Julho – que foi construído como sede do INSS. Mas a porta também denota uma parede simbólica entre a Galeria Reocupa (que se estabeleceu nessa área comum do edifício como um espaço aberto a visitações), e sua nova vocação residencial, pleiteada pelo MSTC como moradia acessível, em acordo com finalidades sociais.

A existência da porta de tijolos enuncia os diversos interesses em jogo. Há o interesse imobiliário cada vez mais explícito e segregador no centro de São Paulo; o abandono de edifícios inteiros, resultado de vultuosas somas de taxas e impostos em atraso; a estética de blindagem da propriedade privada; a prática de se lacrar o ambiente para que se dificulte qualquer tipo de entrada ou ocupação - mesmo que seja para fins sociais em prédios abandonados.

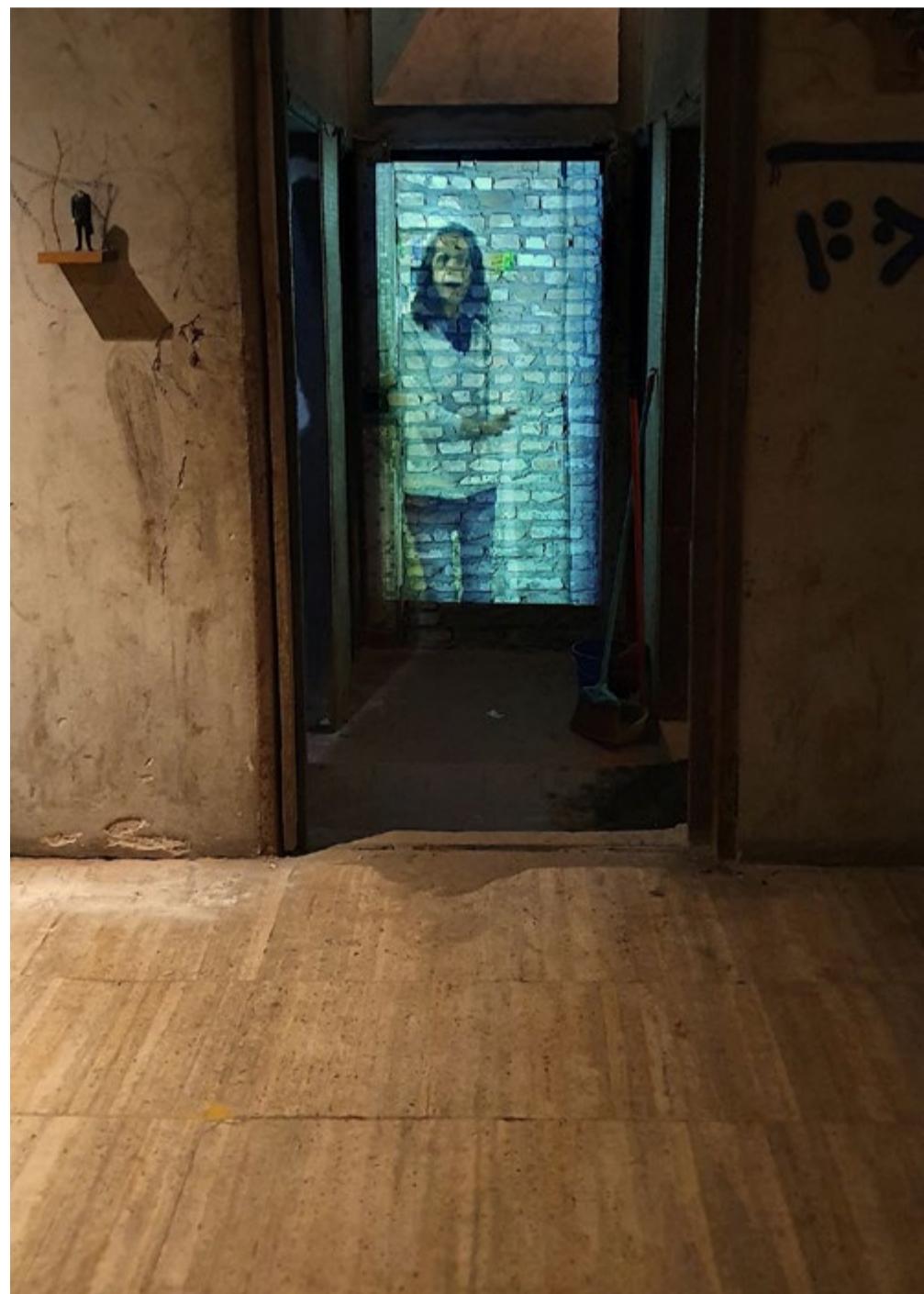
A dureza dos tijolos é relativizada pelas sentidos que se estabelecem com a projeção, que acontece em uma relação de 1 por 1: a escala da pessoa projetada é a mesma em que a veríamos na realidade. Há uma intenção de identificação, de empatia a partir da especularidade produzida na projeção. As ações enfatizam o entrar e sair, o estar dentro e fora, uma ideia de permeabilidade. E assim acredito, a imagem que se forma entre a porta de tijolos e a porta que se abre gentilmente pelos moradores revela outras possibilidades. Revelando a permeabilidade entre a ocupação e a sociedade civil, convida o espectador a se inteirar do que se passa ali, em um ambiente permeado por trocas, colaborações e afetos.

E no contexto da exposição, me pareceu justamente importante comentar através da obra o fato de que os moradores dão boas vindas aos frequentadores ocasionais da ocupação. Pois cabe dizer que ainda há muita desinformação sobre o que se passa dentro de uma ocupação e isso muitas vezes envolve preconceitos e desconfianças em relação aos moradores. Questionar e desconstruir essa desconfiança através de uma obra que coloca o público visitante diante do próprio morador, me pareceu uma forma bastante emblemática de tratar do assunto.

As gravações foram por mim realizadas como desdobramento de um convívio no ambiente da ocupação, que foi fruto de uma relação de proximidade com cada um dos moradores retratados. Os poucos que não conhecia pessoalmente me foram indicados ou apresentados a partir desse convívio no ambiente por pelo menos dois anos. O registro foi feito com a câmera fixa, na altura dos olhos, sem intermediações ou equipes - apenas o morador, a câmera e eu. A interação solicitada foi acordada de forma a ser a mais espontânea possível e a atuação aconteceria apenas se os moradores estivessem de acordo com a situação sugerida. Dessa forma,

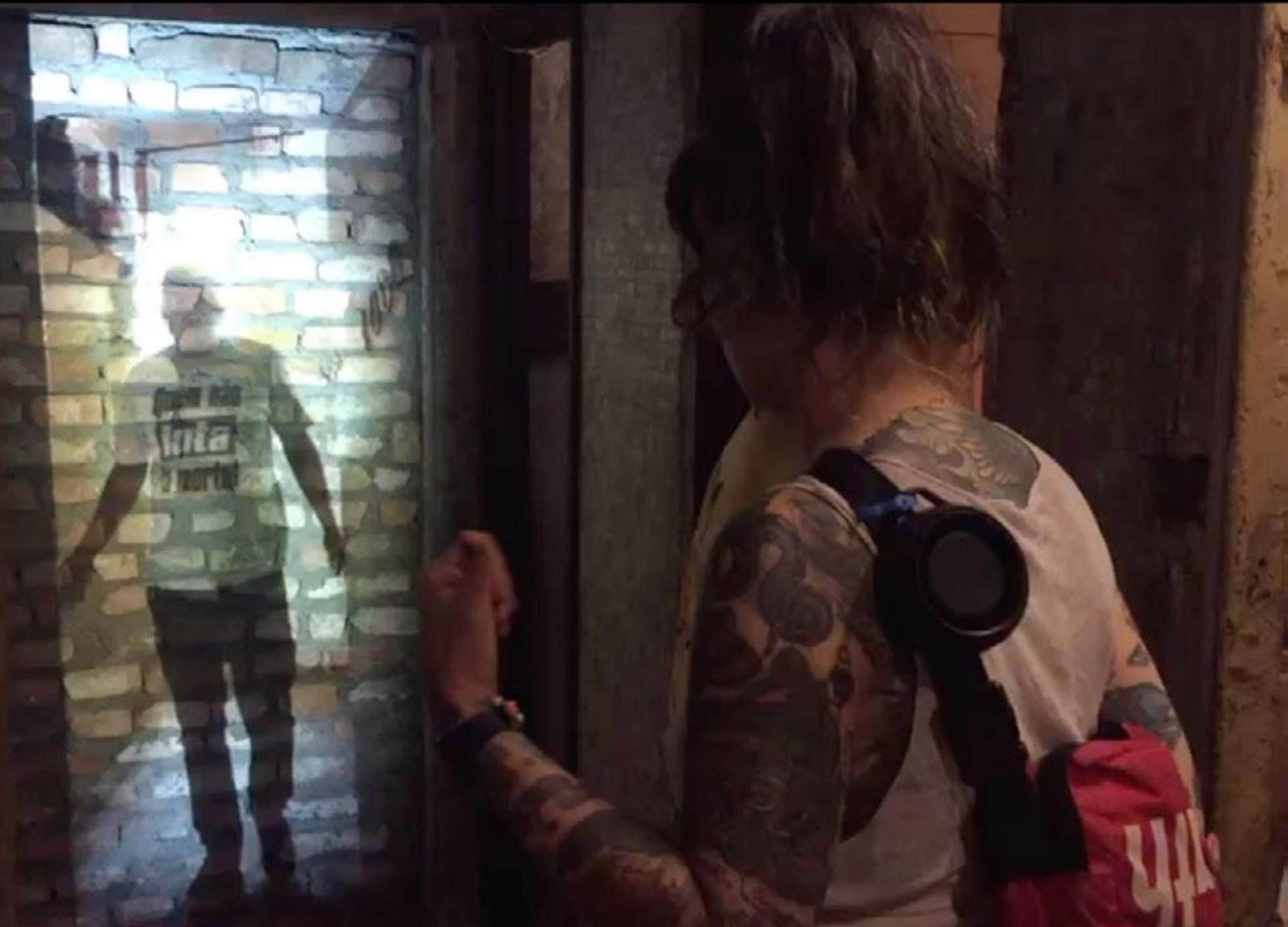
alguns moradores explicitam verbalmente o convite para entrarmos (nós, os expectadores) para uma visita, para um café, para conhecerem o apartamento.

Importante salientar que a maioria dos moradores da Ocupação 9 de Julho se orgulha da condição de suas residências, em sintonia com os objetivos do MSTC, de perspectiva de moradia digna para trabalhadores de menor renda. O apartamento aberto simboliza a moradia, e o MSTC deixa explícito que para se fazer moradia é preciso também haver saúde, educação, lazer, cultura e sim, um tanto de arte. Nos andares de baixo da ocupação, na Galeria Reocupa, tudo isso reverberou de forma muito singular a partir de cada uma das obras presentes. E a instalação **De portas abertas** ocupou um lugar espacialmente central e conceitualmente emblemático na exposição, que foi encerrada em março de 2020 pelas circunstâncias da pandemia³³.



De portas abertas (2019)
instalação de Lucas Bambozzi
(videoprojeção sobre parede de tijolos,
5min, som, loop). Foto do autor.
O trabalho foi criado especificamente para a
exposição **O que não é floresta é prisão política** na
Galeria Reocupa, na Ocupação 9 de Julho.

³³ De setembro de 2019 até março de 2020, testemunhamos na Galeria ReOcupa o fluxo de um público aproximado de 20 mil visitantes. Em seu funcionamento habitual, pré-pandemia, recebia em média 40 pessoas por dia.



Portas que se abrem, muros que não fazem mais sentido. As imagens de **De portas abertas** (2019) simulam um encontro entre o público e os moradores da Ocupação 9 de Julho. Foto do autor.

PAREDES ABERTAS

A condição da imagem em relação a seus suportes técnicos e conceituais pode produzir migrações de sentidos. Este é um ponto de investigação importante neste texto-relato, pois trata-se de aferir como um trabalho pode se relacionar com determinados lugares em condições específicas e ter suas linguagens potencializadas ou não, em função de seu alcance e espectro de ação.

Numa cidade como São Paulo, o entendimento tácito da urgência de isolamento social durante a pandemia, especialmente entre março e agosto de 2020, evidenciou questões difíceis de serem equacionadas, particularmente com relação à moradia.

O convívio em espaços públicos de circulação comum nunca foi fácil na cidade, mas de um momento para outro, a rua foi praticamente suspensa. Houve a urgência de reinvenção do lar, do doméstico: o íntimo se refaz como ato político, os corpos no espaço público passaram de ato social a representação simbólica. O (des)equilíbrio familiar foi exposto. Houve um grande “e agora?” ecoando surdamente por toda parte.

Na região central de SP, em especial ao longo do minhocão (Elevado Presidente João Goulart), se multiplicaram muitas famílias desabrigadas. Parte da população em condição de pobreza e com vínculos fragilizados, que não conseguiu se adaptar aos escassos programas sociais institucionais de apoio à população em situação de rua, se viu dramaticamente desamparada. As políticas sociais deficitárias, a especulação imobiliária, a lógica higienista, a falta de empatia, a derrocada do estado de direito, além de outros fatores, levou novas centenas de pessoas a se alojarem sob as marquises e viadutos da cidade. Com 50 anos, o Minhocão é refúgio para moradores em situação de rua há pelo menos 3 décadas, com uma população que segue vivendo de forma bastante crítica e vem se expandindo às margens dos bairros que cruza em direção à zona oeste da cidade, como Arouche, Campos Elíseos, Vila Buarque, Santa Cecilia, Barra Funda e Água Branca. A tragédia urbana se escancara - para quem não se nega a ver, claro. Em plena pandemia, não há como “ficar em casa”. De imediato, não há casa para se ficar ou estar.

A partir de agosto de 2020, durante a pandemia, me mudei para uma região próxima a esta ponta oeste do elevado, e passei a observar mais de perto as dificuldades dessa nova população de rua que se juntou na região. Nos anos anteriores estive envolvido com várias ações coletivas notadamente presenciais (como as ações junto à Ocupação 9 de Julho) mas isso já não era mais possível ou adequado a partir dos primeiros meses de 2020. Do alto do 12º piso do edifício onde passei a viver, porém, as janelas apontavam para um horizonte de empenas cegas e novas possibilidades de inserção de informação no ambiente urbano, em contraposição ao que podia fazer das janelas do apartamento térreo da rua pacata onde residi por muitos anos.

Como observou Giselle Beiguelman sobre a era coronavírus, o ativismo através das janelas tornou-se a única via possível em várias cidades, “os janelões se espalharam e transformaram o espaço público em uma performance coletiva e anônima. Nele se cruzaram o “rufar das panelas”, os corais improvisados e as projeções em grande escala.” (BEIGUELMAN, 2021, p.198).

Estando envolvido em projeções de todo tipo “desde sempre”, e também participante das redes³⁴ que se formaram no início da pandemia, houve em certo momento a oportunidade de aplicar os conceitos da instalação **De portas abertas** para uma versão expandida ou “amplificada”,

³⁴ A partir de abril de 2020 participei de árias ações associadas à rede Projetemos, com a utilização de projetores cedidos por Alexis Anastasiou. As decisões e pautas eram diárias, envolvendo mais de 180 pessoas de diferentes cidades de todo o país. Tinham como tema formas de apoio a medidas de isolamento social e críticas contundentes ao posicionamento do Ministério da Saúde e do presidente em exercício, que mais produziram desinformação do que auxiliaram no combate ao novo coronavírus.

que pudesse fazer ecoar as questões latentes, entre a permeabilidade retratada na Ocupação 9 de Julho e o isolamento social adequado ao trato da pandemia.

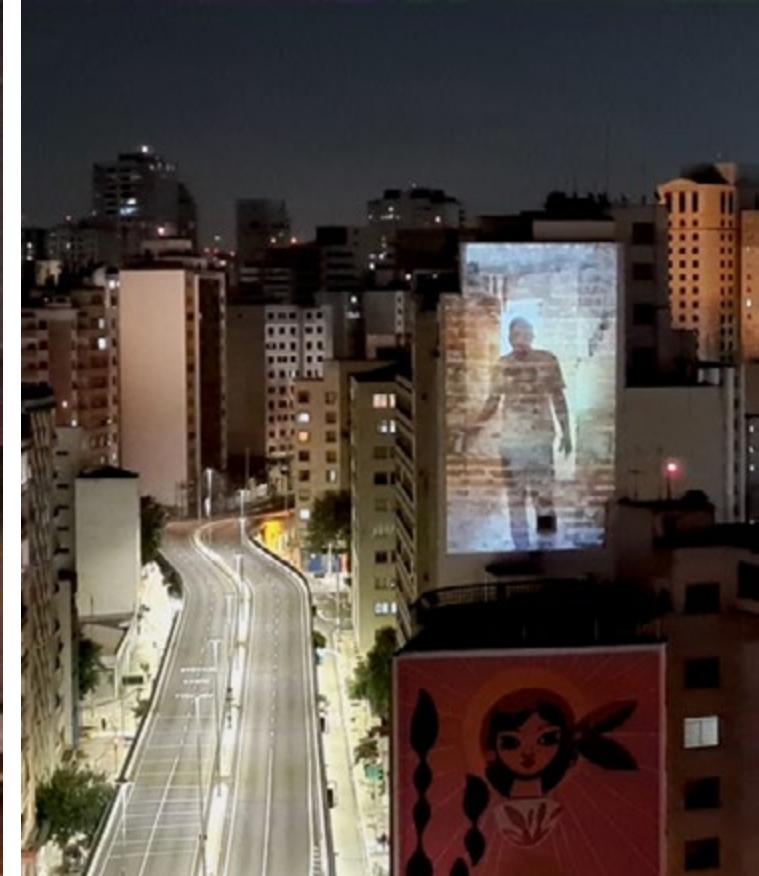
A perspectiva de utilizar progressivamente projetores de maior potência³⁵ como um “janelão” apontado para empenas cegas, a partir de minha própria janela levou a experiências que envolveram trabalhos já realizados anteriormente e alguns pensados especificamente para as novas condições encontradas.

A verticalidade das imagens, bem como o ponto de vista fixo das cenas produzidas para a instalação **De portas abertas**, foram elementos tecnicamente facilitadores, para se relativizar a especificidade técnica. Mas foi mais importante a percepção de que as gentis ações dos moradores da Ocupação, teriam muito a ecoar no ambiente do minhocão, em meio ao contexto alarmante de falta de condições dignas para os que permaneciam na rua, sem um lar, e a especificidade anteriormente associada à moradia, passou a ganhar novos contornos.

Paredes Abertas (2021), projeção de Lucas Bambozzi em empenas cegas na região da Barra Funda (duração e técnicas variáveis). Foto do autor.



³⁵ Houve algumas oportunidades valiosas para se “testar” o caráter específico das projeções, em projetos como o Imagecon, quando se formou o Coletivo BF (Andre Komatsu, Gabriela Greeb, Paula Garcia, Virgínia de Medeiros e eu, todos moradores do mesmo edifício) e durante a ação Palavras ao Vento, do AVXLab, quando ocorreram convites a outros artistas para participarem das projeções).



A nova versão do trabalho **Portas Abertas**, denominada de **Paredes Abertas**, foi uma recriação para projeção em empenas cegas na região da Barra Funda, o que levou o trabalho a novas ressignificações em função de meios, contextos e lugares específicos.

Denominada de **Paredes Abertas** as portas passaram a ser empenas inteiras, paredes de 20 a 50 metros de altura, na região da Barra Funda, enfatizando o “abrir de portas”, a relativização da parede, a permeabilidade do concreto. A adaptação da instalação a um novo lugar, numa escala inédita, passou a sugerir a necessidade de abertura e guarda que o contexto de isolamento demandava.

Ou seja, a amistosidade social que as cenas suscitavam, passou a produzir significados mais latentes, valorizando não apenas as políticas de afeto que ações singelas e avulsas como esse abrir de portas pode carregar. Em um contexto urbano em que os corpos sob o viaduto já são tantos que não mais são vistos, o sentido do acolhimento produzido pelas cenas, produziu alguma diferença informacional.

Por vários dias as sequencias dos moradores se alternaram em cinco empenas, uma condição que envolveu dois projetores adicionais e o uso de um apartamento vizinho. Em duas sessões, foi possível amplificar o som para fora das janelas, fazendo ecoar para as ruas e para o Minhocão, o som correspondente das cenas, em que os moradores verbalizam as boas vindas ao interior dos apartamentos.

Se antes o trabalho evidenciou o valor do diálogo da ocupação com a sociedade civil, nas empenas projetadas no Minhocão, por vários dias, o que aconteceu foi um escancramento da falência de um sistema público de amparo social. Em uma cidade que já possui mais de 40 mil moradores de rua, a imagem ampliada de um morador de uma ocupação abrindo suas portas para a cidade, produziu certamente leituras muito diversas. Dentre as novas ressignificações que a obra logrou produzir, ecoou a urgência de políticas públicas sérias para a moradia.

Pois voltemos à noção de lugar do início deste texto. É bastante conhecida a afirmação de Michel de Certeau de que lugar é “espaço habitado” (2000). Para ele, um lugar é constituído por informações humanas, eletivas e afetivas, para além de sua fisicalidade. São os lugares praticados.

O lugar da projeção de **De portas Abertas**, bem como o de **Paredes Abertas**, é ambivalente: é um lugar habitado, um lugar praticado, que é também informacional, no sentido em que envolve meios de comunicação, mas que tem foco no espaço físico efetivo.

A intromissão da arte em áreas da arquitetura, cada vez mais se dá justamente através da comunicação. Ou seja: imaginemos um constituinte do espaço que, se não molda diretamente a paisagem, decide o próprio olhar, redefinindo certas experiências na cidade — ou se infiltrando na percepção, no espaço, “presente”.

Como já disse McLuhan, a informação eletrônica e digital imersa nas coisas pode mudar a experiência (1969), pois as interações com os meios constituem também experiências que podem ser sensibilizadoras - e talvez transformadoras.

Talvez coubesse aqui abordar a arte como perspectiva de entendimento político. Talvez houvesse como defender o espetáculo (as projeções?) como agente de transformação efetiva, como sugere Jaques Rancière (2012). Ou talvez, o lugar da projeção possa apontar especificidades de um ativismo político transformador entre a comunicação e o espaço público?

Sobre o poder que afinal impede a experiência e a transformação, Achille Mbembe diz, que em certos contextos e lugares, “as resistências se organizam a partir da ocupação dos espaços, numa busca da visibilidade” (2019, pg.17). Pois o poder busca forma de nos relegar e nos afastar. Mbembe entende que diante da produção de ausência, silêncio e esquecimento produzidos pelo poder, as formas mais exemplares de resistência passam pela necessidade dos corpos “se tornarem presentes (corporal, física, visivelmente)” (2019, p. 17).

Haveria de haver entendimento coletivo e permeabilidade de condições para a visibilidade e a presença da imensa multidão que se forma sob o minhocão. São corpos que continuam invisibilizados, sem diálogo, sem expressão, sem nome, sem motivo para sorrisos, sem portas, sem paredes.

REFERÊNCIAS

- BEIGUELMAN, Giselle. Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- BAMBOZZI, Lucas. Do invisível ao redor: arte e espaço informacional. 2019. 231 p. Tese (Doutorado), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2019.
- CERTEAU, Michel de. A Invenção do Cotidiano, V1. Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.
- MBEMBE, Achille. Poder brutal, resistência visceral. São Paulo: n-1 edições, 2019
- McLUHAN, M. Os meios de Comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1969.
- RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado, trad. Ivone C. Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

Vídeos

- De Portas Abertas, 2019 (simulação da instalação criada para a ReOcupa)
<https://vimeo.com/406330688>
- Paredes Abertas, 2021 - videoprojeção em empenas, 5min, som, loop
<https://vimeo.com/554099139>

BEM WEB ART: RETOMADA E DIFUSÃO DA ARTE NA INTERNET

Fabio FON (Fábio Oliveira Nunes)

(São Paulo)

ARTE NA INTERNET

Nos anos 1990, com a abertura comercial³⁶ da rede mundial de computadores – a Internet – vários artistas se apropriam deste novo meio para atuar poeticamente. Sob o ponto de vista da criação artística, a Internet potencializaria práticas e premissas já iniciadas em meios antecedentes – sobretudo eletrônicos – lidando com as ideias de colaboração, telepresença, simultaneidade, conectividade entre pessoas, entre outras, além do desejo pela experimentação digital e da transposição de distâncias físicas. Com isso, esta produção artística pensada para a Internet geraria expectativas em torno de novos regimes de conceitualização, produção e circulação de arte, com muito entusiasmo nos primeiros anos, como podemos relembrar em uma das pioneiras iniciativas institucionais sobre o tema no Brasil: a mostra *Web Art*³⁷ do Instituto Cultural Itaú em 1997. No texto curatorial da mostra escrito por Ricardo Anderáos é celebrado o status de obras de arte na “época de sua ubiquidade”, parafraseando o famoso texto “A Obra de Arte na Época de sua Reprodução Técnica” escrito pelo filósofo Walter Benjamin em 1936. Anderáos, considerando a reproduzibilidade infinita de qualquer conteúdo acessível pela Internet, antevê o acesso democrático a estas obras, bem como, ao considerar os saberes técnicos envolvidos, a emergência de um perfil de artista que soma “técnico, intelectual e artesão” tal como no Renascimento Italiano.

Bem, é importante atentar sobre o que estes artistas realizam na Internet: obras concebidas diante das especificidades técnicas e conceituais que a rede mundial de computadores suscita, ou seja, obras a serem fruídas envolvendo a Internet enquanto elemento intrínseco da criação.

³⁶ No Brasil, a rede mundial de computadores – a Internet – é aberta comercialmente em 1994. Antes disso, desde 1988, exclusivamente instituições de pesquisa tinham acesso à Internet no país.

³⁷ A mostra fez parte da programação *Arte e Tecnologia* do Instituto Cultural Itaú em 1997 e contou com a seleção de sites por Ricardo Anderáos e Arlindo Machado. Anderáos assina o texto de apresentação da mostra *Web Art*. Uma cópia do site está disponível no endereço <https://bit.ly/3rDf9Ki>. Acesso em 26 de setembro de 2021.

Diferem, portanto, de sites de divulgação (PRADO, 1997) e outras iniciativas na Internet que são exclusivamente indicativas a obras que podem ser vistas presencialmente, por exemplo. Com essa perspectiva, desde 1999 venho pesquisando sobre esta produção pensada para a Internet – que nomeamos aqui por web arte, mas que pode ser também referenciada como *net.art* ou *internet art*³⁸ – dando origem a um site chamado *Web Arte no Brasil*³⁹, criado em 2000, no qual aborda-se a produção brasileira neste domínio de criação. *Web Arte no Brasil* é, provavelmente, a iniciativa mais longeva ainda disponível sobre este recorte específico – brasileiro – desta produção. Em suas páginas, o site reflete a profícua euforia dos primeiros anos de arte na Internet e a posterior consolidação desta produção, especialmente no Brasil, resultando em um circuito restrito de obras, criadores e iniciativas – mas, suficientemente capazes para dar corpo a novas inquietações que o mundo digital continuamente nos provoca. Até que, a partir de 2020, uma lamentável circunstância global impactará esta produção: a pandemia de COVID-19.

PANDEMIA E REDES SOCIAIS

A pandemia de COVID-19 resultou em milhões de vítimas fatais no planeta e interferiu brutalmente na vida humana em muitos aspectos, como se sabe. O mundo testemunha uma vertiginosa digitalização das atividades humanas – a ascensão do teletrabalho, do ensino remoto, do comércio eletrônico, para citar algumas situações – como resposta à necessidade de distanciamento social, o que evidentemente também acontece nas artes – já que tudo o que necessitaria da presença física do público torna-se inapropriado naquele momento. Resta a Internet como opção livre de riscos biológicos.

Assim, a Internet, em curto espaço de tempo, recebe uma nova atenção sobre as possibilidades de difundir arte na rede, ainda que pela força das tristes circunstâncias. Muitos conteúdos foram difundidos sob a forma de vídeos e, com mais alarde, transmissões ao vivo – as populares “lives”. Em boa parte das vezes, os conteúdos voltam-se a menções restritas a obras em outros meios – como exibição de registros fotográficos de pinturas e esculturas ou apresentações cênicas gravadas em vídeo antes da pandemia.

³⁸ Importante esclarecer que os três termos possuem genealogias diferentes, mas são empregados para definir um mesmo campo de produção artística. Ainda que em sua origem pressupunha uma produção baseada na *World Wide Web* – parte da Internet acessível por programas navegadores (como os atualmente populares Mozilla Firefox e Google Chrome) – o termo web arte é usado neste texto por ser mais recorrente nas primeiras iniciativas brasileiras.

³⁹ O site *Web Arte no Brasil* está disponível em <https://www.fabiofon.com/webartenobrasil>. Acesso em 26 de setembro de 2021.

Evidentemente são iniciativas heróicas diante da escassez de acesso e da necessidade de sobrepor arte a uma realidade tão tenebrosa. Neste contexto, de modo perspicaz, algumas iniciativas atentam-se àquilo que a Internet poderia especificamente propiciar, a resgatar, por exemplo, o desejo ao instantâneo, ao simultâneo e à conectividade entre as pessoas, bem como, à experimentação para a rede, inquietações que, como já indicamos aqui, estão presentes nos antecedentes da chamada web arte. Então, neste momento de retomada de inquietações, uma preocupação emerge: quando toda a arte migra para a Internet, onde está a produção artística para a Internet que já existia antes da pandemia?

Bem, algumas obras de web arte existem na rede, mas poucos têm acesso. Em parte, por conta de ser universo restrito, visto com desinteresse por parte do sistema das artes, sobretudo no Brasil. Além disso, uma maioria das iniciativas não está nos ambientes que as pessoas, na maior parte do seu tempo, habitam na Internet: as redes sociais. Chamamos assim plataformas como Facebook, WhatsApp, Instagram, TikTok, Twitter e YouTube que existem dentro de uma lógica da chamada Web 2.0⁴⁰. As redes sociais hoje ocupam um lugar privilegiado do público da Internet. Alguns destes sistemas acessados em aplicativos de *smartphones* são fechados para o restante da web, como o Instagram por exemplo, a restringir links externos em suas postagens; isso cria um público cada vez mais alheio ao restante da Internet, condicionados ao controle de conteúdo desses sistemas. Uma pesquisa realizada em 2017, como parte do relatório *Internet Health Report v0.1* da Mozilla Foundation, contabilizou que 55% dos brasileiros acreditam que o Facebook é a Internet⁴¹. Esta alienação sobre o que não está nas redes sociais é reforçada pelas operadoras de Internet em diferentes países do mundo, a oferecer acesso não contabilizado na franquia de dados a determinadas redes sociais ou ainda, em países como Índia e Filipinas, planos exclusivos de Facebook.

É fundamental lembrar que tudo é exibido nas populares redes sociais é controlado por algoritmos. Algoritmo, no universo da informática, é uma sequência de regras e procedimentos lógicos definidos com exatidão para soluções automatizadas de tarefas. Em uma rede social,

⁴⁰ Este foi um termo difundido no início deste século como sinônimo de sites interativos que possibilitam a participação dos indivíduos ou, de forma mais ampla, posicionam o antigo “leitor” da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdo, um indivíduo que não está apenas disposto apenas a buscar informações como também em produzi-las. Ao contrário do modelo convencional da *mass media* – que gera e fornece conteúdo considerando o receptor como figura passiva – os sites que possuem maior visibilidade hoje prosperam ao se ocuparem da criação de estruturas de participação e inserção dos seus usuários em sistemas dinâmicos (NUNES, 2010, p.99-100).

⁴¹ Sobre este relatório: <https://bit.ly/3nHEYI4>. Acesso em 01 de junho de 2021.

os algoritmos possuem o papel de monitorar e capturar dados de seus usuários, tecendo padrões de personalidade⁴² e, a partir destes padrões, determinando o que é relevante a ser exibido e que, consequentemente, manterá o usuário cativo por mais tempo⁴³. Vale observar que os responsáveis pelas redes sociais não possuem uma política transparente sobre os critérios de relevância, bem como, também são nebulosos os critérios de censura – permissivos a violência e discursos de ódio que geram engajamentos. Não se pode perder de vista que as redes sociais são ambientes nos quais a chamada economia de atenção⁴⁴ torna-se inexorável, visto que, literalmente as redes sociais *monetizam* a atenção de seus usuários.

As redes sociais são o contrassenso do desejo de uma Internet aberta, democrática e horizontalizada que empolgou artistas nos anos 1990, ao ponto que podemos acreditar que difundir arte pensada para a Internet nestes ambientes controlados é colocar em xeque – no campo do simbólico ao menos – as inspirações desses poderosos empreendimentos. Seria uma forma de se contrapor aos modelos hegemônicos expostos; libertar o público por alguns instantes dos algoritmos de suas redes para apreciar projetos experimentais de arte seria, por si só, uma ação política.

BEM WEB ART

Bem, justamente no período da pandemia de COVID-19, colocamos em prática um projeto que ocorre prioritariamente nas redes sociais: *BEM WEB ART*⁴⁵, uma websérie⁴⁶ de micropalestras em vídeo com o propósito de indicar trabalhos de web arte que estão disponíveis na Internet, proporcionando o contato imediato do público com as obras indicadas. *BEM WEB ART* é uma iniciativa que nasce durante os primeiros meses de distanciamento social, em 2020, da necessidade de resgatar referências desta produção para o contexto emergente de criações deste período.

⁴² Sobre essa discussão, a pesquisadora Fernanda Bruno escreveu o artigo “A economia psíquica dos algoritmos: quando o laboratório é o mundo”, publicado no jornal Nexo em 12 de junho de 2018, disponível em: <https://bit.ly/3tGAsNN>. Acesso em 01 de junho de 2021.

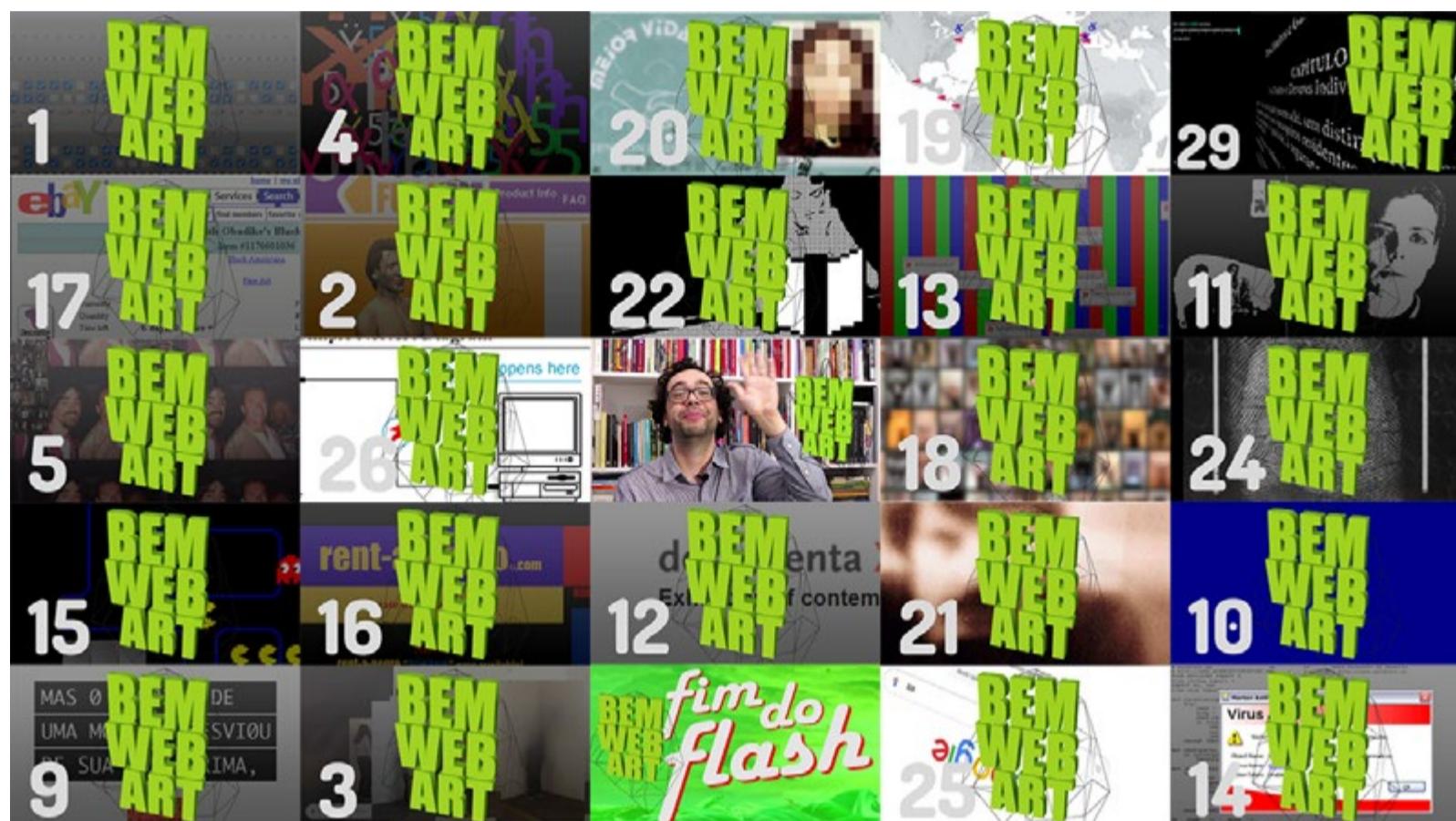
⁴³ Esta discussão foi popularizada recentemente pelo documentário *Dilema das redes* (2020), dirigido por Jeff Orlowski, que apresenta especialistas e ex-executivos de empresas de tecnologia discutindo o impacto das redes sociais sobre a democracia e a humanidade.

⁴⁴ BENTES (2019, p.227) contextualiza a questão atual da economia de atenção – com base em diferentes autores – enquanto época na qual a atenção torna-se moeda valiosa, alinhada ao desenvolvimento de meios de comunicação e informação. Neste sentido, a economia de atenção ganha força nos modelos de negócio de empresas de plataformas digitais em um contexto em que há superabundância de conteúdos visuais, informacionais e interativos.

⁴⁵ *BEM WEB ART* conta, na maioria dos seus episódios, com apresentação, texto e direção de Fabio FON e efeitos visuais de Soraya Braz.

⁴⁶ Websérie denomina um produto audiovisual composto por episódios distribuídos em plataformas da Internet.

Para a sua realização, optou-se pela consagrada linguagem dos *vlogs*⁴⁷, a falar diretamente à câmera em vídeos curtos, com tempo médio de episódios em 3 minutos, em consonância com a temporalidade cada vez mais rápida das redes sociais – reflexo de uma atenção cada vez mais fragmentada. Apresenta-se contextualização, detalhamento e indicação do caminho para o contato com a obra. Indica-se também o *hotsite* do projeto com todos os episódios: <https://www.fabiofon.com/bemwebart>.



Montagem com capas de episódios da série *BEM WEB ART* (2021).

Fonte: Arquivo do autor.

A websérie busca revisitar a produção artística da Internet sob o olhar da preservação destas obras: após mais de vinte anos do auge desta produção, o que ainda está disponível para ser visto tal como era visualizado quando foi criado? Neste sentido, há que se destacar iniciativas de preservação, bases importantes para a indicação de trabalhos no decorrer da série, como o portal *Artport*⁴⁸ lançado em 2001 pelo museu estadunidense Whitney Museum, o arquivo

⁴⁷ *Vlog* é uma abreviação de videoblog – ou seja, vídeos que se inspiram no formato de diários eletrônicos (*blogs*), em regra, com publicações periódicas, conteúdo acessível e produção pelo próprio autor.

⁴⁸ Disponível em <https://whitney.org/artport>. Acesso em 02 de junho de 2021.

*NETescopio*⁴⁹ projeto concebido por Gustavo Romano em 2008 no museu espanhol MEIAC e a *Net Art Anthology*⁵⁰ (2016-2019) do célebre site *Rhizome* mantida pelo museu estadunidense New Museum.

Além de iniciativas de instituições de arte, que se ocupam em manter um acervo focado em um número limitado de obras, há também trabalhos mantidos, em sua maior parte, por seus próprios criadores ou por instituições a que foram vinculados. É o caso do primeiro trabalho indicado na série, *Lands Beyond* criado em 1997 pelos brasileiros Celso Reeks e Thiago Boud'hors, uma das primeiras obras da web arte no Brasil. Os artistas têm mantido o site online com recursos próprios a mais de vinte anos no mesmo endereço da web. Há casos que os artistas possuem versões originais da obra nos repositórios institucionais e também suas versões mais recentes em seus próprios domínios, como é o caso da ação *Female Extension* (1997), uma das mais importantes da história da web arte, que é referenciada no 7º episódio da série sobre outra obra da artista, *Net Art Generator* (1999); o site de *Female Extension* está em sua versão original na antologia de *Rhizome*⁵¹ e também possui uma versão mais recente em seu próprio site⁵².

Em 2020, a primeira temporada de *BEM WEB ART*, iniciada em agosto daquele ano, foi composta por 23 episódios. Os episódios abordam trabalhos de web arte célebres de criadores como Alexei Shulgin (Rússia), Rachelmauricio Castro (Brasil), JODI, Youg-Hae Chang Heavy Industries (Coréia do Sul), Holger Friese (Alemanha), Giselle Beiguelman (Brasil), Mendi e Keith Obadike (Estados Unidos), Antoni Abad (Espanha) e Übermorgen. O episódio final da temporada é intitulado “Fim de Flash” e apresenta trabalhos que deixariam de ser vistos a partir de janeiro de 2021 com o final do suporte do Adobe Flash nos navegadores de Internet.

DA DIFUSÃO À RETOMADA

Das preocupações em torno da preservação da web arte que regem a primeira temporada, a partir de 2021, a websérie passa a se dedicar a um movimento que se desenha conforme a pandemia se estende. Em sua segunda temporada, somando à difusão de trabalhos célebres ainda disponíveis na Internet, surge um horizonte de obras novas, algumas delas refletindo o contexto da pandemia, inclusive quanto temática.

⁴⁹ Disponível em <http://netescopio.meiac.es/>. Acesso em 02 de junho de 2021.

⁵⁰ Disponível em <https://anthology.rhizome.org/>. Acesso em 02 de junho de 2021.

⁵¹ Disponível em <https://bit.ly/3ffCjID>. Acesso em 02 de junho de 2021.

⁵² Disponível em <https://artwarez.org/femext/>. Acesso em 02 de junho de 2021.

A Internet impõe como principal meio de difusão de obras de arte proporcionou uma nova energia a uma produção que já não possuia protagonismo sobre outras linguagens nos últimos tempos. De certa forma, foi um movimento previsível diante da continuidade das restrições sanitárias por muitos meses: a Internet se revigora enquanto espaço de arte, especialmente entre criadores que já possuíam alguma afinidade em ambientes digitais. Este novo vigor não se restringe à web arte, mas se estende por outras criações que possam ser difundidas pela Internet; vale observar, por exemplo, que o interesse massivo por imagens digitais via NFT⁵³ durante a pandemia é também sintomático desta condição.

Assim, os trabalhos indicados nos episódios da temporada 2021 de *BEM WEB ART* são predominantemente ações e sites justamente criados em um período pandêmico, como *Saída* (2021) de Arthur Moura Campos (Brasil), *Minus* (2021) de Ben Grosser (EUA), *Oneirografia* (2021) de Andréa Catrópa (Brasil), *Google Maps Hacks* (2020) de Simon Weckart (Alemanha), *Tumba* (2020) de Paula Trojany e Garu (Brasil), *Ditamapa* (2021) de Giselle Beiguelman e Andrey Koen (Brasil), *The next biennial should be curated by a machine* (2021) de Übermorgen, Leonardo Impett e Joasia Krysa, *InMemoriam* (2021) do Grupo Realidades (Brasil), *Channel Zero One* (2021) de Gustavo Romano (Argentina/Espanha) e *Pontos de Fuga* (2021) do coletivo brasileiro 1 Mulher por M2.

A pandemia acaba por impactar a realização destas obras: de forma mais objetiva, pelo desejo imediato dos artistas de que suas criações alcancem público, evidentemente; além disso, podemos intuir também o desejo de refletir sobre o cenário presente e suas implicações sociais, emocionais, tecnológicas, quando nossas vidas, nossas relações pessoais tornam-se cada vez mais midiatizadas, ou mesmo, insignificantes diante do caos político-sanitário, ou ainda, sob maior influência dos algoritmos – e da inteligência artificial – em tantos domínios, entre outros muitos fatores que inspirariam novas incursões.

Assim, *BEM WEB ART*, no decorrer de suas temporadas, procurou retratar preocupações presentes da criação artística para a Internet em contexto pandêmico: em um momento inicial, trouxe

⁵³ NFT é a sigla para *Non-fungible Tokens* (ou em tradução livre, Tokens não fungíveis). Estes tokens são baseados em um certificado validado via *blockchain*, em proximidade com o modo de validação de transações em criptomoedas. No caso de obras de arte digital, o NFT tem sido um elemento que promove a validação de autenticidade e propriedade a trabalhos digitais permitindo sua comercialização em uma lógica que envolve finitude e escassez tal como obras físicas.

a necessidade de contextualizar esta produção, trazendo trabalhos relevantes – históricos, inclusive – que ainda estão online; em um segundo momento, com a continuidade da pandemia, indica novas criações que circunstanciam uma retomada da produção de web arte; obras que vão refletir a disposição contemporânea desta produção e, ainda, a sua pertinência enquanto resposta poética às brutais mudanças no nosso cotidiano – permanecendo, mesmo sob os mais adversos cenários, a web arte como resistência criativa.

REFERÊNCIAS

Artigos

- ANDERÁOS, Ricardo. Web Art . [texto de apresentação da mostra Web Art da programação Arte e Tecnologia]. São Paulo: Itaú Cultural, 1997. Disponível em: <https://bit.ly/3ryvno3>. Acesso em: 06 set. 2021.
- NUNES, Fabio Oliveira. A produção brasileira de web arte. CADERNO DA PÓS-GRADUAÇÃO - Instituto de Artes da UNICAMP, Campinas, v.5. n.2., p.115-119, 2001.
- NUNES, Fabio Oliveira. Reflexões sobre web arte em novos contextos. Porto Arte (UFRGS), Porto Alegre, v. 17, p. 85-98, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.18791> . Acesso em: 05 set. 2021.
- NUNES, Fabio Oliveira. O fake na web arte: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede Internet. In: GERALDO, Sheila Cabo. COSTA, Luiz Cláudio da. (org.) Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas [Recurso eletrônico]. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. Disponível em: <https://bit.ly/3KtjkRS> .
- PRADO, Gilbertto. Os sites de arte na rede Internet. ANAIS do VI Encontro Anual da Compós (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação), São Leopoldo (RS), UNISINOS, 1997. Disponível em: <https://bit.ly/3qlx9E6> . Acesso em 06 set. 2021.

Capítulo de Livro

- BENTES, Anna. A gestão algorítmica da atenção: enganchar, conhecer e persuadir. In: POLIDO, Fabrício; ANJOS, Lucas; BRANDÃO, Luíza. Políticas, Internet e Sociedade. Belo Horizonte: Instituto de Referência em Internet e Sociedade,
- 2019. p. 222-234. Disponível em: <http://bit.ly/35hiqms> . Acesso em: 06 set. 2021.

Vídeos

- BEM WEB ART – Episódio Fim do Flash. Fabio FON (direção), com Fabio FON. Brasil: FABIOFON. COM, 2020. Filme digital. 12 min. Disponível em: <https://youtu.be/Rh46ykqdCfE>
- THE SOCIAL DILEMMA. Jeff Orlowski (direção), com Tristan Harris, Aza Raskin, Justin Rosenstein, Shoshana Zuboff e elenco. Estados Unidos: Exposure Labs, The Space Program, Agent Pictures, 2020. Filme digital. 89 min.

CONFIGURACIONES ARTÍSTICAS ENTRE VIVIENTES

Ana Laura Cantera

Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)

El arte es simbiosis, colaboración, conjunción y afectación. En el siguiente ensayo me interesa reflexionar y conceptualizar metodologías predominantes que acontecen en las obras artísticas colaborativas multiespecie, desde un punto de vista no antropocéntrico.

Para ello, quiero rescatar el concepto de cocreación que trabajé en varias oportunidades, y que se refiere a la forma de creación conjunta con no-humanxs de manera interconectada y transversal, generando un cuerpo conjunto en red que constituye la obra artística. Cuando se cocrea con Otrxs, aparece inherentemente el espacio de silencio y escucha: aparece el descubrimiento, el juego de acciones recíprocas, las preguntas, las respuestas, y lo indefinible producto de la inexistencia del lenguaje universal. Cocreando se horizontaliza el vínculo interespecie y la construcción artística se vuelve bidireccional.

Desde mis prácticas, considero que pueden diferenciarse algunas metodologías horizontalizadoras de inserción de sistemas vivientes en las obras artísticas que escapan a las tendencias colonizadoras y verticales del bioarte hegemónico. En primer lugar, se pueden mencionar las *prácticas facilitadoras* que, mediante el trabajo en ambientes no estériles y materialidades húmedas, se favorece e induce la génesis de microorganismos sobre la obra. En esta tendencia, es clave habilitar los espacios para que suceda la colaboración como asimismo ingresar el tiempo como factor agencial para que los agentes vivos aparezcan en la pieza artística. Las especies que surgen son aleatorias y contextuales y están definidas por particularidades locales y la variación de los factores estacionales y climáticos. Cada obra que involucre estos compañeros diminutos serán variables de acuerdo con los lugares en los que se genere y las condiciones en las que se exponga. La generación espontánea será descontrolada e impredecible, y el humanx artista será sólo el responsable de crear las condiciones de cómo esos vivientes habitarán el espacio huésped que constituirá la obra.

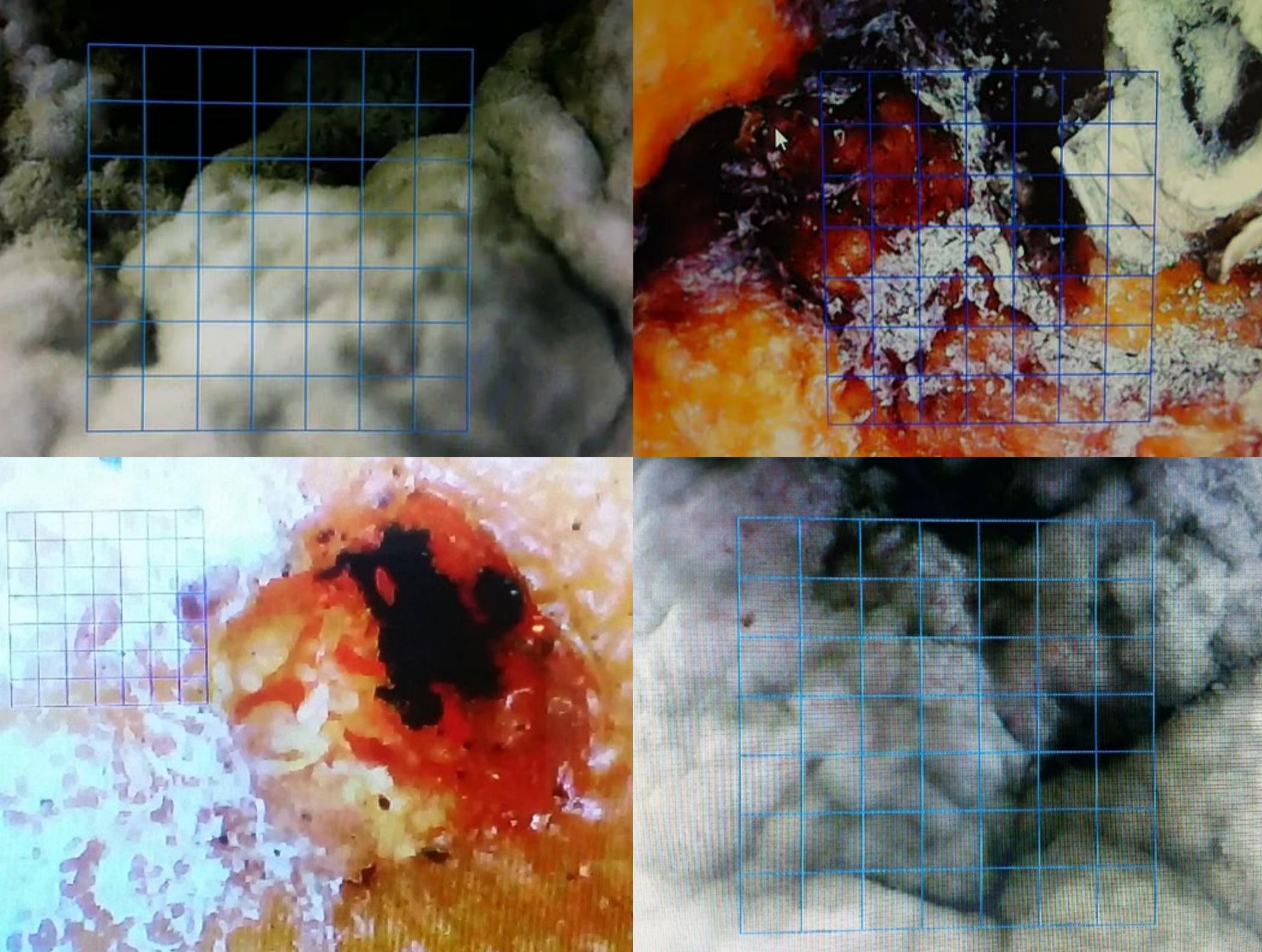
Un ejemplo de ello es la obra de mi autoría “Evolución de una partida”: es una instalación mecánica que relata el desvanecimiento, la debilidad y la transformación de la materia mediante comunidades de microorganismos que se comunican, degradan e interactúan mediante datos digitales.



Ana Laura Cantera, “Evolución de una partida”, 2016.

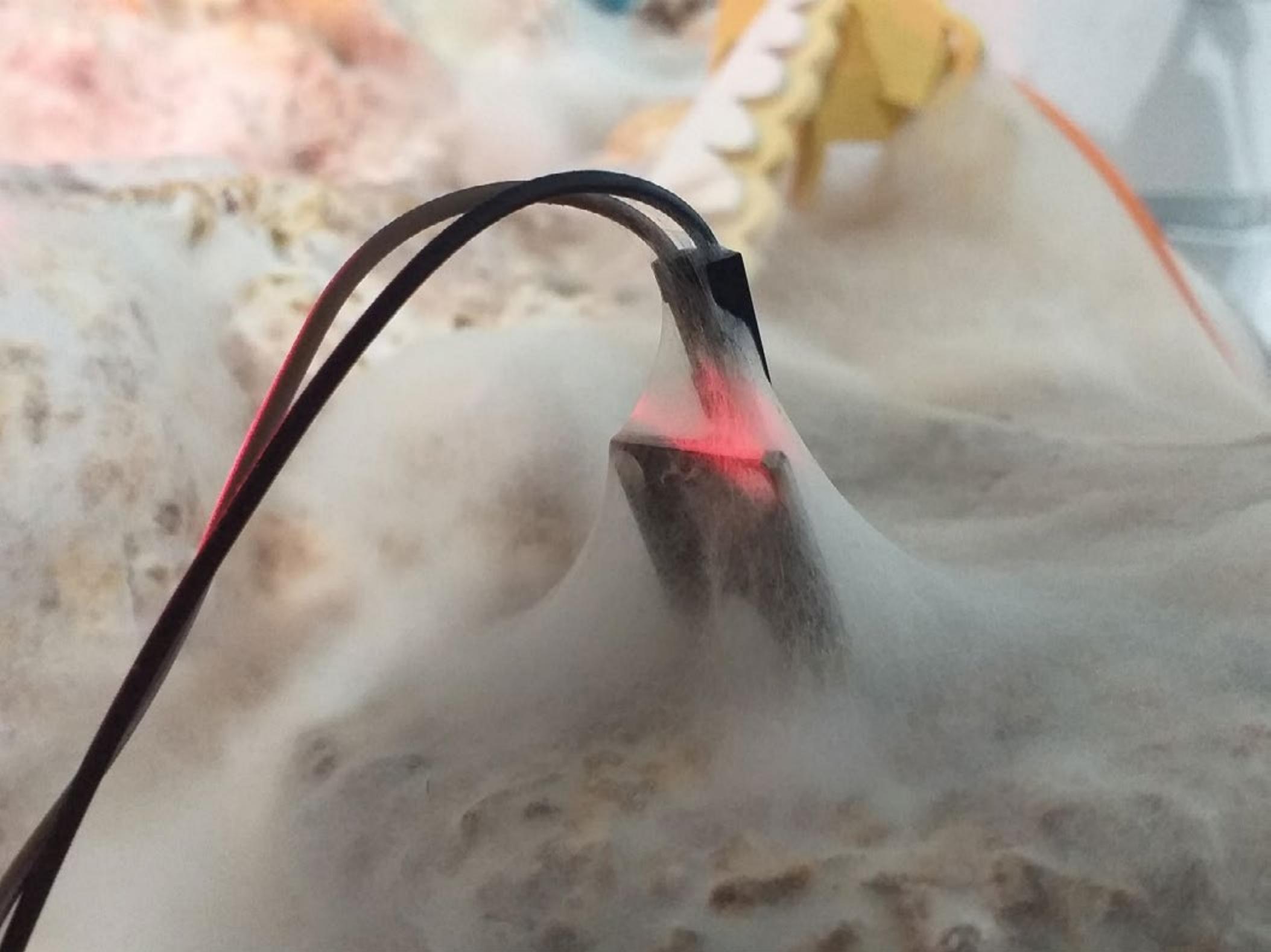
Fotografía: Ana Laura Cantera

La activación de la pieza comienza en una pequeña caja en la que es posible observar una fruta en proceso de descomposición natural. Este accionar es sensado y determina la activación de dispositivos humidificadores y generadores de calor que favorecen la génesis de hongos y bacterias sobre una matriz de materiales orgánicos que posee la obra. Hay una relación directamente proporcional entre la podredumbre natural inicial y el desarrollo de los microorganismos. Esto significa que cuánto más húmedo y caluroso sea el ámbito de exposición y de gestación de la obra, más vivientes habrá presentes. En las fotografías se pueden ver diferentes escenas de la misma obra, en cuatro sitios diferentes de exhibición.



Ana Laura Cantera, "Evolución de una partida" (detalles), 2016.
Fotografía: Ana Laura Cantera

Por otro lado, la segunda metodología que propongo es la que involucra las *prácticas de cultivo interno*, es decir, el agregado de especies vivas y elegidas a la obra artística. En este caso, y para no caer en las prácticas antropocentristas del bioarte, es necesario conocer y adecuar los condicionamientos humanos establecidos en la pieza de arte a las condiciones de bienestar de dichos organismos vivos. Sin las mismas, las situaciones de los vivientes serán de sometimiento. Para exemplificar, trabajaré con la obra "Paisajes metamórficos", realizada en coautoría con Laura Palavecino, que hace foco en los ecosistemas no-humanos y en sus adaptaciones a las acciones del hombre.



Ana Laura Cantera y Laura Palavecino, "Paisajes metamórficos" (detalle), 2019.
Fotografía: Ana Laura Cantera

La obra es una bioinstalación evolutiva conformada por una plataforma de relieves topográficos realizados con micelio de hongo de la especie *Pleurotus ostratus* junto con criaturas de animales realizadas en madera. Los paisajes vivos conformados, están ubicados dentro de un contenedor de acrílico a modo de incubadora que dispone de un sistema de dispositivos de control que verifica constantemente la temperatura y la humedad del microambiente y de los seres vivos. Además, evalúa la pertinencia de accionar el sistema humidificador reactor que compensa los cambios ambientales externos para que los ecosistemas internos se desarrollen con las condiciones ideales que requieren.

En cada momento de "Paisajes metamórficos", hay una búsqueda por la creación de naturalezas mixtas simpoéticas habitadas por seres vivos que accionan e interactúan con los aconteceres en tiempo real de los cambios topográficos producidos por el crecimiento de la superficie viva conformada por los hongos en pleno período de crecimiento. La obra hace foco en los

ecosistemas no-humanos y en sus adaptaciones a las acciones humanas desde el concepto de Tercera Naturaleza propuesto por Anna Tsing, en la que la misma se vuelve resiliente a los parámetros del capitalismo salvaje.

De esta manera, mediante organismos vivos adaptados a condicionamientos humanos se genera una representación-conjunción artística desarrollada en el tiempo acorde a las condiciones del espacio expositivo. Este tipo de práctica de cocreación interespecie es facilitada por la tecnología que agencia según previsiones humanas, pero también de manera azarosa al intervenir los seres vivientes sobre los dispositivos electrónicos e interferir en su funcionamiento. La obra se vuelve evolutiva, pues es posible identificar períodos de crecimiento, desarrollo y muerte, conllevando procesos de constitución de ruinas biológicas, y colapso del sistema. Los condicionamientos humanos en la obra facilitan las relaciones entre los siguientes agentes:

- la tecnología
- el entorno museístico
- las condiciones climáticas
- los hongos Pleurotus ostratus cultivados
- los hongos ambientales de generación espontánea
- las humanas creadoras

Todas estas agencias nos evidencian la performance de la materia y su capacidad de acción/expresión/reacción para co-crear y co-construir en conjunto la obra artística, considerada como una obra viviente. Este término lo utilizo para denominar a esta tipología de obra procesual y evolutiva que conlleva un ciclo de vida a modo de organismo: gestación, desarrollo y muerte.

La última y tercera metodología que rescataré en este escrito es la que simula ser la más inerte porque involucra agentes no-humanos tanto bióticos como abióticos que actúan en instancias desfazadas de la conformación de la obra de arte. Para exemplificar estas prácticas, voy a mencionar la obra “Inhalaciones territoriales”, creada como una trama entre hongos, gases ambientales, smog y humanxs que lo generan, y humana que habilita las condiciones.

La obra consta de una mochila de acción territorial que posibilita la captura de la polución del aire en ciudades y el chequeo de calidad atmosférica. Dicho dispositivo, posee ventiladores que ingresan aire hacia el interior generando que las micropartículas y contaminantes presentes en el aire donde se transita queden retenidos en discos de micelio que se van tiñendo en cada recorrido. Aquí es necesario mencionar las instancias temporales en las que se puede desarmar la obra: En un primer momento, existe un tiempo extenso de cocreación de los micromateriales

cultivados con los agentes hongos que son utilizados para realizar los discos de retención del material particulado atmosférico dentro de la mochila. Posteriormente, se llevan a cabo las derivas territoriales para capturar dichas partículas, activadas por mi persona como humana creadora que establece ciertos condicionamientos relacionales. Estos accionares conllevan una absorción de los actores contaminantes -subproductos de la actividad humana- que agencian sobre los discos, construyendo narrativas más allá de lo humano.

La obra se constituye de esta manera, como una *conjunción de afectaciones desplazadas en el tiempo*. Esto se puede ver reflejado en el objeto físico realizado posteriormente a los recorridos: un cianómetro⁵⁴ que manifiesta las instancias temporales e infecciones entre agentes, a partir



de una escala de valores realizada con diferentes discos teñidos de micelio utilizados en las derivas. Este dispositivo, visualiza cuán contaminado puede estar nuestro aire, haciendo referencia a su análogo antiguo utilizado para medir cuán azul podía ser el cielo.

Ana Laura Cantera, "Inhalaciones territoriales" (detalle de dispositivo), 2019-2021.
Fotografía: Sitio Leedor
Fuente: Exposición Premio Itaú 12º Edición

⁵⁴ Dispositivo creado en 1789 por Horace Bénédict de Saussure para conocer cuán azul podía ser el cielo.



Ana Laura Cantera, "Inhalaciones territoriales" (detalle de cianómetro), 2019-2021.
Fotografía: Ana Laura Cantera

Me gustaría finalizar este ensayo haciendo referencia a la trama simbólica que se crea en este tipo de configuraciones artísticas horizontales entre vivientes. Las convergencias relacionales entre agentes humanos y no-humanos que he mencionado, permiten detectar miradas decoloniales en la construcción de las poéticas de lo vivo.

Las cocreaciones se constituyen como procesos en movimiento y afecciones: las obras son organismos que viven y actúan acorde al territorio que habitan y se modifican según el contexto. Las prácticas facilitadoras, las de cultivo interno, y las de agencias desfazadas, son metodologías y estrategias para la escucha del Otrx y la creación de narrativas poéticas horizontales. La búsqueda y visualización de formas de enredos interespecies nos posibilitan entender que los sistemas vivientes no pueden concebirse aislados y que las obras artísticas que los involucran son sumatorias de trayectorias interrelacionadas a modo de ecosistemas.

A PARTIR DO ANTES, E O AGORA?

Rebeca Lenize Stumm

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

A partir do antes, e o agora (?), dá título a uma reflexão que relaciona os momentos de antes da Pandemia de Covid-19 e o agora, quando, em meio ao isolamento físico entre as pessoas, testemunhamos necessidades de urgências sociais e mudanças em nossas atuações como artistas. Se antes tínhamos referências de como deveríamos agir na realização de montagens diretamente junto aos espaços públicos de exibição, hoje, essas referências estão se reconstruindo a partir da necessária e ampla utilização de diferentes espaços-plataformas como “lugares” para as exposições de arte. Falo, aqui, especificamente das questões levantadas na elaboração do trabalho “Terra Paisagem” e a geração de “traduções” dessa proposta de exposição, perpassando espaços institucionais, físicos e espaços *on-line*.

“Terra paisagem” pode ser visto como um trabalho que deveria ter sido realizado e apresentado conforme havia sido aprovado, em 2019, quando fora submetido a um edital público. Em seu planejamento inicial, contava com a realização de um acontecimento dentro da Galeria Municipal da Cidade de Chapecó, SC - Brasil, de forma a construir vínculos com o lugar (espaço arquitetônico), as pessoas (visitantes-colaboradores), a terra e as sementes (a serem utilizadas na instalação-acontecimento). A proposta consistia em convidar pessoas para compartilharem um piquenique no interior da Galeria. Sentadas ao chão, as pessoas iriam comer frutas locais e depositar as sementes dessas frutas na terra modelada, montando uma instalação no interior da Galeria. O planejamento era ocupar o lugar-galeria, deixando, ali, o resíduo do encontro entre pessoas que compartilharam o ato de se alimentar. Talvez se gerasse um ato semelhante à obra realizada pelo artista alemão Joseph Beuys, quando promoveu diferentes ações sociais que aproximavam o público das materialidades que utilizava (ROSENTHAL, 2011). Em “Terra paisagem”, estava previsto que artista e público deixariam na galeria uma paisagem em latência a ocupar, momentaneamente, o espaço institucional.

No entanto, me interrogo sobre como dar continuidade a um planejamento que falava daquilo que, agora, não pode ocorrer segundo havia sido admitido, e, ainda, aponto para a necessidade de repensar a ideia de encontros a distância com as pessoas, na ocupação de espaços que tampouco conhecemos *in-loco*. Fez parte desse planejamento repetir o ato simples de juntar as sementes provenientes daquilo que uso como alimento. Nesta tarefa, passei a documentar o ato de comer frutas, modelar a terra e depositar a semente na terra. Com isso, consegui sentir-me parte de um contexto maior, ligando-me a algo que veio antes de mim e que poderá ter continuidade, não só por lugares, mas por tempos diferentes, em um ciclo de vida planetário. Envolvi-me então, com a experiência de montagem da exposição a distância, sem poder agregar-me presencialmente com o público. Estava produzindo a visualidade da materialidade, porém faltava conectar o trabalho ao acontecimento no espaço físico-galeria, e foi, então, que a compreensão quanto aos espaços ocupados pelo trabalho reivindicou outros entendimentos desse processo.

Tomei a fotografia do espaço da galeria como um lugar-imagem para construir a imagem do acontecimento em que muitas imagens da minha pessoa apareciam trabalhando. Em exposição na *internet*, esta imagem se transformou na imagem-lugar-galeria, a partir da qual tudo ocorreu, assim como as demais construções de “terra paisagem” para ocupar os diferentes lugares e formatos de exibição. Assim a imagem construída da Galeria tornou-se o “chão” para diferentes imagens, perpassando o que Flusser (2002) trata como relações reversíveis de um tempo não linear, que interrompe o tempo que passa para estabelecer outras formas de relações, aqui, desde essa imagem.

Rebeca Stumm, “Terra/paisagem”, 2020.

Fotografia: Rebeca Stumm, Ricardo Garlet e Monique Panzenhagen

Fonte: Catálogo da Exposição



Fotografias: Rebeca Stumm, Monique Panzenhagen e Ricardo Garlet.



0:33 / 2:28

Rebeca Stumm, "Terra/paisagem on/in", 2021.
Fonte: LABART / FACTORS 8.0 - Exposição https://youtu.be/_iLPJM2f98

Em formato Vídeo, no evento Factors 8.0, e em formato vídeo-instalação, no espaço físico do Museu de Arte de Santa Maria, os processos de construções de “Terra/paisagem” congregaram diferentes formatos de exposição, física e *on-line*, permitindo que o trabalho ampliasse as questões referentes à atualização da proposta inicial para a ocupação desses outros lugares.

Para Jeff Wall, a imagem está apta a proporcionar uma “experiência da experiência” ao se afastar da condição de descrição de outra situação mais importante que ela mesma, o que leva a compreender que esta ruptura de deslocamento da experiência para a imagem pode provocar a aparência de imagem como “acontecimento” (WALL, 2003). Quando a imagem fixa construída como um acontecimento-lugar ocupa os vídeos, o tempo dessa imagem permite que vídeos tornem-se imagens internas que se abrem como um *zoom*, provocando a imagem em movimento de outros tempos dentro do tempo da imagem fixa.

É como se vídeo pudesse se ancorar nesta imagem fixa do local, provocando uma espécie de lugar para se estar, na contemplação do acontecimento, criando uma situação de troca com o lugar. Ou como se o vídeo criasse a condição de um deslocamento espacial, que na fala de Parker Tyler, citado por T. J. Clark, o homem se diferencia por conseguir realizar uma contemplação absoluta de ver uma imagem do espaço no qual ele não está presente (2007).



Rebeca Stumm (em montagem), “terra/paisagem- on/in”, 2021.

Fotografia: Monique Panzenhagen

FACTORS 8.0 – MASM, Museu de Arte de Santa Maria

No FACTORS 2021, participei com um trabalho em vídeo *on-line*, que é um trabalho em vídeo-instalação, montado no MASM (Museu de Arte de Santa Maria). Construi, com a imagem da Galeria do Museu, outra imagem-acontecimento e, assim, conectei lugares diferentes em exposição. Esta conexão deu-se por imagens de diferentes espaços e imagens que foram exibidas ao mesmo tempo *on-line* e *in-loco*. A grande dimensão, construiu uma relação com a arquitetura do local, repetindo as estruturas do fora-dentro da imagem, como se o que ocorresse na imagem também pudesse estar ocorrendo na galeria, pois ambas tinham a mesma visualidade. De um ponto de vista, vemos o vídeo que estava *on-line* e, do outro lado da parede do Museu, o vídeo que se instalava, interferindo na paisagem daquele espaço.

Nessa vivência, por meio da imagem, acredito que construi um contato diferenciado, todavia, que não deixou de produzir vínculos com os lugares, suas realidades e o momento histórico vivido. Mesmo sem conhecer a galeria da cidade de Chapecó, seus registros permitiram perceber detalhes da sua arquitetura. Esta potencialidade das imagens nos transportarem para uma vivência no lugar se tornou um impacto, no sentido de que, depois de já estar com a exposição *on-line*, e estando o Brasil ainda sob os fortes momentos da pandemia, entrei em contato com a imagem atualizada da Galeria (início de 2021). Era a mesma Galeria, um lugar destinado a exposições de arte, contudo, naquele momento, estava sendo um espaço necessário para as ações emergenciais de saúde pública.

Conectar o registro espontâneo da galeria de arte em um momento de pandemia, com os trabalhos “Terra paisagem”, exigiu uma redefinição que reverbera do tempo presente, também para as imagens que conhecemos de galerias de arte. Neste momento as operações de construção de narrativas sobre estes lugares institucionais se somaram com a realidade do tempo presente, e me vem em mente a fala do Professor Márcio Seligmann-Silva (2020) sobre as teses de Walter Benjamin, se referindo à necessidade de repensar como encarar o presente, sem “higienizar” o testemunho do momento vivido. Consoante o pesquisador, para Benjamin, a história parte deste comprometimento com o testemunho e de como os fatos relampejam nesses momentos de perigo. É como artista que me coloco frente ao que, de acordo com Benjamin, é o acontecimento histórico, sendo pensado na forma de imagens que precisam vir à tona para desconstruir e interromper a continuidade desses lugares-imagens que nos atravessam. É um presente que se interroga.



Galeria Municipal da Cidade de Chapecó- SC, Brasil – 2021
Fotografia: Roselaine Barboza Vinhas

REFERÊNCIAS

- CLARK, Timothy J. Modernismos: ensaios sobre política, história e teoria crítica da arte. Salzstein, Sônia (org.) São Paulo: COSAC NAIKY, 2007.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- WALL, Jeff. "Senales de indiferencia: aspectos da fotografia em el arte conceptual o como arte conceptual". In: PICAZO, Glória; RIBALTA, Jorge. Indiferencia y Singularidade. Barcelona: Gustavo Gili, 2003, p. 213-249.
- ROSENTHAL, Dália. Joseph Beuys: o elemento material como agente social. *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 9, n. 18, p. 110-133, 2011. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/52789>. Acesso em: 16 nov. 2021.
- Exposição “Terra/ paisagem on/in”. STUMM, Rebeca., LABART / FACTORS 8.0, 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_iLPJM2f98. Acesso em: 01 nov. 2021.
- Walter Benjamin: um conceito de história para tempos de emergência. SELIGMANN- SILVA, Márcio. LIVE Transmitida ao vivo no Youtube em 25 de set. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g8UqQeRRCPI>. Acesso em: 01 nov 2021.

CORPO, TEMPO E ECOLOGIA: O/A ARTISTA E OS DESAFIOS DO PÓS-CORONA COM EDGAR MORIN

Antonio José dos Santos Junior

Aracy Maura Vieira Colvero

Fabiane Urquhart Duarte

Rogério Tubias Schraiber

Sadiana-Luz Martins Frota

Sandro Bottene

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

PARA INÍCIO DE CONVERSA

No dia 11 de março de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) elevou o estado de contaminação à pandemia de Covid-19. Em decorrência da situação, no mesmo ano, o filósofo e sociólogo francês Edgar Morin, nascido em Paris em 1921 e prestes a completar 100 anos de vida, escreveu a obra *É hora de mudarmos de via: lições do coronavírus*⁵⁵. Diante da crise sanitária e da sua experiência de vida transcorrida em um século, Morin (2021) pontua questões relevantes e de urgência vinculadas à origem da mega crise civilizacional que, segundo ele, advém de uma crise mais profunda gerada pela modernidade com a combinação de crises políticas, econômicas, sociais e ecológicas.

Em vista de tais circunstâncias, este artigo propõe pensar os desafios do pós-corona frente aos desafios do pós-confinamento do indivíduo artista, tendo por referência o conjunto dos nove tópicos elencados por Morin no segundo capítulo do seu livro. Desse modo, partindo da proposição de desafios, o discurso levanta a questão *Corpo* permeada pela condição existencial que se propaga ao modo online, segue pela questão *Tempo* frente à subjetividade do próprio

⁵⁵ Com o título original *Changeons de voie*, o livro já se encontra em sua segunda edição publicado pela Editora Bertrand aqui no Brasil. Lançado em 2020, o livro, dividido em três capítulos, oferece ao leitor as “lições do coronavírus” na primeira parte, segue com os “desafios do pós-corona” na segunda seção e, por último, argumenta “mudar de via”.

corpo entre o deslocar e a criação poética e, finalmente, suscita a questão *Ecologia* tensionada por um olhar mais introspectivo do corpo frente ao outro e a si mesmo.

O CORPO-ARTISTA FRENTE OS DESAFIOS DO EXISTENCIAL AO DIGITAL

Quais desafios do pós-corona o corpo há de responder? Quais respostas há de se encontrar no âmago de cada indivíduo? E o corpo-artista, como fica nesse contexto? Com a pandemia, a precariedade do corpo aflorou enquanto carne. Em parte, a resposta se deu pela ciência com a vacina e a observância dos procedimentos de prevenção. E o corpo pensante? Este, mergulhado em um inédito “isolamento contemporâneo”, viu-se à margem da incerteza com o confinamento. Lançou-se ao estado isolado-solitário, mas comungando com a generalizada situação coletiva. O pensamento cerceado por uma dor potente e invisível torna-se partícula bipolar propagadora de intensos sentimentos. Para o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han

A dor aprofunda o pensamento. Não há um cálculo profundo. No que consiste a profundidade do pensamento? Em oposição ao cálculo, o pensamento gera uma visão inteiramente diferente do mundo, sim, um mundo diferente. Apenas o vivo, a vida capaz de sentir dor, consegue pensar (HAN, 2021, p. 77-8).

A mesma dor que, por vezes, impede o indivíduo de raciocinar, também o torna reflexivamente ativo. O pensamento mais subjetivo para o mundo e para o corpo oferece uma alternativa de resposta aos desafios do pós-corona que Edgar Morin propôs? Uma coisa é certa: o indivíduo-corpo é um organismo adaptável. A história da humanidade demonstra tal característica de resiliência. Mas como traduzir as mudanças em pensamento sensível?

Terminando o isolamento, vamos retomar a corrida infernal? Guardaremos o gosto por fazer as coisas devagar, zanzar, andar de bicicleta, praticar o slow food? Deixaremos de querer ir mais depressa e mais longe? Deixaremos de subordinar o principal, nossa própria realização e nosso elo afetivo com outras pessoas, ao que é secundário ou mesmo fútil? (MORIN, 2021, p. 44).

O corpo-artista, que expõe ao mundo um olhar próprio e singular, edifica verdades significativas assim como a ciência as suas. Cabe a ele a proposição verídica dos prazeres da vida poética. “Nunca estivemos tão fechados fisicamente no isolamento e nunca tão abertos para o destino terrestre. Estamos condenados a refletir sobre nossos caminhos, nossa relação com o mundo e sobre o próprio mundo” (MORIN, 2021, p. 22). O que mais cabe ao indivíduo-corpo senão pensamentos sobre si mesmo e sobre o mundo?

Entre tantas profissões que se viram obrigadas a se readaptarem está a dos/as artistas que, assim como muitas, migrou boa parte do seu trabalho para o virtual. Os meios digitais e redes sociais, mais do que antes, passaram a ser espaços de trabalho e de exposição para artistas de muitas partes do mundo, tornando-se corpos *online*s que se dedicam a fazer e a expor sua produção artística nessa modalidade. Nessa perspectiva, Morin (2021), muito provavelmente, a propagação já em curso do digital continuará se expandindo em função do isolamento social, servindo tanto como instrumento de liberdade, que permite dar prosseguimento ao trabalho, como de servidão, tornando os/as trabalhadores artistas dependentes disso como condição para que possam se manter em atividade.

A necessidade de adequação ao digital, como meio para a continuidade de muitas tarefas e profissões, conforme afirma Morin (2021), é um desafio pelo qual se passa hoje no desejo de vencê-lo e de readaptar-se às necessidades impostas em função do distanciamento social.

Apesar da tragédia do momento pandêmico, essa readaptação da arte revela uma beleza que é específica dessa transformação. É uma beleza artística mais elevada porque é nascida do espírito (DANTO, 2015), pois está exigindo reflexão e produzindo conhecimentos acerca das possibilidades e alternativas para a continuidade das produções artísticas.

Elevada necessita ser a imaginação e a criatividade dos/as artistas para que mantenham em circulação e em exposição sua produção, de modo a mantê-la viva. É de interesse, não só do/a artista, mas da humanidade, que a arte se mantenha em processo e isso, agora, só poderá ter continuidade se houver readaptação de procedimentos, de espaços e de modos não só de fazer, mas principalmente de disponibilizar e expor arte.

A principal modificação trazida à arte em função da pandemia da Covid-19 foi, justamente, a da readaptação dos espaços expositivos. É nesse ponto em que os artistas necessitam pensar a beleza e o interesse das suas obras na perspectiva de manter o vínculo com o público. Pensar, também, na desaceleração do tempo, mencionado por Morin (2021), como outro desafio que pode proporcionar libertação interior, trazendo uma autonomia para uma reorganização temporal das rotinas de trabalho e de vida.

A PRODUÇÃO ARTÍSTICA E O DESAFIO DA RETÓRICA DO TEMPO

A retórica do tempo promovida pelo isolamento nos faz pensar que desaceleramos? A reclusão trouxe-nos libertação quanto ao uso do tempo? Ao esforço de não sermos caminhantes à deriva tentamos positivar as situações. Passados quase dois anos do cenário de restrições advindos da pandemia Covid-19, diz-se que esta proporcionou uma melhoria na relação com

o tempo. “Nossa existência, até então regida por um tempo cada vez mais acelerado, pôde ser de novo organizada, desacelerada (a não ser evidentemente, em caso de sobrecarga de obrigações familiares)” (MORIN, 2021, p. 44).

De fato, quando das restrições mais severas, alguns puderam se colocar diante de um tempo de reflexão há muito não experenciado. No entanto, ao passo que se prolongou o aspecto de incerteza local-global moveu-se, novamente, a investida no tempo para a produção de conhecimento e tecnologia. Logo percebeu-se economia de tempo e gastos com as videoconferências, seja pelo tráfego ou pela possibilidade de estar mais brevemente disponível para a próxima reunião. A mudança de rotina antes exercida mais fora de casa é talvez a grande responsável por reavaliarmos a questão do tempo. Como que mesmo ficando mais tempo em casa é possível sentir-se sem ele?

Dedicar-se ao problema do tempo é interpolação contemporânea, Giorgio Agamben, filósofo italiano, já nos elucidara:

Isso significa que o contemporâneo não é apenas aquele que, percebendo o escuro do presente, nele apreende a resoluta luz; é também aquele que, dividindo e interpolando o tempo, está à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com os outros tempos, de nele ler de modo inédito a história, de “citá-la” segundo uma necessidade que não provém de maneira nenhuma do seu arbítrio, mas de uma exigência à qual ele não pode responder (AGAMBEN, 2009, p.72).

Uma das lições do coronavírus discorrida por Morin (2021) está na condição humana, cuja fragilidade estava esquecida. Como artistas podemos fluir por nossas condições, com seus paradoxos e suas complexidades invisíveis, estando a serviço de nossas criações. Ao promovermos uma nova relação com o tempo (a)locamos a produção artística e a atenção humana. Descronometramos a produtividade. Como nos diz Morin:

Todas essas ambivalências, todos esses coquetéis de convites à verdadeira vida, que é poesia, e de desvio da verdadeira vida, tudo isso tem algo de diversivo, de diversão, de evasão, de retorno às raízes mítico-imaginárias, mas tudo isso também possibilita viver fragmentos, momentos, experiências de verdadeira vida (MORIN, 2021, p. 76).

Artistas não lidam somente com as mudanças de tempo-espacô de trabalho durante a pandemia. É perceptível que o desafio digital ainda é uma questão. Seja pela ampla oferta

ou pela inoperosidade de alguns diante dos dispositivos digitais, a arte, agora cada dia mais, está associada a essa inteligência artificial. Portanto, cabe a nós mesmos dialogarmos sobre os caminhos fronteiriços desta implicação, bem como a medida a cada modo de fazer-pensar. “Precisamos saber que cada técnica expõe ao risco de nos desapossar das questões éticas, sociais e políticas inerentes ao nosso pensamento” (MORIN, 2021, p. 48).

Associada ao desenvolvimento, a tecnologia tem recebido investidas quanto a restauração da presença e manutenção da afetividade. Morin (2021) sugere ainda que o desenvolvimento, como ocidentais entendem, busque a conjunção com o envolvimento. Este acompanha a unidade inserida na comunidade de encontro a solidariedade, “um Eu num Nós”. Mais uma vez, face a humanidade e seu devir histórico, como problemática temporal, almeja-se uma transformação profunda que alcance, sobretudo, uma reforma política. Nela os artistas podem (re)conhecer sua importância e renovarem seus desejos de resistência. O que cabe aos artistas então diante dessas realidades políticas e sociais? Em que tempo-crise trabalha (ou não) o artista?

O/A ARTISTA DIANTE DO DESAFIO ECOLÓGICO

O artista constantemente movido pela novidade, por trazer contribuições sociais e culturais que emergem das suas inquietações. Nesse sentido, um dos grandes desafios pós-corona para esses profissionais serão as novas configurações de atividades culturais. Permanecerão as mudanças que surgiram com a pandemia? ou estás serão vistas como uma versão reelaborada do que era realizado anteriormente?

A crise potencializada pela pandemia do coronavírus reacendeu a discussão acerca da nossa relação com o mundo. Nesse sentido, o antropólogo, filósofo e sociólogo francês, Bruno Latour (2020a, p. 142) propõe que aprendamos a selecionar seguimentos dessa relação e questionar as conexões entre eles selecionando, o que é indispensável e o que pode ser descartado. Para tal, o autor sugere que seja feito um inventário das coisas que somos apegados e daquelas que estamos dispostos a nos libertar, interrompendo ou modificando as conexões indesejáveis. Ele acredita que tais atitudes podem atuar como gestos barreira, pequenos atos que, em conjunto podem ser efetivos para migrarmos para um sistema de engendramento de modo que haja uma distribuição de nosso papel e sejam estabelecidas as relações de dependência entre os todos os terrestres, não somente aos humanos.

Portanto, dentro dessa proposta é possível discutir, de acordo com os conceitos de Agamben (2009) o papel do artista contemporâneo e seu fazer artístico, como dispositivo de contestação

e mudança. Nosso papel é atuar, não somente em termos de realidade pós-coronavírus, mas sempre nos envolvermos em situações que busquem contribuir com mudanças, independente da ocorrência de uma pandemia. Nesse sentido é possível produzir artisticamente, em prol da conciliação entre lutas sociais e ecológicas, expondo as transformações provocadas a nível mundial, nas suas consequências locais, como o aumento da poluição e situação de miséria provocados pelo descarte impensado de lixos e resíduos e a degradação e desaparecimento de biomas, ocasionados por mudanças climáticas e desmatamentos, especialmente em favor da expansão desmedida do agronegócio.

Para Morin (2021) quando falamos em redução de danos em escala local, em planejamento e estratégias que colaborem com ações imprevistas. A própria pandemia, faz com que a estrutura de produção do artista seja relativamente alicerçada por diversas imbricações que, em um todo, evidenciam os desafios decorrentes desse momento de pandemia. Assim, a própria subjetividade é uma estrutura atuante para estabelecer um diálogo entre obra e público, considerando que é um modo do artista contribuir com a redução de danos a partir da problemática atual – sustentabilidade.

Somos impelidos a produzir artisticamente por cobranças interiores e atuar social e politicamente, diante de tantas informações de ordem ambiental que evidenciam o rumo para o qual o planeta encaminha. Caso não mudarmos a via que estamos seguindo, haverá uma total degradação, e pereceremos dos próprios atos. Para o filosofo francês, Félix Guattari (1990),

[...] o que está em questão é a maneira de viver daqui em diante sobre esse planeta, no contexto da aceleração das mutações técnico-científicas e do considerável crescimento demográfico. Em função do contínuo desenvolvimento do trabalho maquinico redobrado pela revolução informática, as forças produtivas vão tornar disponível uma quantidade cada vez maior do tempo da atividade humana potencial (GUATTARI, 1990, p. 7-8).

Portanto, o artista não pode ficar inerte ao que está acontecendo, e qual seu papel social diante desses acontecimentos? Pensando especificamente no desafio da proteção ecológica, um dos desafios pós-corona mencionados por Morin (2021), é perceptível um todo que está interrelacionado. A degradação humana é constante e avança irrefreável, evidenciando a importância de assumir a responsabilidade e as decorrências de nossos atos sobre todos os terrestres (LATOUR, 2020b, p. 49) afinal, somos codependentes e nosso desaparecimento é inerente à aniquilação do planeta e de toda a existência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imprevisibilidade do desconhecido é algo que se assoma ao pensarmos os desafios pós-pandemia. Artistas adaptaram seus fazeres em meio ao confinamento, transformando o espaço-casa em atelier, palco, espaço expositivo. Como meio de propagação e divulgação dos trabalhos, vincularam-se ainda mais as redes, possibilitando a criação de poéticas por meio da tela como dispositivo expressivo. A arte jamais esteve tão massivamente online como agora.

Nos mantivemos atrelados a dores e incertezas diárias, contudo em busca de impulso para vencer os novos desafios e encontrar as novas possibilidades. O corpo-artista buscou em si e em coletivo expressar inquietudes do isolamento e das redes. A interação do mundo online trouxe ao corpo, ao tempo e a ecologia redefinições e readaptações que alcançam as concepções de arte. Se antes tão “concreta” na sua forma expositiva e material, agora mais virtualizada atinge diferentes tempos-espacos.

O modo expositivo da arte tornou-se de fato uma das marcas dessa pandemia. Mais museus onlines, galerias virtuais, avatares. Nossos corpos estenderam-se e interligaram-se pelas redes. A exemplo, em uma exposição online, dois corpos virtualizados, e ainda assim dois corpos concretos atrás da tela, podem compartilhar um tempo-espacó virtual, embora fisicamente isolados. O anacrônico compartilhamento distanciado.

Como desafio pós-coronavírus estamos a rever as relações, o que requer revermos também as grandes crises de ordem ambiental, social e política. Será a arte uma ferramenta de transformação destas? Cabe a uma categoria de trabalhadores elucidar e encaminhar o pensar, o corpo, o tempo e a ecologia em suas poéticas?

Em um futuro de incertezas, confabular qualquer aspecto sobre os desafios no campo artístico pós-corona é jogarmos com algo sem respostas, pois o que de concreto há após o que vivenciamos nesses quase dois anos de pandemia? Nunca buscamos tanto por respostas como nos últimos meses. E o que cabe ao campo artístico em meio a essas incertezas e desafios segue indefinido.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009. 92 p.
- DANTO, Arthur. O abuso da beleza: a estética e o conceito de arte. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 187 p.
- GUATTARI, Félix. As três ecologias. Campinas: Papirus, 1990. 56 p.
- HAN, Byung-Chul. A sociedade paliativa: a dor de hoje. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021. 115 p.
- LATOUR, Bruno. Imaginar gestos que barrem o retorno da produção pré-crise. In: LATOUR, Bruno. Onde aterrarr? Como se orientar politicamente no Antropoceno. tradução Marcela Vieira. – 1. ed. – Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020a. Edição Kindle. 177 p.
- LATOUR, Bruno. Onde aterrarr? Como se orientar politicamente no Antropoceno. Tradução Marcela Vieira. – 1. ed. – Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020b. Edição Kindle. 177 p.
- MORIN, Edgar. É hora de mudarmos de via: as lições do coronavírus. Rio de Janeiro: Bertrand, 2021. 97 p.

MINI-CURRÍCULO DOS AUTORES

Diana Weschler (Buenos Aires, Argentina, 1961)

Doutora em História da Arte pela Universidade de Granada (Espanha) e Licenciada em Artes e Graduada em Filosofia e Letras pela Universidade de Buenos Aires (UBA). Pesquisadora do Conselho Nacional de Pesquisa Científica e Técnica (Conicet/Argentina), curadora, crítica de arte e diretora do Doutorado em Teoria Comparada das Artes e do Mestrado em Curadoria em Artes Visuais da Universidad Nacional Tres de Febrero (UNTREF). Em 2014, recebeu o Diploma de Mérito dos Prêmios Konex na disciplina “Ensaio de Arte”. É a atual diretora artística da Bienal Internacional de Arte Contemporânea da América do Sul BIENALSUR.

Juan Miceli (Buenos Aires, Argentina, 1971)

Artista audiovisual y diseñador de indumentaria (FADU/ UBA). Actualmente cursa 2do año de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTreF). Trabaja en video instalaciones colaborativas y desarrolla proyectos con instituciones como Compañía Nacional de Danza Contemporánea, Complejo Teatral de Buenos Aires, Plataforma Bogota, e Idartes (Colombia), Universidades de San Martín y Córdoba, CCEBA, Archi Piel Lago, Fondo Nacional de las Artes, C3 - Centro de la Ciencia, Museo de Ciencias Naturales B. Rivadavia, Museo MACA Junín, Expressiones Cultural Center (New London, Us), Museo de los Sures (NYC, Us), Basement Town (NYC, Us), C.C. Victoria Ocampo, C.C. Paco Urondo, C.C. Recoleta, entre otros.

Laura Cattani (Les Lilas, França, 1980)

Artista sob o pseudônimo Ío, curadora e pesquisadora, Doutora em Poéticas Visuais PPGAV/ UFRGS (2018) com doutorado-sanduíche na UPJV (França, 2017), indicada ao Prêmio Capes de Tese 2018, e pós-doutorado no PPGAV/Unb (2020). Mestre em Poéticas Visuais pelo PPGAV/ UFRGS (2018) e Bacharel em Artes Cênicas DAD/UFRGS (2003), possuiu especialização em Gestão de Projetos pela ESPM, com experiência na área de Gestão Cultural. É professora substituta no Centro de Artes da UFPel desde 2020, onde coordena a Galeria A Sala. É curadora

convidada da Galeria Maria Lucia Cattani do Depto de Difusao Cultural da UFRGS e foi Membro do Colegiado Setorial de Artes Visuais da Secretaria da Cultura do Estado do RS (2020/21). É curadora adjunta da 13^a. Bienal do Mercosul.

Munir Klamt (Porto Alegre/RS, Brasil, 1970)

Artista sob o pseudônimo Ío, curador e pesquisador, Doutor em Poéticas Visuais PPGAV/UFRGS (2016). Sua Tese, Metamedidas, recebeu Menção Honrosa no Prêmio Capes de Tese 2017. Realizou Pós-Doutorado na UnB em 2019. Mestre em Poéticas Visuais pelo PPGAV/UFRGS (2011) e Bacharel em Pintura pela mesma instituição (1993), possuiu especialização em Economia da Cultura (UFRGS, 2007). Lecionou na FURG (2017/19), onde coordenou projetos de extensão e pesquisa e foi representante do Instituto de Letras e Artes no Comitê de Ciência, Tecnologia e Inovação – CCTI, órgão assessor da PROPESP. Atualmente é professor do Instituto de Artes da UFRGS na área de Arte e Tecnologia. Compõe o comitê curatorial do MARGS. É curador adjunto da 13^a. Bienal do Mercosul.

Fernando Velázquez (Montevideo, Uruguay, 1970)

Mestre em Moda, Arte e Cultura/Senac-SP (2007), pós graduado em Video e Tecnologias On e Off-line/Mecad, Barcelona (2007) e em Gestão Cultural Contemporânea: da ampliação do repertório a construção de equipes colaborativas/Itaú Cultural/Singularidades, SP (2019).

Laura Palavecino (Buenos Aires, Argentina, 1978)

Estudió Bellas Artes, es Diseñadora de Imagen y Sonido (FADU-UBA) y maestranda en la Maestría en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Es artista, profesora e investigadora en el campo del arte, la tecnología y los videojuegos. Lleva adelante proyectos en el campo del videojuego experimental, la electrónica y el arte digital en los que confluyen el arte tradicional y la tecnología. Integra varios grupos de investigación en los que indaga sobre el nexo arte, tecnología y naturaleza: Grupo de Game Studies (UNA-IIEAC), Laboratorio de Geopoéticas Subalternas (Untref) y Humanidades Ambientales. Expuso en Argentina, Holanda, Canadá, Francia, Alemania y USA. Su Web: <https://laurapalavecino.com/>

Andrea Capssa (Ijuí/RS, Brasil, 1981)

Doutoranda e Mestre em Artes Visuais na Linha de pesquisa Arte e Tecnologia PPGART/UFSM. Professora Substituta CAL/UFSM (2021). Integra o Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e o LABART – Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/UFSM. Bacharel em Artes Visuais/UFSM. Diretora da Moblanc Galeria. Founder e CEO da Mobart, primeira plataforma brasileira com realidade aumentada para o mercado de arte, objeto de estudos de sua pesquisa de doutorado “Galerias ON-OFF e o Mercado da Arte: visibilidade e inovação”.

Carol Berger (Santa Maria/RS, Brasil, 1979)

Doutora em Poética em Artes Audiovisuais no CTR/ECA/USP.Tem pós-doutorado no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo, onde idealizou #DigitalSelfPresenceLab e @ labpresença: laboratório de experiências do agora. Mestre em documentário cinematográfico na Universidad del Cine (AR). Artista multimídia, performer e diretora de criação do Avante Art Studio. Cria e conduz experiências de presença em diferentes modalidades artísticas: da dança livre a imersões em realidade virtual. Seus trabalhos circulam entre performance intermídia, videoarte, videodança, vídeo instalação, realidade aumentada, realidade virtual e fotografia. É formada em comunicação social (UFSM).

Lucas Bambozzi (Matão/SP, Brasil, 1965)

Lucas é artista e pesquisador em mídias digitais.Trabalha em meios como vídeo, filme, instalação, obras site-specific, performances audiovisuais e projetos interativos. Seus trabalhos já foram mostrados em mais de 40 países. Foi curador do Life Goes Mobile (2004-2005), ON_OFF (Itau Cultural 2012-2017), do projeto Multitude (2014) e do Visualismo, Arte, Tecnologia, Cidade (2015). É um dos criadores do Arte.mov festival de arte em mídias móveis (2006-2012), do Labmovel (2012-2016), da mostra Prenúncios + Catástrofes (Sesc Pompeia, 2018) e do AVXLab (2017-2021). Foi artista residente no Caiia-Star Centre/i-Dat e concluiu seu MPhil na universidade de Plymouth, Inglaterra. É doutor em Ciências pela FAUUSP, professor no curso de Artes Visuais na FAAP.

Fabio FON (Fábio Oliveira Nunes) - (São Paulo/SP, Brasil, 1979)

Fabio FON é artista-pesquisador voltado a linguagens contemporâneas, atuando sobre arte experimental, poéticas da visualidade e arte-tecnologia. É Doutor em Artes na Escola de Comunicações e Artes da USP com pós-doutorado em Artes no Instituto de Artes da UNESP, Mestre em Multimeios (Multimídia) na UNICAMP e Bacharel em Artes Plásticas na UNESP. É autor dos livros “CTRL+ART+DEL: distúrbios em arte e tecnologia” (Ed. Perspectiva, 2010) e “Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo” (Cosmogonias Elétricas, 2016). Atualmente é pesquisador vinculado ao Grupo cAt: ciência/ ARTE/tecnologia da UNESP, São Paulo. Site pessoal: www.fabiofon.com.

Ana Laura Cantera (Buenos Aires, Argentina, 1983)

Magister en Artes Electrónicas graduada con honores en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Licenciada y Profesora en Artes Visuales egresada de la Universidad Nacional de las Artes. En sus producciones artísticas trabaja con los conceptos de naturalezas, territorios y los vínculos horizontales con organismos no-humanos. Es desarrolladora y creadora de biomateriales, especializada en diseños cultivados a partir de micelio de hongo. Obtuvo recientemente la beca Global Community Bio Fellows del MIT, la ELAP Emerging Leaders in the Americas Program

(Concordia University-Montreal) y el Primer Premio Itaú Artes Visuales en la categoría Arte Robótico. Se desempeña como docente en la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero y en la Especialización en Sociología del Diseño en la Universidad de Buenos Aires.

Rebeca Lenize Stumm (Sobradinho/RS, Brasil, 1968)

Doutorado em Artes/Poéticas Visuais ECA (USP-2011), Mestrado em Educação (UFSM-2001) e Graduação em Artes Plásticas Ênfase/Escultura (UFRGS-1993). Professora no curso de Artes Visuais, Graduação e Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Artista e pesquisadora. Líder do Grupo de pesquisa em arte: momentos específicos (CNPQ), no qual coordena projetos de Residência de Artistas desde 2011.

Antonio José dos Santos Junior (Vera Cruz do Oeste/PR, Brasil, 1987)

Doutorando em Artes Visuais/UFSM e Mestre em Artes Visuais/UFSM (2020), ambos pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART/UFSM) Bolsista CAPES. Artista Visual – Bacharel em Desenho e Plástica pela UFSM com mobilidade acadêmica na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal. Integrante dos grupos de pesquisas: Arte Impressa e Ecologia CNPq/UFSM e Processos Pictóricos CNPq/UFSM. Tem interesse em investigar processos de criação e pintura na contemporaneidade.

E-mail: antoniojunior_jr@hotmail.com - ORCID: 0000-0001-5641-7663

Aracy Maura Vieira Colvero (Carazinho/RS, Brasil, 1976)

Doutoranda em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM (2021) Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM (2019) Bacharel em Artes Visuais pela UFSM (2016) Membro do grupo de pesquisa Arte Impressa e Ecologia, liderado pela Profª Drª Helga Correa. Artista Visual, gravadora, representada pelas galerias: Calafia Art Store (POA/RS) e redo3 Art Gallery (Barcelona/Espanha).

E-mail: aracycolvero@gmail.com – ORCID: 0000-0002-0807-5053

Fabiane Urquhart Duarte (Santana do Livramento/RS, Brasil, 1981)

Doutoranda em Artes Visuais (UFSM), Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede (UFSM). Graduada em Cinema (UFSC). Cineasta e artista audiovisual, atua junto ao LABINTER (Laboratório Interdisciplinar Interativo/UFSM) e é artista convidada no Laboratório CINEFAC, em Montevideo/UY. Desenvolve atividades na área cinematográfica e a apropriação de material analógico deteriorado. E-mail: fabianeurquhart@yahoo.com.br - ORCID: 0000-0002-2496-8724

Rogério Tubias Schraiber (Catuípe/RS, Brasil, 1981)

Doutor em Educação/UFSM-Santa Maria (2018) e Pós-doutor em Educação pela UFSM (2021). Mestre em Artes Visuais/UFSM (2010). Especialista em Design de Estamparia/UFSM (2007).

Especialista em TIC/UAB (201) e Licenciado e Bacharel e Artes Visuais/UNIJUÍ (2005). Participante do Grupo de Pesquisa Arte e Design (GAD) e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Tecnologias Educacionais em Rede (GEPETER) - UFSM. Professor da rede pública estadual e doutorando em Artes Visuais/UFSM. E-mail: rgartt@gmail.com - ORCID: 0000-0002-6618-4530

Sadiana-Luz Martins Frota (Brasília/DF, Brasil, 1987)

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART) pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Bacharelada em Dança pela UFSM. Mestra em Patrimônio Cultural pelo Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural da UFSM (2013). Bacharela em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Franciscana (2009). Bolsista PIBIC no Grupo de Pesquisas Performances: arte e cultura da UFSM, vinculado ao CNPQ. Integrante do Laboratório de Performance, arte e cultura (LAPARC), vinculado ao PPGART e ao Curso de Dança Bacharelado da UFSM. Área de interesse: dança, performance e artes.

E-mail: sadiana.frota@acad.ufsm.br – ORCID: 0000-0002-1112-6296

Sandro Bottene (Frederico Westphalen/RS, Brasil, 1980)

Doutorando em Artes Visuais/UFSM e Mestre em Artes Visuais/UFSM (2015), bolsista CAPES. Especialista em Artes Visuais: Cultura e Criação/SENAC-Porto Alegre (2011). Bacharel em Artes Visuais/UNIJUÍ (2012) e Licenciado em Artes Visuais/UNIJUÍ (2009). Possui experiência na área de Artes, subárea de Artes Visuais, com ênfase em Poéticas Visuais, atuando, principalmente, nas seguintes poéticas: Instalação, Intervenção, Livro de Artista, Performance e Pintura Experimental. Artista visual, cacticultor e pesquisador, é integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Arte e Subjetividades – LASUB (UFSM/CNPq).

E-mail: sandro.bottene@gmail.com – ORCID: 0000-0001-5979-3138



REALIZAÇÃO



LABART

Laboratório de Pesquisa em
Arte Contemporânea,
Tecnologia e Mídias Digitais



APOIO

